

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut (Mustadi, 2020), Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Pendidikan bermakna merupakan pendidikan efektif dimana siswa belajar secara aktif-parstisipatif dalam mengkonstruk pengetahuannya dengan bimbingan dan fasilitasi guru.

Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan karakter dan keterampilan seseorang. Pemilihan sumber pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar siswa, meskipun guru juga diharapkan untuk berperan lebih aktif di dalam kelas (Adeng et al., 2023). Pembentukan karakter siswa sekolah dasar menjadi pribadi yang baik dapat dilakukan dengan cara menentukan, melaksanakan, dan membiasakan siswa sekolah dasar untuk melakukan kegiatan yang sesuai dengan pembentukan karakter yang diharapkan dalam proses pembelajaran (Winarno et al., 2019). Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat berguna untuk meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini, cara mengajar para guru menjadi elemen penting yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih baik. Meningkatkan motivasi belajar siswa dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana strategi yang sesuai dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka.

Di tingkat sekolah dasar, saat ini banyak siswa yang tidak memiliki semangat dalam belajar. Kurangnya motivasi belajar pada siswa dipengaruhi oleh

berbagai faktor, baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Selain itu, globalisasi dan modernisasi juga membawa tantangan besar terhadap eksistensi budaya lokal, sehingga banyak siswa yang semakin jauh dari nilai-nilai budaya yang ada di lingkungannya (Kamaria et al., 2025). Kondisi ini dapat mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Faktor yang berasal dari diri siswa, seperti minat belajar dari siswa, dan faktor luar seperti kondisi di lingkungan sekitar siswa, cara mengajar dari guru, serta alat atau media yang digunakan dalam proses belajar. Melalui pemahaman yang lebih jelas mengenai hubungan ini, diharapkan dapat memberikan arahan yang lebih baik dalam menciptakan metode pengajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Strategi untuk membangkitkan minat belajar siswa yaitu dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran kontekstual. Permainan tradisional adalah kegiatan fisik yang berasal dari budaya setempat. Kegiatan ini mengandung nilai-nilai tradisional yang dapat memperkuat rasa memiliki dan cinta terhadap budaya lokal. Selain itu, keberagaman merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang meliputi kekayaan budaya, suku, bahasa, serta berbagai bentuk keberagaman lainnya (Suprojo et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai dan melestarikan keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Setiap suku memiliki permainan tradisional yang telah ada sebelum permainan modern diperkenalkan. “Permainan tradisional juga merupakan warisan budaya yang telah diwariskan turun temurun, menyimpan nilai-nilai luhur yang mencerminkan

karakter, moral, dan kearifan lokal suatu bangsa” (Hadyansah et al., 2021). Manfaat dari permainan tradisional sangat berpengaruh pada perkembangan anak-anak. “Permainan tradisional ini memberi anak-anak peluang untuk menghargai budaya, berinteraksi dengan teman-teman mereka, dan mendukung gaya hidup yang sehat” (Winarno et al., 2019). Selain itu, permainan tradisional sangat mendidik karena dapat mengajarkan anak-anak untuk disiplin, menghargai perbedaan, dan membangun rasa solidaritas sejak dini. Permainan tradisional juga mencerminkan kearifan lokal yang berfokus pada nilai-nilai dan pengetahuan yang muncul dalam suatu komunitas serta diterapkan dalam kegiatan sehari-hari (Uttohiriah et al., 2026).

Permainan tradisional memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak di sekolah dasar, terutama berkaitan dengan komunikasi verbal, kerja sama dalam tim, dan keterampilan mencari solusi masalah kelompok. Partisipasi dalam permainan tradisional, anak-anak dilatih untuk berinteraksi secara langsung satu sama lain, termasuk mengatur strategi, bergiliran dalam bermain, bernegosiasi mengenai aturan, serta menyelesaikan konflik kecil yang muncul selama permainan”.

Di zaman digital sekarang, ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional semakin berkurang. Hal ini terjadi karena permainan digital yang lebih mudah diakses dan memberikan daya tarik instan mulai mendominasi. “Permainan tradisional saat ini semakin terlupakan oleh anak-anak. Mereka lebih cenderung memilih kegiatan digital karena perkembangan teknologi. Selain itu, ruang bermain yang terbatas dan kurangnya dukungan dari keluarga serta sekolah juga membuat permainan ini jarang dikenalkan” (Arisman et al., 2024). Rendahnya ketertarikan

anak-anak terhadap permainan tradisional di beberapa daerah disebabkan oleh kurangnya rasa ingin tahu, motivasi yang kurang, dan dukungan keluarga yang minim.

Semua ini secara tidak langsung mengarahkan anak ke aktivitas yang lebih pasif, sehingga mengurangi kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan berinteraksi secara sosial dengan baik. Akibatnya, anak-anak cenderung memilih aktivitas yang lebih pasif, yang dapat menghambat potensi mereka dalam berkreasi serta berinteraksi dengan orang lain. Jadi, tanpa adanya rangsangan yang aktif dari orang tua dan lingkungan sekitar, kesempatan bagi anak untuk menumbuhkan semangat bermain, berbagi, dan berkolaborasi melalui permainan tradisional semakin berkurang. Ini menunjukkan betapa pentingnya menghidupkan kembali permainan tradisional, yang terbukti memiliki kontribusi besar dalam perkembangan nilai dan keterampilan anak-anak. Selain itu, menurut (Sa'diyah, 2023), “permainan yang bersifat tradisional memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara aktif melalui pengalaman nyata. Dalam hal ini, proses pembelajaran berlangsung secara kontekstual yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan dari anak-anak”.

