

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melestarikan budaya merupakan kewajiban seluruh warga negara, keragaman budaya telah menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Bagi generasi muda sangat penting untuk memahami dan melestarikan budaya sebagai warisan. Salah satu budaya yang sangat lekat dengan anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional pada setiap daerah berbeda-beda dan memiliki nilai-nilai sosial yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia adalah negara yang sangat beragam.

Permainan tradisional merupakan tradisi leluhur yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi di suatu daerah atau budaya tertentu (Mahaardhika, 2021). Susilawati, dkk (2018) menjelaskan bahwa :

Permainan tradisional sudah sangat populer sebelum adanya teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain permainan berbasis dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Menurut Setiawan (2021), seiring dengan perjalanan waktu, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah menjadi pendorong utama dalam masyarakat yang bergerak maju. Era modernisasi terus berdampak dan mengubah kehidupan masyarakat, termasuk perubahan yang terjadi dalam skala yang besar maupun skala yang lebih kecil. Sedangkan Simanjutak (2022) berpendapat bahwa :

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi budaya permainan tradisional di wilayah daerah. Saat ini generasi muda lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain permainan yang menggunakan teknologi canggih seperti *gadget*, komputer, PS (*Play Station*), VR (*Virtual Reality*) dan lain-lain. Saat ini perkembangan teknologi sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat.

Kini, berkat perkembangan teknologi (globalisasi), kita bisa langsung mengetahui informasi yang ada di berbagai belahan dunia. Tentunya

perkembangan teknologi ini telah menyebabkan perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Sejalan dengan pendapat Falah, dkk (2013) bahwa :

Perubahan peradaban berdampak sangat signifikan terhadap perubahan nilai-nilai dalam masyarakat, khususnya masyarakat di Indonesia. Nilai-nilai sosial budaya Indonesia mulai luntur terutama di perkotaan. Anak-anak yang tinggal di perkotaan ingin bermain dengan game gadget daripada mempertahankan budaya permainan tradisional Indonesia.

Permainan modern terkesan keren menggunakan teknologi canggih dibandingkan dengan permainan tradisional sangat jauh. Permainan tradisional membutuhkan alat sederhana bahkan seadanya, yang terbuat dari batu, kayu, maupun berupa batang dan daun dari tumbuh-tumbuhan (Huda, 2018). Di berbagai wilayah di Indonesia, terdapat beragam permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah. Contohnya, termasuk permainan seperti engklek, bentengan, gedrik, jamuran, boi-boinan, nekeran, bekel, layangan, lompat tali, petak umpet, dakonan, ular tangga, dan banyak permainan tradisional lainnya yang telah dikembangkan (Izza et al., 2018).

Pandemi COVID-19 yang telah melanda Indonesia dan seluruh dunia telah mengakibatkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek dan menghambat perkembangan anak-anak. Salah satu dampaknya adalah perubahan dalam perkembangan interaksi sosial anak-anak (Prayogo et al., 2022). Prasetyo (2021) lebih lanjut menegaskan bahwa pembelajaran daring atau online yang berlangsung selama kurang lebih dua tahun telah secara signifikan mempengaruhi karakter siswa. Hal ini mencakup perubahan dan penurunan kemandirian siswa, rasa hormat, serta interaksi sosial yang mengalami penurunan karena kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi oleh peneliti pada hari Rabu, 16 November 2022, di Kelas III SD N 2 Hadipolo, peneliti melakukan evaluasi melalui data observasi, catatan lapangan dan data dokumentasi, ditemukan bahwa kurangnya interaksi sosial anak pada siswa di SD N 2 Hadipolo hal ini dapat diketahui bahwa beberapa anak mendominasi dalam suatu kelompok bermain dan membentuk kelompok sendiri. Di dukung dengan hasil observasi pada lingkungan

di luar sekolah, yakni pada saat anak-anak sepulang sekolah. Biasanya anak-anak menyempatkan waktu luangnya untuk bermain bersama teman-teman sebayanya, namun kondisi yang terlihat saat ini ketika anak-anak sedang berkumpul dengan teman sebayanya, anak cenderung bermain dengan *gadget* nya masing-masing dan kurang memperhatikan saat diajak berkomunikasi.

Salah satu orang tua anak juga mengungkapkan keluhan bahwa anak-anak sulit diajak beraktivitas ketika sudah fokus bermain dengan *gadget*. Sebagai solusi, salah satu cara untuk mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain adalah melalui bermain permainan tradisional, seperti Boi-boi nan. Salah satu contoh dari interaksi sosial yang muncul melalui permainan Boi-boi nan mencakup kerjasama, kebersamaan, koordinasi, kompetitivitas, dan kepekaan sosial.

Permainan tradisional Boi-boi nan adalah permainan tradisional yang melibatkan kelompok terdiri dari 5 anak atau lebih. Tujuan kelompok tersebut adalah untuk membangun sebuah piramida dari pecahan batu bata. Di sisi lain, kelompok lain berupaya untuk menghancurkan piramida yang dibangun oleh kelompok lawan guna mempertahankan atau membangun piramida mereka sendiri (Aisyah, 2020). Desti Rahayu & Ismet (2021) mengungkapkan Permainan tradisional Boi-boi nan memiliki potensi untuk memberikan manfaat dan pembelajaran kepada anak-anak, seperti meningkatkan interaksi dalam kelompok, melatih kemampuan bekerja sama, dan membentuk rasa tanggung jawab dalam membuat keputusan. Permainan *boi-boi nan* dalam mengembangkan motorik anak yaitu anak bisa melatih otot biar kuat, menggerakkan seluruh tubuh anak dan melatih anak untuk kesabaran menunggu giliran masing-masing.

