

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengetahuan Permainan Tradisional

Pengetahuan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang, baik pengetahuan umum maupun pengetahuan khusus. Pengetahuan juga dapat digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan atau kemahiran seseorang dengan menggunakan suatu tes tertentu. “Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang terjadi melalui proses sensoris khususnya mata dan telinga”.¹ Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa seseorang akan mendapatkan pengetahuan melalui rangsangan melalui mata dan telinga dengan bantuan subjek dan objek tertentu. Subjek tersebut merupakan orang yang ingin mengetahui tentang sesuatu hal. Objek tersebut bisa berbentuk audio dan visual serta dengan sentuhan atau rabaan pada objek tersebut, tanpa subjek dan objek maka tidak bisa disebut sebagai pengetahuan karena tidak ada yang ingin mencari tahu sesuatu dan mencari apa yang ingin di cari tahu.

Soerjono soekanto berpendapat “pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca indranya, yang berbeda

¹Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan* (Jakarta : EGC, 2004), h.25

sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstitions*) dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformations*)”.² Pengetahuan pada dasarnya didapat melalui hasil kerja panca indera manusia dengan mendapatkan pengalaman dari suatu kegiatan. Pengetahuan itu suatu hal yang dapat dirasakan dengan hati, didengar dengan telinga dan dilihat dengan mata, maka sebuah pengetahuan dapat dipelajari oleh manusia.

Menurut Juju S. Suriasumantri mengartikan “pengetahuan adalah subkelas dari kepercayaan yang benar”.³ Ini menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan hal yang sudah teruji secara ilmiah yang dilakukan oleh manusia atau seseorang sebagai subjek dari sebuah penelitian terhadap objek tertentu.

Menurut Rapar Jan Hendrik, “pengetahuan adalah suatu kata yang digunakan untuk menunjuk kepada apa yang diketahui oleh seseorang tentang sesuatu. Pengetahuan senantiasa memiliki subjek yakni manusia, karena tanpa ada yang mengetahui tidak akan ada pengetahuan. Jika ada subjek adapun objek, sesuatu yang semestinya kita ketahui atau hendak diketahui”.⁴ Hal ini berarti bahwa seseorang yang dapat menjelaskan sesuatu hal yang diketahuinya maka bisa disebut orang yang berpengetahuan, tidak hanya itu pengetahuan membutuhkan subjek dan objek yang memang

²Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6.

³Juju S Suriassumantri, *Ilmu Dalam Perspektif* (Jakarta : Yayasan Obor Indonesi, 2001), h.82

⁴Rapar Jan Hendrik, *Pengantar Filsafat* (Yogyakarta : Pustaka Filsafat,1996), hh. 37-38

sangat erat hubungan kedua hal tersebut. Karena pengetahuan membutuhkan subjek yaitu seseorang yang mencari tahu atau meneliti sedangkan objek merupakan suatu hal yang dipelajari atau diteliti oleh subjek.

Jan Hendrik Rapar berpendapat "Pengetahuan dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu, Pengetahuan biasa (*ordinary knowledge*), Pengetahuan ilmiah (*scientific knowledge*) dan Pengetahuan filsafati (*philosophical knowledge*)".⁵

Pengetahuan biasa (*ordinary knowledge*) yaitu pengetahuan yang umum, karena sudah diketahui oleh masyarakat luas baik masyarakat yang berpendidikan maupun yang tidak berpendidikan.

Pengetahuan ilmiah (*scientific knowledge*) yaitu pengetahuan yang didapat secara ilmiah melalui penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam suatu bidang ilmu tertentu. Dengan kata lain pengetahuan ini sudah benar-benar teruji secara teori maupun praktek.

Pengetahuan filsafati (*philosophical knowledge*) yaitu pengetahuan yang melihat dari sisi fenomena kehidupan makhluk hidup maupun tidak yang ada di alam semesta ini dan pengetahuan ini juga melihat dari sisi pemikiran manusia secara rasional maupun tidak.

⁵*Ibid.*, hh. 38-39.

Menurut M. Sunaryo, “pengetahuan memiliki tingkatan di dalam domain kognitif yaitu tahu, memahami, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi”.⁶ Tahu merupakan tingkatan paling dasar dari tingkat pengetahuan oleh seseorang yang dapat diartikan sebagai seseorang yang dapat menjelaskan, mengartikan serta menjabarkan. Tingkatan selanjutnya yaitu memahami dimana seseorang sudah dapat menjelaskan dan mengintrepetasikan suatu hal yang diketahuinya. Penerapan merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuannya untuk mempraktekannya dalam suatu kegiatan atau situasi dan kondisi tertentu.

