

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dengan berbagai suku bangsa kaya akan budaya dan sastra seperti dongeng, cerita rakyat, legenda, kronik, mitos, adat istiadat, permainan rakyat, tarian rakyat, lagu rakyat, dll. Aset budaya dan karya sastra diwujudkan melalui proses yang diwariskan secara turun-temurun. Proses pewarisan dilakukan secara lisan dan diwariskan secara turun-temurun dalam apa yang disebut cerita rakyat. Indonesia adalah negara yang terdiri dari pulau-pulau dengan berbagai suku dan budaya yang berbeda-beda di Indonesia.

Negara Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya memiliki tradisi dan warisan kesenian yang beragam di setiap daerahnya. Keberagaman ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam permainan tradisional. Permainan tradisional di Indonesia menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya lokal yang menjadi ciri khas masyarakat setempat.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah turun temurun dari nenek moyang dan diwariskan untuk anak-anak agar mereka tetap mengingat serta melestarikan budaya dan salah satunya sebagai sarana rekreasi bagi anak-anak. Ada dua jenis dalam permainan tradisional ini, pertama tidak menggunakan alat tetapi nyanyian, dan kedua menggunakan alat. Selain jenisnya, permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan cara memainkannya. Namun mulai ditinggalkan bahkan dilupakan karena anak saat ini

hanya terpaku pada gadget. Hal ini tidak mengherankan karena permainan ini tidak membutuhkan tempat khusus dan luas serta dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Berikut beberapa permainan yang menggunakan alat yaitu pletokan, congklak, dampu, egrang, klereng, layangan, lompat tali karet, patok lele, tok kadal dua batu, bakiak, gansing, tarik tambang, dan lainnya. Sedangkan permainan yang tidak menggunakan alat namun menggunakan nyanyian yaitu bebentengan, gobak sodor, petak umpet, ular naga, nenek grondong, cici putri, wak-wak gung, cublak-cublak suweng, kukuruyuk ayam, dan lainnya.

Manfaat permainan tradisional mampu membawa rangsangan kreatif bagi pendukungnya. Seperti memperkenalkan, melestarikan, meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya dan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya. Nilai yang terkandung dalam permainan ini yaitu menumbuhkan rasa kesetiakawanan, kerjasama, rasa empati ke sesama teman, keakraban dengan alam dan juga menumbuhkan nilai sportivitas kepada anak. Dengan memainkan permainan ini dapat membantu anak untuk melestarikan kembali kebudayaan yang telah hilang. Permainan tradisional juga sangat erat kaitannya dengan perkembangan intelektual, karakter anak seperti pengendalian diri yaitu kemampuan anak menunda kepuasan, sabar, tidak mudah sakit hati, percaya diri, pantang menyerah dan juga sangat penting dalam perilaku sosial anak remaja.

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, di mana terjadi berbagai perubahan dalam aspek fisik, psikis, dan psikososial. Pada masa remaja, individu mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat signifikan, seperti perubahan pada ukuran dan bentuk tubuh, serta terjadinya

pubertas. Di samping itu, pada masa ini juga terjadi perubahan dalam aspek psikis, seperti perkembangan identitas diri, pemikiran abstrak, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pada masa remaja juga terjadi perubahan dalam aspek psikososial, seperti hubungan sosial dan emosi.

Perilaku sosial merupakan tindakan dan perkataan seseorang yang dapat diamati, digambarkan, dan direkam oleh orang atau orang lain yang melakukannya. Manusia pada dasarnya adalah makhluk individual namun juga makhluk sosial. Sebagai makhluk individual, manusia mempunyai keunikan karena mempunyai sifat-sifat yang unik. Sebagai makhluk sosial, manusia masih bergantung pada lingkungan sosial disekitarnya. Ada saling ketergantungan satu sama lainnya dalam upaya memenuhi kebutuhan. Dengan kata lain, dalam kebersamaan. Seperti yang dijelaskan oleh (Rusli, 2001) bahwa, “Suasana saling ketergantungan itu, merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. perilaku saling bergantung itu disebut perilaku sosial. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Perilaku manusia dipengaruhi oleh perkembangan dan pertumbuhan (proses pematangan, proses belajar dan proses pembawaan atau bakat). Perilaku seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan (pendidikan, nilai, dan budaya, masyarakat, dan politik) dan faktor bawaan (Yayat Suharyat, 2012).

