

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas bermain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan memperoleh kesenangan (June, 2009). Pada masa kanak-kanak, bermain menjadi salah satu bentuk aktivitas sosial yang paling sering dilakukan. Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lainnya. Meski tidak memiliki tujuan spesifik, bermain itu sendiri memiliki nilai intrinsik yang tercapai selama kegiatan berlangsung (Nur, 2013).

Kesenangan dan keseruan yang dirasakan membuat anak-anak menyukai aktivitas bermain, terutama di pelosok desa di mana permainan tradisional masih sering dilakukan. Permainan biasanya dilakukan oleh individu maupun kelompok yang memiliki tujuan rekreasi, hiburan, dan pembelajaran. Permainan dapat membantu anak mengerti mengapa manusia bermain dan bagaimana permainan bisa mempengaruhi perkembangan fisik, sosial, emosional, serta kognitif individu. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat aktivitas bermain anak, terutama pada anak usia sekolah dasar turut mengalami perubahan.

Anak-anak masa sekarang lebih sering bermain permainan digital seperti *game online*, *Play Station*, dan *video game*. Permainan digital seperti itu pada masa sekarang akan mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal masing-masing. Menurut *Data.ai Intelligence* dalam jurnal (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023), pada

tahun 2022 Indonesia menempati posisi ke tiga dengan penggunaan *game online* terbanyak di dunia. Adanya permainan digital membuat tergerusnya permainan tradisional yang sebelumnya pernah ada dan berkembang disekitar kita. Permainan digital dan permainan tradisional memiliki sifat yang berbeda, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Perlu diketahui bersama jika pada saat ini sudah jarang sekali kita temui anak-anak bermain permainan tradisional seperti lompat tali, gobag sodor, kelereng, enggrang, terompah panjang, dan yang lainnya (Pitoyo Teguh Subagya, 2020). Permainan tradisional menjadi salah satu alternatif orang tua atau guru untuk membentuk sikap positif pada anak.

Menurut Dharmamulja dalam (Widodo & Lumintuarso, 2017) permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah lama ada dan dimainkan dan dikembangkan oleh masyarakat secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan nilai positif untuk membentuk sikap anak sebagai generasi penerus bangsa (Adi et al., 2020).

Jenis permainan tradisional muncul dari berbagai suku dan etnis di Indonesia. Contohnya, permainan tradisional anak-anak di Jawa mengandung nilai-nilai budaya tertentu dan berfungsi melatih pemainnya dalam keterampilan yang penting bagi kehidupan masyarakat. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berhitung, berpikir, ketangguhan, keberanian, kejujuran, dan sportifitas (Tashadi

dalam Purwaningsih, 2006). Permainan tradisional anak-anak merupakan aset budaya bangsa yang harus dilestarikan agar tetap ada dan berkembang.

Permainan tradisional memiliki kesamaan dengan olahraga karena memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan. Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai karakter anak atau siswa seperti tanggung jawab, ketelitian, kepercayaan diri, dan kerja sama (Rusmana et al., 2022). Permainan ini juga terbukti dapat merangsang keterampilan sosial anak dan memperkuat hubungan antar anggota masyarakat (Diyenti & Rakimahwati, 2019).

Keunikan permainan tradisional terletak pada kemampuannya tidak hanya menyediakan hiburan tetapi juga menjadi sarana bagi anak-anak untuk tumbuh, belajar, dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Interaksi langsung antar pemain dalam permainan ini melatih mereka berkomunikasi, bekerja sama, dan mengatur strategi untuk mencapai tujuan permainan. Hal ini merangsang perkembangan keterampilan sosial seperti menghormati satu sama lain, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Dalam situasi yang kompetitif, anak-anak juga bisa dilatih untuk memiliki sifat sportif dan menerima kekalahan. Salah satu permainan tradisional yang merangsang perkembangan keterampilan sosial adalah permainan terompah panjang.

Terompah panjang adalah jenis permainan yang melatih keterampilan dan ketangkasan fisik serta memupuk persahabatan antar teman (Atika Putri & Yelda Andespa, 2021). Terompah panjang ini berbentuk panjang dengan tali lebih dari satu, sesuai dengan jumlah pemain. Permainan ini mengandalkan ketangkasan kaki

dan kekompakan peserta. Selain melatih koordinasi tubuh, terompah panjang juga melatih jiwa kepemimpinan, kesabaran, dan kerja sama tim. Permainan ini memiliki nilai afektif, kognitif, dan psikomotor sebagai bagian dari pendidikan jasmani dan kesehatan (Khamdani, 2010).