Analisis merupakan suatu tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang dimana orang tersebut sudah dapat membagi pengetahuannya dalam jenis-jenis atau bagan-bagan tertentu, tetapi masih dalam suatu objek yang diketahuinya. Sintesis merupakan tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang yang sudah dapat menghubungkan, menyusun, meringkaskan dan merencanakan bagian-bagian dari suatu objek yang diketahuinya. Evaluasi merupakan tingkatan terakhir dari tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang, dimana orang tersebut sudah dapat menilai suatu objek menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada atau yang disusun oleh orang tersebut.

⁶ M. Sunaryo, *Op.Cit.*, h.25

“Pengetahuan yang disebut dalam bahasa Inggris dengan *knowledge* adalah segala sesuatu yang diketahui manusia melalui tahapan panca indra, intuisi dan firasat”.⁷ Ini dapat diartikan bahwa pengetahuan itu dapat dimiliki seseorang melalui panca indera seperti meraba, melihat, mendengar, dan mencium. Pengetahuan juga dapat melalui penalaran-penalaran manusia tanpa harus memiliki intelektualitas yang baik serta pengetahuan juga dapat didapatkan dengan merasakan melalui hati setiap manusia.

Indonesia memiliki beragam budaya dan kesenian, termasuk di dalamnya yaitu permainan tradisional atau bisa disebut olahraga tradisional. “Olahraga tradisional adalah warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memiliki dua persyaratan yaitu berupa olahraga dan sekaligus juga bersifat tradisional”.⁸ Ini berarti olahraga tradisional adalah olahraga yang diciptakan oleh nenek moyang bangsa Indonesia dan diketahui siapa nama penciptanya dan memiliki dua syarat yang berupa olahraga dan bersifat tradisional atau dapat dikatakan sudah ada sejak lama tanpa diketahui kapan diciptakannya permainan tersebut.

Menurut James Danadjaja “Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-

⁷Djaelani Husnan, Abdul Fadhil, *Islam Integral Membangun Kepribadian Islami* (Jakarta: Jurusan Mata Kuliah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta, 2009), h.124

⁸ www.kizzio.com/111-olahraga-tradisional.htm diakses pada tanggal 2 September 2015.

temurun, serta banyak mempunyai variasi”.⁹ Dengan kata lain permainan tradisional merupakan kebudayaan yang di miliki oleh bangsa Indonesia yang seharusnya di lestarikan dan di jaga agar generasi-generasi berikutnya dapat memainkan dan merasakan manfaatnya.

Menurut Ahmad Allatief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata “berbagai olahraga Tradisional atau permainan tradisional yang ada di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti olahraga atau permainan untuk seorang diri, olahraga atau permainan untuk berpasangan atau berlawanan, olahraga atau permainan pacu, olahraga atau permainan tanding beregu, serta olahraga atau permainan kelompok bergilir”.¹⁰

Olahraga atau permainan tradisional untuk seorang diri merupakan permainan-permainan tradisional yang dimainkan oleh satu orang atau tunggal, contohnya adalah permainan loncat batu yang terdapat di pulau Nias, Sumatera Utara. Permainan Tradisional berpasangan atau berlawanan ialah permainan yang dimainkan dengan bertanding satu lawan satu, contohnya seperti adu kepala antar dua orang seperti di Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Timur. Permainan pacu merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan cara melakukan balapan atau karapan, contohnya

⁹Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Javalitera. 2012), h. 45.

¹⁰Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, Marta Dinata, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*, (Jakarta : KEMENPORA RI 2006), h. 2

seperti karapan sapi di Madura, Jawa Timur. Permainan tanding beregu merupakan permainan yang di lakukan dengan di pertandingkannya antar regu, contohnya permainan sepak takraw atau sepak raga yang berasal dari Sulawesi Selatan. Permainan kelompok bergilir merupakan permainan yang dimainkan dengan cara bergantian dalam melakukan permainan atau pertandingan, contohnya seperti permainan dari jawa yaitu sondah-mandah / taplak dan sumbar suru.

Menurut Ahmad Allatief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata “dalam mengembangkan olahraga atau permainan tradisional dapat di tempuh dengan dua cara yaitu dengan cara stimulan dan dengan cara memusatkan perhatian pada aspek keolahragaan dan permainan baik itu khalayak nasional atau internasional”.¹¹ Dengan cara stimulan, yaitu dengan cara mempertahankan eksistensi tradisionalnya di dalam lingkungan khusus suku bangsanya. Cara memusatkan perhatian pada aspek keolahragaan baik itu khalayak nasional atau internasional yaitu dengan cara memfokuskan pada satu target bisa nasional maupun internasional.