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan, masih kurang baiknya anak dalam berperilaku sosial seperti tidak mau mengikuti aturan sekolah mulai dari waktu kedatangan, pakaian, dan lain-lain. Ada juga siswa yang masih tidak

mendengarkan bahkan melawan perkataan guru, siswa yang tidak ingin berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, ada siswa yang hanya berkumpul dengan suatu kelompok (geng) tertentu, adapula siswa yang sibuk mencari jati dirinya dengan mengikuti perkelahian atau tawuran antar sekolah, merokok di area sekitar lingkungan sekolah, dan ada siswa yang sportif dalam melakukan pertandingan olahraga seperti bermain sepak bola, bola basket, dalam lingkungan sekolah.

Anak lebih sering cenderung bermain gadget dibanding melakukan aktivitas fisik. Bermain gadget dapat membuat seorang anak duduk dengan tenang selama berjam-jam, sehingga mengurangi aktivitas fisik anak. Sering perkembangan jaman gadget dapat membuat anak-anak semakin melupakan kultur budaya yang dimana dulunya mereka memainkan permainan tradisional tersebut dan sekarang mereka lebih berfokus kepada gadget mereka.

Dampak negatif dari anak sering bermain gadget dari segi kesehatan fisik, yaitu indera penglihatan anak mulai terganggu, bahkan pada segi mental ada kasus dimana anak tersebut mengalami gangguan kejiwaan karena gadget tersebut. Selain itu dampak negatif lainnya anak juga bisa terkena obesitas dikarenakan kurangnya mereka dalam bergerak. Dimana terjadinya penumpukan lemak yang disebabkan tidak seimbangnya asupan energi dan kurang dalam melakukan aktivitas fisik. seperti yang dijelaskan oleh WHO (*World Health Organization*) obesitas merupakan penumpukan lemak yang berlebihan akibat ketidakseimbangan asupan energi (*energy intake*) dengan energi yang digunakan (*energy expenditure*) dalam waktu lama.

Oleh karena itu, maka peneliti akan membuat suatu aktivitas fisik yang dapat memberikan efek positif dalam meningkatkan dan menumbuhkan perilaku sosial pada anak serta dapat memberikan efek positif terhadap kesehatan anak. Dalam rangka melakukan aktivitas fisik untuk meningkatkan perilaku sosial pada anak yang disesuaikan dengan tumbuh kembang dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan, diharapkan anak yang terlibat langsung mampu mendapatkan pengalaman dari tindakan, pemikiran, perasaan dan refleksi mereka. Selain itu permainan tradisional Betawi bisa dijadikan sebagai warisan budaya karena agar mereka tahu ternyata permainan tradisional Betawi harus dijaga kelestariannya agar tidak punah dan terlupakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Betawi Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang agar penelitian tidak mengalami perluasan diluar konteks pembahasan, maka peneliti memfokuskan permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja” penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perilaku sosial pada remaja.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian. Dalam hal ini peneliti membagi ruang lingkup penelitian dengan melakukan penelitian untuk mengetahui sejauhmana

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja siswa SMAS Muttaqien Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana perilaku sosial pada siswa kelas X SMAS Muttaqien Jakarta?
2. Bagaimana implementasi permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap perilaku sosial siswa kelas X SMAS Muttaqien Jakarta?
3. Apakah permainan tradisional dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa kelas X SMAS Muttaqien Jakarta?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun 2 kegunaan hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja sebagai berikut:

1) Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini bertujuan untuk membantu memahami khususnya tentang Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya khususnya dalam permainan tradisional terhadap perilaku sosial.

2) Kegunaan Praktisi

1. Sebagai masukan kepada guru untuk lebih banyak lagi menerapkan permainan tradisional di sekolah yang mereka ajarkan.

2. Sebagai sarana untuk menjalin komunikasi, menambah pengetahuan dan wawasan di masa yang akan datang serta untuk melestarikan kembali permainan tradisional.
3. Meningkatkan aktivitas fisik siswa melalui permainan tradisional.
4. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