Terompah panjang dikenal sebagai alas kaki yang terbuat dari kayu kuat tetapi ringan, dengan bentuk sesuai telapak kaki dan tali dari kulit atau karet (Ismail, 2006). Permainan ini tidak akan terlaksana jika peserta tidak bekerja sama secara selaras. Penelitian "Pengaruh Permainan Bakiak untuk Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun" (Lestari et al., 2023) membuktikan bahwa permainan ini merangsang pengetahuan tentang kerja sama, perasaan senang, dan tanggung jawab untuk membina kerja sama dan interaksi antar teman. Permainan terompah panjang membantu membentuk sikap bertanggung jawab, gotong royong, dan interaksi dalam menyelesaikan tugas bersama.

Pratiwi et al., (2018) mendefinisikan bahwa kerja sama merupakan kemampuan yang dilakukan oleh beberapa anak yang bertujuan untuk saling membantu sehingga akan tampak suatu kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Pada dasarnya hakikat dari kerja sama adalah aktivitas yang ditujukan dalam bentuk kerja kelompok antar teman yang mana didalamnya terdapat perbedaan pendapat dan dapat menyatukan pendapat tersebut menjadi satu (Kusuma, 2018).

Menurut Susanti, Widyani, dan Utami (2021:226), kerja sama tim adalah sistem perpaduan kerja suatu kelompok yang didukung oleh berbagai keahlian dengan kejelasan tujuan, dan juga didukung oleh kepemimpinan dan komunikasi

untuk menghasilkan kinerja yang lebih tinggi daripada kinerja individu. Sedangkan Panggiki, Lumanauw, dan Lumintang (2017:3019) mendefinisikan kerja sama tim (*teamwork*) adalah bentuk kerja dalam kelompok yang harus diorganisasi dan dikelola dengan baik. Siswa-siswi yang memiliki keahlian yang berbeda-beda dan dikoordinasikan untuk bekerja sama dengan rekan-rekan lain. Terjadi saling ketergantungan yang kuat satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan atau menyelesaikan sebuah tugas. Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan bahwa kerjasama tim adalah sekelompok orang dengan kemampuan, talenta, pengalaman dan latar belakang yang berbeda yang berkumpul bersama-sama untuk mencapai satu tujuan dalam satu atau lebih kegiatan.

Penelitian sebelumnya oleh (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020) yang berjudul "*Penanaman perilaku kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional*" menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dapat menanamkan berbagai perilaku salah satunya adalah kerja sama. Meskipun demikian, penelitian tersebut hanya menguji teori-teori dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan. Oleh karena itu, penelitian ini lebih lanjut diperlukan untuk membuktikan teori-teori tersebut dengan menggunakan metode perlakuan/*treatment* yang belum digunakan oleh peneliti sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas V, ditemukan bahwa kemampuan kerja sama di SDIT AL-MU'MIN masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan pada saat melakukan kegiatan di luar ruangan, masih terdapat siswa yang kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman. Masalah-masalah yang terjadi di lapangan tersebut mengakibatkan seringnya terjadi keterlambatan dalam

melaksanakan pekerjaan akibatnya target penyelesaian tugas sulit untuk terealisasi. Jika sekolah tidak memiliki kerja sama yang kuat antara divisi guru dengan divisi orang tua, maka hasil dari kerjanya tidak akan memuaskan dan tidak efisien (tepat waktu).

Berdasarkan pada uraian latar belakang penelitian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "*Pengaruh permainan tradisional terompah panjang dengan kemampuan kerjasama siswa kelas V di SDIT AL-MU'MIN*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap siswa kelas V SDIT AL-MU'MIN.
2. Pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar kelas V SDIT AL-MU'MIN.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang ada pada penelitian ini dibatasi pada ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar kelas V SDIT AL-MU'MIN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan: “Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap kemampuan kerja sama pada siswa sekolah dasar kelas V SDIT AL-MU’MIN?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta menambah wawasan mengenai permainan tradisional sebagai pembentukan karakter kerja sama sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis:

- a. Menjadi pedoman untuk para siswa kelas V SDIT AL-MU’MIN untuk mengetahui sejauh mana sikap kerja sama yang mereka miliki.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan pemikiran bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi kemampuan kerja sama siswa.
- c. Bagi peserta didik, bisa lebih mengenal lebih dalam mengenai permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengetahuan tambahan terkait permainan tradisional.
- e. Sebagai sumber informasi tentang pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar.

- f. Sebagai tambahan literatur bacaan perpustakaan.
- g. Sebagai upaya pembentukan nilai kerja sama siswa sekolah dasar