Beberapa olahraga tradisional seperti misalnya gobag sodor memiliki banyak nama yang berbeda tergantung di daerah mana olahraga tradisional ini dimainkan, tidak hanya nama tetapi peraturan permainanpun demikian memiliki perbedaan peraturan tergantung dimana permainan tradisional ini

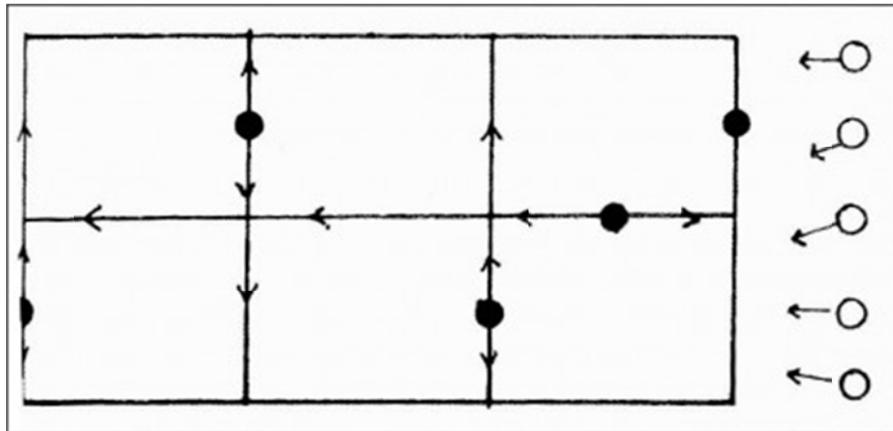
¹¹ *Ibid.*, h.3

dimainkan. Peraturan yang berbeda ini mencakup alat permainan, luas lapangan yang dipakai, jumlah pemain dan lain sebagainya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan olahraga tradisional merupakan olahraga yang dibuat oleh para pendahulu bangsa Indonesia untuk mengisi waktu luang mereka dan peraturan yang di buat tidak baku, hanya sesuai kesepakatan para pemain olahraga tradisional tersebut. Tujuan dari olahraga tradisional bukanlah mengacu pada prestasi, tetapi untuk mengisi waktu luang dan bersosialisasi.

Adapun beberapa olahraga tradisional yang cukup dikenal di masyarakat luas, antara lain :

1. Gobag Sodor

Gobag sodor salah satu olahraga tradisional yang juga biasa di sebut galah asin atau hadang. Hal ini dikarenakan tergantung dimana daerah itu dimainkan. Jadi setiap daerah memiliki nama tersendiri untuk menyebut nama permainan ini. Tetapi secara umum cara bermain olahraga tradisional ini sama peraturannya baik dari segi besar lapangan hingga jumlah pemainnya.



Gambar 1: Lapangan bermain gobag sodor¹²

2. Terompah Panjang

Terompah panjang atau biasa yang disebut dengan bakiak di masyarakat merupakan salah satu olahraga tradisional yang dimainkan secara beregu. Terompah panjang adalah permainan olahraga tradisional yang mempergunakan kayu panjang dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan.¹³

¹²<https://izulaela.wordpress.com/permainan-anak-anak>

¹³<https://www.scribd.com/doc/254141041/Terompah-Panjang> diakses 18 November 2015



Gambar 2 : Terompah panjang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Egrang

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal.¹⁴ Egrang adalah sebatang bambu panjang yang di tengahnya diberi sedikit bambu melintang kecil, untuk tempat kaki berpijak.¹⁵ Egrang merupakan salah satu olahraga tradisional yang terbuat dari bambu dan olahraga tradisional yang dikenal masyarakat Indonesia. Egrang memiliki beberapa jenis yaitu, egrang pegangan, egrang pasak, egrang *drywall* dan egrang pegas¹⁶.

¹⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Egrang> di akses 18 November 2015

¹⁵ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Tradisioanal Anak Indonesia* (Jakarta: cerdas interaktif (penebar swadaya grup)), h.109

¹⁶ Wikipedia,Op.cit



Gambar 3 : Egrang bambu
Sumber:Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia

4. Engklek

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang cukup populer. Permainan tradisional ini memiliki nama yang berbeda di setiap daerah antara lain teklek, ingkling, sundamanda, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Engklek dapat dimainkan di pelataran tanah, semen ataupun aspal, selama permukaan masih datar dan tidak berbahaya. Sebelum memulai permainan ini para pemain harus menggambar bidang arena permainan engklek.

Jumlah pemain dalam permainan engklek tidak dibatasi. Setiap pemain harus memiliki kreweng, gacuk atau jagoan yang berupa pecahan genteng atau batu yang biasanya berbentuk pipih. Setelah itu permainan dapat dimulai dengan cara menentukan giliran bermain.



Gambar 4: Lapangan engklek¹⁷

5. Bentengan

Bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini harus dimainkan 2 kelompok dalam setiap pertandingannya. Jumlah anggota kelompok dalam setiap permainan tidak memiliki jumlah pasti, tetapi biasanya minimal 4 orang dalam setiap kelompoknya.

