

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga rekreasi merupakan salah satu sarana penting dalam menunjang terciptanya kehidupan yang sehat dan berkualitas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, khususnya Bab VI Pasal 17, yang menyatakan bahwa ruang lingkup olahraga meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi (Sulikan et al., 2020). Olahraga rekreasi memiliki peran strategis dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan aktivitas fisik yang bersifat menyenangkan dan menyehatkan. Namun, pada kenyataannya, berbagai fasilitas olahraga rekreasi di lingkungan masyarakat mengalami alih fungsi, seperti dijadikan area parkir atau tempat berjualan, sehingga ruang gerak masyarakat untuk melakukan aktivitas olahraga menjadi terbatas.

Kegiatan olahraga rekreasi tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sikap sosial, salah satunya adalah sikap kerja sama (Maulani & Adnan, 2019). Kerja sama dalam aktivitas permainan memiliki peranan yang sangat penting, karena tanpa adanya kerja sama, suatu permainan tidak dapat berjalan secara optimal (Tooy et al., 2020). Kerja sama dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara terpadu untuk mencapai tujuan atau target tertentu. Oleh karena itu, dalam permainan kelompok, kemampuan bekerja sama menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan atau kemenangan.

Kemampuan kerja sama merupakan salah satu komponen penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa sikap kooperatif memiliki peran signifikan dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif dan sehat, sehingga perlu dibiasakan sejak usia dini (Sumarsono & Riyanto, 2021). Pembiasaan sikap kerja sama pada masa kanak-kanak akan memberikan pengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada tahap perkembangan selanjutnya. Menurut Ardiansah et al. (2020), mengibaratkan kerja sama seperti dua orang yang memikul sebuah balok; balok tersebut hanya dapat terangkat apabila kedua orang tersebut memikulnya secara bersamaan. Menyatakan bahwa kerja sama merupakan aktivitas bersama yang melibatkan interaksi antarindividu dalam menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan yang sama (Marlissa, 2025).

Kemampuan kerja sama perlu dilatih sejak usia dini karena melalui proses tersebut anak dapat mengembangkan berbagai aspek sosial emosional, seperti kemampuan berbagi, rasa tanggung jawab, sikap saling membantu, serta keterampilan berinteraksi dalam kelompok. Kerja sama umumnya muncul ketika anak melakukan proses sosialisasi, dan salah satu waktu utama anak bersosialisasi adalah ketika bermain (Suwo et al., 2022). Apabila kemampuan kerja sama tidak dibiasakan secara optimal, maka hal tersebut berpotensi menimbulkan hambatan dalam penyesuaian diri anak, baik dalam bidang akademik maupun dalam kehidupan sosialnya. Idealnya, pada usia anak-anak, khususnya siswa usia 10-12 tahun, kemampuan kerja sama sudah mulai berkembang dan tampak dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Pada rentang usia 10-12 tahun, anak seharusnya telah mengenal dan mampu melakukan berbagai bentuk interaksi sosial yang diwujudkan melalui aktivitas kerja sama, terutama dalam kegiatan bermain. Selain itu, kemampuan kerja sama juga tercantum sebagai salah satu indikator dalam standar tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak. Namun demikian, gambaran ideal tersebut sering kali berbenturan dengan karakteristik anak yang masih menunjukkan sifat egosentris. Sifat egosentris ini merupakan hal yang wajar dalam perkembangan anak, namun perlu dibina dan dikurangi secara bertahap melalui berbagai stimulasi, salah satunya dengan kegiatan yang melatih kemampuan kerja sama (Abdul Narlan, 2020).

Salah satu bentuk stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak adalah melalui aktivitas bermain. Permainan merupakan aktivitas manusia yang mencerminkan kebutuhan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru secara menyenangkan. Bagi anak-anak, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas spontan yang dilakukan tanpa paksaan, menimbulkan rasa senang, dan berlangsung dalam suasana gembira. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang telah lama dikenal dan dimainkan oleh anak-anak sebelum berkembangnya teknologi modern (Candra & Prasetyo, 2023). Pada era 1990-an hingga awal 2000-an, anak-anak di berbagai daerah, termasuk di Bali, masih memanfaatkan alat-alat sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar untuk bermain permainan tradisional. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern

berbasis digital, sehingga anak-anak semakin jarang memainkan permainan tradisional daerahnya.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, khususnya dalam aspek sosial dan emosional. Selain sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga dapat mendorong kreativitas anak, menjadi media penyaluran emosi, serta membantu mengembangkan kecerdasan spiritual anak (Damayanti et al., 2025). Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional menjadi penting, tidak hanya sebagai upaya menjaga nilai budaya dan kearifan lokal, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter bagi anak.

