

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Arus globalisasi yang mempengaruhi pola pikir masyarakat yang menyebabkan perubahan dari masyarakat tradisional menuju ke arah masyarakat modern. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada masyarakat perkotaan saja tetapi sudah merambah masyarakat tradisional atau pedesaan. Kemajuan IPTEK menyebabkan perubahan pada masyarakat, salah satunya adalah adat dan kebiasaan masyarakat.

Kemajuan IPTEK sebagai bentuk dari arus globalisasi mempengaruhi di berbagai sisi kehidupan masyarakatnya. Salah satu yang menjadi sasaran perkembangan teknologi tersebut adalah anak khususnya usia sekolah dasar. Hal tersebut dirasakan dengan perkembangan berbagai alat –alat perkembangan teknologi yang canggih seperti *gadget*, *play station*, *ipad*, dan *handphone*. Anak-anak lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain dengan alat-alat canggih tersebut dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman sebayanya.

Kemajuan zaman dan pengaruh efek global menyebabkan perubahan di masyarakat, sebagai masyarakat yang berasal dari nilai-nilai luhur dan adat istiadat yang diwariskan oleh nenek moyang hendaknya tidak boleh dilupakan begitu saja walaupun banyak kebudayaan dari luar yang masuk ke Indonesia dan mempengaruhi pola pikir masyarakat. Menjaga dan melestarikan kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang serta menerima kebudayaan dari luar disebut dengan kearifan lokal.

Hal ini disampaikan oleh Alfian (2013:428) yang menjelaskan tentang kearifan lokal sering disebut sebagai kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) atau kecerdasan setempat (*local genius*). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhan. Kearifan lokal adalah hasil dari pola pikir masyarakat yang bersumber dari kebiasaan dan juga pengalaman yang dialami oleh masyarakat tersebut.

Kearifan lokal (*local wisdom*) tersebut seharusnya tetap dilestarikan oleh generasi muda sebagai warisan dari nenek moyang. Hal ini dilakukan agar nilai-nilai yang terkandung di dalam kearifan lokal tidak luntur tergerus oleh perubahan zaman yang kian berkembang. Salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya (Ismail, 2006:105). Permainan tradisional sebagai satu unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Popularitas permainan tradisional perlahan mulai luntur tergerus oleh perkembangan teknologi yang masuk ke Indonesia.

Zaman dahulu, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sederhana. Namun, sekarang anak-anak lebih memilih bermain dengan permainan yang berbasis teknologi canggih dan mulai melupakan permainan tradisional. Untuk itulah perlu diperkenalkan tentang berbagai jenis permainan tradisional pada anak sebagai bentuk dari pelestarian nilai budaya bangsa Indonesia juga sebagai keterampilan fisik, mental dan sosial pada anak. Keterampilan yang diperoleh dari permainan tradisional yaitu keterampilan fisik, anak-anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya. Keterampilan mental yaitu melatih anak untuk berani mengambil keputusan dan menghadapi tantangan yang akan dihadapi di masa depan. Keterampilan sosial anak yaitu kemampuan anak untuk menjalin kerjasama, relasi dan sosialisasi dengan teman sebaya. Dalam permainan tradisional, anak-anak dilatih dari segi kreatifitas, kecerdasan dan ketangkasan pada anak serta mampu menumbuhkan keterampilan sosial anak dengan teman sebayanya (Haris, 2016).

Permainan tradisional dapat diimplementasikan melalui pembelajaran di sekolah, salah satunya pada Sekolah Dasar (SD). Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang penting bagi pembentukan moral dan sosial pada anak. Permainan tradisional di Sekolah Dasar dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pada anak dan juga sebagai bentuk aktifitas fisik pada anak, mental, dan sosial pada anak. Guru harus terlibat langsung dalam pemanfaatan permainan tradisional dan berperan serta sebagai pemandu serta pelaksana permainan tradisional. Guru harus memanfaatkan permainan tradisional dengan baik melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Hikmawati, 2016).

Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat selain sebagai keterampilan fisik, mental dan sosial pada anak juga membantu dapat membantu guru selama proses pembelajaran, sehingga permainan tradisional menjadi penting untuk dilestarikan dan salah satunya melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), pembelajaran SBK merupakan pembelajaran yang berbasis budaya dan memiliki kebermanfaatan terhadap perkembangan anak dalam kegiatan bereskreasi dan berkreasi melalui pendidikan seni dan budaya. Dengan demikian perlu adanya penelitian untuk mengetahui lebih jauh proses penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di SBK di SD, sehingga dapat diketahui seberapa besar penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di SBK di SD se-Kecamatan Adimulyo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran SBK di SD se-Kecamatan Adimulyo?
2. Jenis permainan tradisional apa yang digunakan guru dalam pembelajaran SBK?
3. Apa manfaat permainan tradisional dalam mendukung proses pembelajaran SBK?
4. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran SBK?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut

1. Mengetahui seberapa besar penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran SBK di SD se-Kecamatan Adimulyo
2. Mengetahui jenis permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran SBK.
3. Mengetahui apa manfaat permainan tradisional dalam mendukung proses pembelajaran SBK.
4. Mengetahui peran guru dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran SBK.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoretis
 - a) Mendapatkan informasi mengenai penggunaan permainan tradisional oleh guru dalam pembelajaran SBK.
 - b) Memberikan sumbangsih terhadap khazanah keilmuan serta memberikan informasi mengenai penggunaan permainan tradisional oleh guru dalam pembelajaran SBK.
 - c) Menjadi dasar pemikiran untuk penelitian tentang permainan tradisional di sekolah, baik oleh peneliti maupun penelitian lain.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan hal baru yaitu tentang proses pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional oleh guru dalam pembelajaran SBK.

b) Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru dalam menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran di kelas.

c) Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi seluruh warga sekolah khususnya kepala sekolah dalam membina proses pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memotivasi peneliti dalam melatih berpikir kritis dan bersikap ilmiah dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi peneliti sebagai calon guru untuk mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia pendidikan dalam mengajar.