

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah negara yang mempunyai beraneka ragam kebudayaan. Kebudayaan tersebut tidak hanya dalam bentuk karya seni seperti lukisan, patung, dan pakaian, tetapi juga dalam bentuk permainan tradisional atau bisa disebut juga dengan olahraga tradisional. Permainan tradisional merupakan sebuah kebudayaan yang seharusnya masyarakat Indonesia ketahui baik orang dewasa, remaja dan anak-anak. Karena bangsa yang besar adalah bangsa yang menjaga dan melestarikan kebudayaannya.

Bangsa yang telah melestarikan dan menjaga budayanya maka akan berdampak positif dari segala aspek yang ada di Indonesia pada era globalisasi seperti saat ini. Era globalisasi ini merupakan era dimana budaya dan informasi dari luar negeri baik positif maupun negatif dapat dengan mudahnya masuk ke negeri ini dengan kecanggihan teknologi.

Pada era globalisasi sekarang ini juga merupakan era kemajuan teknologi yang sangat pesat, banyak masyarakat baik orang dewasa sampai anak kecil yang sudah tercandu teknologi modern seperti, *gadget*, *game online* dan alat elektronik lainnya. Kemajuan teknologi tersebut menyebabkan

kurangnya aktivitas fisik, yang pada era sebelumnya dilakukan dengan cara melakukan kegiatan bermain permainan tradisional. Permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, remaja dan masyarakat secara umum pada jaman sekarang ini, mungkin karena masyarakat lebih suka bermain *game* di *gadget* mereka masing-masing. Apabila di tinjau dari manfaatnya baik dari segi kebugaraan, psikologi, dan sosial, bermain permainan tradisional jauh lebih baik di bandingkan permainan modern dalam bentuk elektronik, misalnya permainan tradisional yang lebih banyak menggerakkan anggota tubuh dibandingkan dengan permainan dalam bentuk elektronik yang hanya duduk sambil memandangi layar *gadget*, tidak hanya itu secara sosial permainan tradisional akan lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya dibandingkan dengan permainan modern dalam bentuk elektronik.

Permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan apalagi di perkotaan yang sudah sangat modern seperti DKI Jakarta jarang warganya bermain permainan tradisional, karena anak-anak dan remaja sudah jarang memainkannya, sehingga pengetahuan mereka tentang permainan tradisional masih kurang. Pengetahuan tentang permainan tradisional yang masih kurang, seharusnya menjadi hal penting yang harus di pertimbangkan dan di perhatikan bagi instansi terkait untuk membuat strategi agar permainan tradisional ini dapat tetap lestari.

Salah satu instansi tersebut adalah di bidang pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana para penerus bangsa Indonesia mendapatkan ilmu dan pengetahuan serta informasi secara umum termasuk permainan tradisional bangsanya. Sekolah dapat dikatakan menjadi salah satu garda terdepan untuk membantu memberikan informasi dan melestarikan permainan tradisional Indonesia yang juga.

Sekolah bisa dikatakan menjadi garda terdepan karena sekolah mendidik calon-calon penerus bangsa negara ini. Dalam melakukan usaha melestarikan permainan tradisional bisa dimulai sejak usia dini, mulai dari tingkat taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), tingkat sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) sampai tingkat perguruan tinggi. Siswa yang terdapat di sekolah sudah cukup paham betapa pentingnya budaya bangsa dan harus memberikan pengertian kepada siswa bahwa betapa pentingnya melestarikan permainan tradisional.

Kenyataan yang terjadi di lapangan tidak seperti apa yang diharapkan bahwa sekolah menjadi garda terdepan dalam usaha pelestarian permainan tradisional, misalnya di SMP N 234 Jakarta. SMP N 234 Jakarta merupakan salah satu sekolah lanjutan tingkat pertama yang terdapat di daerah Cakung Timur, Jakarta Timur. Sekolah tersebut bisa menjadi salah satu garda terdepan dalam pelestarian budaya bangsa ini, tetapi yang terjadi tidak demikian. Ini di karenakan bisa dilihat dari program dinas terkait dan pemberian materi tentang permainan tradisional di mata pelajaran pendidikan

jasmani. Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat memberikan pengetahuan dan sangat membantu dalam memperkenalkan siswa permainan tradisional, karena di pelajaran ini siswa dapat mempraktekan langsung bagaimana cara bermain permainan tradisional bangsanya, tidak hanya melalui mata pelajaran pengetahuan permainan tradisional ini dapat diberikan. Pengetahuan ini dapat diberikan melalui kegiatan-kegiatan perlombaan antar sekolah ataupun internal sekolah itu sendiri, tetapi yang terjadi sudah jarang ada kegiatan-kegiatan tersebut.

Melanjuti permasalahan yang terjadi dilapangan dengan sudah jarangya permainan tradisional dimainkan dan tidak termasuk kedalam materi belajar mengajar di sekolah, maka peneliti mempunyai gagasan untuk mengukur pengetahuan tentang permainan tradisional siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 234 Jakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi antara lain:

1. Sudah jarang dimainkannya permainan-permainan tradisional oleh anak-anak dan remaja pada jaman sekarang.
2. Materi tentang permainan tradisional yang diberikan sekolah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani belum ada.

3. Sudah jarang kegiatan-kegiatan perlombaan permainan tradisional antar sekolah maupun antar siswa di internal sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian dengan melakukan penelitian tentang Pengetahuan Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 234 Jakarta tentang Permainan Tradisional.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan: Apakah Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengetahui tentang permainan tradisional ?

### **E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian**

#### **a. Kegunaan**

Penelitian ini berguna untuk mengetahui pengetahuan siswa siswi Sekolah Menengah Pertama 234 Jakarta tentang permainan tradisional Indonesia.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat memberikan manfaat bagi pembentukan rencana program pembelajaran untuk guru pendidikan jasmani.
- b. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi pengembangan ilmu, khususnya dalam permainan tradisional Indonesia.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pentingnya memberikan pembelajaran dan pengetahuan permainan tradisional.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan gambaran betapa pentingnya mengetahui dan membantu melestarikan permainan tradisional.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi pertimbangan untuk lembaga pendidikan di sekolah, betapa pentingnya pengetahuan permainan tradisional serta menjadi salah satu cara dalam membantu melestarikan permainan tradisional.