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak adalah permainan bentengan. Permainan bentengan merupakan permainan kelompok yang menuntut strategi, kekompakan, dan koordinasi antaranggota tim (Candra & Prasetyo, 2023). Meskipun asal-usul permainan bentengan belum diketahui secara pasti, permainan ini dikenal dan dimainkan di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Sumatra, Jawa, hingga Bali. Permainan bentengan tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta sarat dengan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas.

Perkembangan sosial anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain, termasuk melalui permainan tradisional bentengan. Dengan demikian, permainan bentengan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan untuk membangun dan mengembangkan kemampuan kerja sama pada anak usia 10-12 tahun. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Bentengan dalam Membangun Nilai-Nilai Kerja Sama pada Anak Usia 10-12 Tahun.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai peran permainan tradisional bentengan dalam menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, sehingga anak mampu berinteraksi secara positif, bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Terbatasnya pemanfaatan fasilitas olahraga rekreasi di lingkungan masyarakat akibat alih fungsi lahan, sehingga mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas bermain dan olahraga yang bersifat edukatif.
2. Menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat dominasi permainan modern berbasis digital, yang berpotensi menghambat perkembangan aspek sosial dan emosional anak.
3. Kemampuan kerja sama pada anak usia 10-12 tahun belum berkembang secara optimal, yang terlihat dari masih kuatnya sikap egosentris dalam aktivitas bermain kelompok.
4. Kurangnya stimulasi yang sistematis dan terarah dalam melatih nilai-nilai kerja sama anak melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif dan menyenangkan.

5. Belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial untuk menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi sosial pada anak.
6. Minimnya penerapan permainan tradisional bentengan sebagai sarana pengembangan kemampuan kerja sama pada anak usia 10-12 tahun di lingkungan bermain atau pendidikan nonformal.
7. Belum adanya pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi permainan bentengan dalam membangun nilai-nilai kerja sama pada anak usia 10-12 tahun.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ditetapkan agar pembahasan permasalahan lebih terarah, mendalam, dan tidak meluas sehingga menghindari terjadinya kesalahan persepsi dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada implementasi permainan tradisional bentengan dalam membangun nilai-nilai kerja sama pada anak usia 10-12 tahun.

Penelitian ini menitikberatkan pada proses pelaksanaan permainan bentengan sebagai aktivitas bermain, serta nilai-nilai kerja sama yang muncul selama permainan berlangsung, seperti interaksi sosial, kekompakan, tanggung jawab, dan saling membantu antarindividu dalam kelompok. Melalui fokus tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa permainan tradisional bentengan dapat dimanfaatkan sebagai media aktivitas bermain sekaligus belajar yang edukatif dan menyenangkan di lingkungan anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan fokus penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional bentengan dalam membangun nilai-nilai kerja sama pada anak usia 10-12 tahun?
2. Bagaimana nilai-nilai kerja sama yang muncul pada anak usia 10-12 tahun melalui implementasi permainan tradisional bentengan?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi permainan tradisional bentengan dalam membangun nilai-nilai kerja sama pada anak usia 10-12 tahun.
2. Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai-nilai kerja sama yang muncul pada anak usia 10-12 tahun melalui implementasi permainan tradisional bentengan.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan

dengan pengembangan aspek sosial emosional anak. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai peran permainan tradisional, khususnya permainan bentengan, sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membangun nilai-nilai kerja sama pada anak usia 10-12 tahun. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan permainan tradisional dalam konteks pendidikan karakter dan pembelajaran berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan nilai-nilai kerja sama, seperti kemampuan berinteraksi, saling membantu, tanggung jawab, dan kekompakan dalam aktivitas bermain kelompok melalui permainan tradisional bentengan.

b. Bagi Pendidik dan Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memilih dan menerapkan aktivitas bermain yang edukatif, menyenangkan, serta efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam membangun sikap kerja sama.

c. Bagi Lembaga Pendidikan dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif kegiatan pembelajaran dan rekreasi yang bernilai edukatif serta mendukung pelestarian budaya dan kearifan lokal.

d. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti empiris dan referensi akademik mengenai adanya nilai-nilai kerja sama yang dihasilkan melalui implementasi permainan tradisional bentengan, serta dapat mendukung pengembangan kajian dan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal di lingkungan Universitas Negeri Jakarta.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

f. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji permainan tradisional atau pengembangan nilai-nilai sosial emosional anak dengan pendekatan dan konteks yang berbeda.

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat tercipta sinergi antara teori dan praktik yang mendorong pembinaan olahraga di Indonesia menuju arah yang lebih baik, sekaligus memotivasi generasi muda untuk terus berjuang dan berkontribusi dalam dunia olahraga.