Permainan tradisional juga dapat dijadikan wadah atau media untuk pembelajaran anak-anak usia dini khususnya yang berkaitan dengan keterampilan gerak motorik baik motorik halus atau motorik kasar (Mukarromah et al., 2022). Keterampilan motorik, meliputi: gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah kemampuan untuk menggerakkan tubuh dari lokasi satu ke lokasi lainnya. Contohnya, berguling, merayap, berjalan, berlari,

melompat, meloncat dan memanjat. Keterampilan gerak lokomotor membantu kesadaran anak akan konsep ruang (Kadek & Rahmadani, 2014)

Melalui data literasi tersebut, gerak lokomotor memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Anak akan menjadi lebih interaktif dan dapat membangun interaksi antar teman sebayanya melalui permainan. Minimnya interaksi sosial secara langsung bagi anak membuat banyak permasalahan seperti sulit memahami informasi, salah paham, perilaku tidak terkontrol, aktivitas fisik berkurang yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, serta terbatas dalam mengungkapkan ekspresi. Permainan tradisional *boi-boi nan* termasuk dalam kegiatan latihan mengembangkan keterampilan gerak lokomotor karena melibatkan aktivitas fisik yang terdiri dari gerakan dasar seperti berjalan, berlari, dan melompat.

Penelitian yang mendasari dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan (Kusumawati, 2017) dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*” dengan hasil ada pengaruh latihan permainan tradisional terhadap hasil gerak dasar lari lompat lempar siswa kelas 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.”

Penelitian yang dilaksanakan oleh Zati,dkk (2019) dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak*” dengan hasil bahwa adanya pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap interaksi sosial anak.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Rodziyah, dkk (2019)dengan judul “*Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Dalam Perkembangan Sosial Emosional*” dengan hasil permainan tradisional boy-boyan dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan Nunik, dkk (2022) dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome*” dengan hasil bahwa permainan jamur mempunyai manfaat yang dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak down syndrome.

Penelitian yang dilakukan oleh Prayogo, dkk. (2022) dengan judul “*Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Interaksi Sosial Anak SD Pasca Pandemi Covid 19*” dengan hasil anak-anak yang mengikuti kegiatan menjadi lebih akrab, belajar bekerja sama, dan tidak bermain gadget. Anak-anak juga mengaku merasa senang. Manfaat yang diperoleh dari pengabdian ini tidak hanya pada aspek interaksi sosial saja, tapi juga pada perkembangan motorik, kognitif, psikologis, bahkan aspek pelestarian budaya.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Boi-Boi Nan* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Dan Keterampilan Gerak Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Sd N 2 Hadipolo”. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 21 Februari 2023 dan selesai pada tanggal 14 Maret 2023 dengan 10 kali pertemuan yang dilakukan setiap pukul 07.00 WIB – 08.00 WIB di lapangan SD N 2 Hadipolo. Total perlakuan permainan tradisional *boi-boinan* yaitu 28 kali permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah secara umum sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh permainan tradisional *Boi-Boi nan* terhadap interaksi sosial pada siswa SD N 2 Hadipolo?
2. Adakah pengaruh permainan tradisional *Boi-Boi nan* terhadap keterampilan gerak lokomotor pada siswa SD N 2 Hadipolo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional *Boi-Boi nan* terhadap interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor siswa SD N 2 Hadipolo.

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti mempunyai manfaat ataupun kegunaan. Adapun manfaat hasil penelitian ini yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangsih dalam ilmu pengetahuan serta menjadi refrensi bagi calon peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitiang di bidang pendidikan

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh manfaat tidak hanya untuk siswa saja akan tetapi juga bermanfaat bagi guru, bagi sekolah dan bagi peneliti.

1. Siswa

Manfaat yang akan diperoleh siswa dalam penelitian ini yaitu dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor anak melalui permainan tradisional.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas keterampilan guru melalui permainan tradisional sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial siswa.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 2 Hadipolo

4. Peneliti

Dapat digunakan sebagai karya ilmiah serta memperkaya refrensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional disini dimaksudkan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep atau tentang pemikiran dalam penelitian ini. Definisi operasional ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut peneliti adalah kegiatan yang menyenangkan anak-anak dengan alat-alat sederhana yang sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil ajaran budaya setempat menurut ajaran nenek moyangnya.

Permainan tradisional merupakan warisan turun temurun antar generasi yang memiliki nilai-nilai simbolis melalui gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang

digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak sebagai sarana belajar menuju kehidupan dimasa dewasa.

1.5.2 Permainan Boi-boi nan

Permainan *Boi-boian* adalah permainan tradisional dengan total lima sampai 10 orang. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau keramik yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga tumpukan lempengan yang lainnya bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga.

1.5.3 Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang meliputi hubungan antara orang dengan orang, antara orang dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial antar kelompok masyarakat terjadi antar kelompok tersebut sebagai satu kesatuan dan biasanya tidak melibatkan individu-individu anggotanya.

1.5.4 Gerak Lokomotor

Gerak Lokomotor adalah gerak yang berpindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lain. Gerakan lokomotor meliputi: lari, jalan, loncat, lompat, dan jengket. Gerak kombinasi: meluncur, menggeser ke kanan dan ke kiri. Tujuan dari dilakukannya gerakan dasar berjalan, berlari dan melompat adalah mengembangkan kemampuan gerak dasar yang sering dilakukan sehari-hari.