Nilai budaya adalah konsep yang hidup dalam alam pikiran masyarakat mengenai hal-hal yang dianggap paling bernilai dalam kehidupan. Oleh karena itu, suatu sistem nilai budaya biasanya bertujuan sebagai suatu pedoman aturan dalam masyarakat. Di masa globalisasi ini, sangat perlu untuk melindungi nilai budaya bangsa. Hal ini karena globalisasi dapat menyebabkan interaksi antara berbagai budaya yang saling bertemu dan berbagi nilai. Dalam situasi seperti ini, bangsa yang memiliki ketahanan budaya yang rendah akan dengan mudah menerima nilai-

nilai budaya baru yang mungkin tidak semua memiliki dampak positif. Anak-anak adalah kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh nilai budaya, karena masa kanak-kanak adalah masa yang sensitif. Pada tahap ini, anak-anak perlu mendapatkan rangsangan agar mereka dapat memahami dan mengenal kearifan budaya lokal yang telah ada sejak lama. “Melestarikan kearifan budaya lokal akan lebih efektif jika diterapkan pada anak-anak sejak usia dini, sehingga mereka akan tumbuh dengan rasa cinta dan menghargai terhadap budaya mereka sendiri” (Kurniati, 2016). Salah satu metode pengenalan nilai budaya pada siswa dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan permainan tradisional.

Permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Rangku Alu. Rangku Alu adalah permainan tradisional yang berasal dari Mangarai, Flores, Nusa Tenggara Timur. Ini menjadi salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan dan sering ditampilkan dalam berbagai acara penting. Acara tersebut termasuk perayaan, kegiatan budaya, serta saat menerima tamu kehormatan yang berkunjung ke Flores. Permainan ini dimainkan menggunakan bahan seperti kayu, bambu, atau rotan. Dengan permainan Rangku Alu, siswa dapat belajar untuk bekerja sama, meningkatkan rasa solidaritas, serta melatih konsentrasi dan ketangkasan selama proses pembelajaran. Diharapkan, dengan mengintegrasikan permainan tradisional ini ke dalam pembelajaran, motivasi peserta didik untuk belajar dapat meningkat.

Siswa sekolah dasar adalah anak berusia 6-12 tahun yang memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok sehingga dibutuhkan langkah-langkah yang tepat untuk membentuk karakter pribadi yang baik (Kurniawan, 2015). Permainan Rangku Alu dipilih sebagai media pembelajaran

di sekolah karena bisa menjadi sarana yang menyenangkan dan mendidik untuk meningkatkan berbagai keterampilan fisik, sosial, dan budaya pada siswa. Kegiatan ini mengasah konsentrasi, kelincahan, kekuatan otot kaki, dan keseimbangan, serta membantu membentuk karakter siswa seperti kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin melalui praktik langsung bukan sebatas teori sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran dikelas lebih aktif. Selain manfaat tersebut, permainan ini juga berperan dalam melestarikan budaya tradisional Indonesia yang khas.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Winarsih et al., 2023) yang berjudul “Pengenalan Kebudayaan pada Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional di Kabupaten Karawang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan serta memperkenalkan nilai-nilai karakter dari permainan tradisional seperti kebersamaan, nilai sosial, nilai kedisiplinan, dan ketangkasan siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Karawang Jawa Barat. Jenis permainan tradisional yang dikenalkan yaitu permainan yang berasal dari Jawa Barat seperti Galasin, Rangku Alu, dan Jejepitan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pengetahuan anak akan budaya bangsa pada saat proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada data anak sekitar 56,4% siswa mengalami peningkatan pengetahuan usai mengikuti kegiatan permainan tradisional secara berkelompok”. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penelitian sebelumnya yang telah dijabarkan, maka peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Nilai Budaya dan Kebersamaan dalam Permainan Rangku sebagai Sumber Belajar Kontekstual bagi Siswa Kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang?
2. Bagaimana nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang?
3. Bagaimana aktivitas pembelajaran kontekstual yang seharusnya dilakukan ketika terintegrasi dengan permainan Rangku Alu di kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka tujuan dari penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu bagi siswa kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa IV SDN Merjosari 1 Kota Malang.
3. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran kontekstual yang seharusnya dilakukan ketika terintegrasi dengan permainan Rangku Alu di kelas IV SDN Merjosari 1 Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan nilai budaya dan kebersamaan siswa dalam aktivitas belajar yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan partisipasi dan pemahaman materi yang lebih mendalam tentang nilai budaya dan kebersamaan dengan penerapan teori dalam permainan Rangku Alu, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas yang penting untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, siswa juga dapat memperlancar proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar kontekstual.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan peningkatan kualitas pembelajaran bagi guru dengan cara inovasi metode, penemuan dan penyelesaian masalah siswa, serta pengembangan strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif seperti aktivitas pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan permainan Rangku Alu. Selain itu, penelitian ini juga membantu meningkatkan profesionalisme guru dengan memperkuat kemampuan berpikir analitis serta menambah pengetahuan baru tentang pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu menemukan masalah dalam proses belajar dan memberikan solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah, seperti pendekatan pembelajaran nilai-nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu secara efektif. Selain itu, penelitian ini juga menyediakan informasi dan data yang objektif agar dapat digunakan oleh sekolah untuk merencanakan program pembelajaran, memilih metode yang sesuai, dan meningkatkan kerjasama dalam lingkungan sekolah.

d. Bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya yang tertarik dengan riset nilai budaya dan kebersamaan dalam permainan Rangku Alu sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa.