¹⁷http://www.jakarta.go.id/web/system/jakarta2011/public/img/photo_event/Engklek_di_Car_Free_Day_19_17439_2012042983059_udin.jpg



Gambar 5: Ilustrasi bermain bentengan¹⁸

Permainan ini dapat dimainkan tanpa ada peralatan khusus, karena alat yang di gunakan hanya 2 tiang atau 2 tempat sebagai benteng masing-masing tim. Benteng tersebut dapat berupa pohon, tembok, pagar ataupun tiang.

Menanggapi semua kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan bahwasannya pengetahuan dan permainan tradisional merupakan satu kesatuan yang utuh. Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang berupa objek tertentu melalui panca indra. Permainan tradisional adalah berupa permainan yang bersifat tradisional dan dimainkan oleh anggota kolektif masyarakat tertentu. Pengetahuan permainan tradisional adalah hasil

¹⁸<http://www.anakbawangsolo.org/2014/11/bentengan.html>

dari tahu melalui panca indra sebagai subjek yang berupa permainan-permainan yang bersifat tradisional yang bersifat sebagai objek..

2. Siswa SMP

Dunia pendidikan merupakan tempat terjadi interaksi antara dua unsur yaitu peserta didik dengan guru. Peserta didik biasa juga disebut dengan siswa. Menurut Wikipedia “Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”¹⁹. Pengertian ini menjelaskan bahwa siswa merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan dan merupakan aset yang berharga bagi pendidikan nasional untuk mencapai tujuan-tujuan di dunia pendidikan Indonesia melalui proses-proses yang telah di rancang oleh instansi terkait dengan pendidikan.

Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan salah satunya yaitu sekolah menengah pertama. Menurut Wikipedia “Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat)”²⁰. Sekolah menengah pertama merupakan sekolah lanjutan setelah siswa lulus dari sekolah dasar

¹⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik di akses pada tanggal 18 november 2015

²⁰ https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_pertama diakses pada tanggal 18 november 2015

selama enam tahun. Sekolah menengah pertama ditempuh selama 3 tahun yaitu dari kelas 7 hingga kelas 9. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sekolah ini pernah disebut sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Siswa SMP umumnya berusia 13-15 tahun, dengan kata lain siswa SMP merupakan orang-orang yang sedang melalui fase remaja dalam masa pertumbuhan psikologis maupun fisik.

B. Kerangka Teoretik

Tingkat pengetahuan tentang permainan tradisional Indonesia sangatlah penting bagi para siswa, karena permainan tradisional merupakan aset budaya bangsa yang perlu di lestarikan, digali dan ditumbuh kembangkan. Pengetahuan-pengetahuan tentang permainan tradisional yang di miliki para siswa nantinya akan membantu dalam melestarikan kebudayaan yang dimiliki bangsanya.

Siswa merupakan calon-calon generasi penerus bangsa yang akan membantu melestarikan kebudayaan bangsanya adalah peserta didik yang berada di sekolah dimana mereka menimba berbagai macam ilmu dan mendapatkan pengetahuan tentang banyak hal salah satunya permainan tradisional. Sekolah seharusnya menjadi garda terdepan dalam memberikan pengetahuan permainan tradisional bangsanya, tetapi yang terjadi sekolah-sekolah jarang memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional. Padahal tidak harus dalam kegiatan belajar mengajar untuk memberikan

edukasi tentang permainan tradisional, tetapi bisa langsung dalam kegiatan-kegiatan praktek misalnya sekolah mengadakan perlombaan permainan tradisional antar kelas.

Banyak penulis buku tentang permainan tradisional mengatakan bahwa permainan tradisional hampir punah. Ini menandakan bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan dipelajari oleh generasi penerus bangsa Indonesia. Apabila generasi penerus bangsa ini yaitu siswa-siswa yang sedang menimba ilmu di sekolah sudah mengetahui betapa pentingnya permainan tradisional sebagai aset kebudayaan bangsa, maka permainan tradisional bisa menjadi salah satu identitas bangsa dalam memperkenalkan bangsanya.

Solusi yang tepat untuk siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 234 Jakarta (SMP N 234 Jakarta) agar dapat meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional adalah dengan cara memberikan pengetahuan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar di sekolah dan mengadakan kegiatan perlombaan permainan tradisional sehingga siswa di SMP N 234 Jakarta dapat praktek langsung memainkan permainan tradisional.

Maka dari itu peneliti memiliki gagasan untuk meneliti bagaimana pengetahuan siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 234 Jakarta tentang permainan tradisional, agar siswa-siswa yang terdapat di sekolah tersebut dapat diketahui pengetahuannya tentang permainan tradisional. Penelitian ini

juga dapat menjadi acuan sekolah untuk membuat strategi memberikan pelajaran tentang pengetahuan permainan tradisional sebagai kontribusi melestarikan budaya bangsa.