

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Saat ini persoalan umum yang hampir dialami oleh banyak masyarakat di dunia adalah menyangkut degradasi nilai dan moral anak bangsa. Degradasi nilai dan moral ini merupakan dampak negatif dari proses “globalisasi” yang terjadi di semua aspek kehidupan. Bangsa Indonesia juga mengalami persoalan yang sama dilihat dari generasi muda bangsa Indonesia yang sudah tidak lagi mencerminkan nilai-nilai budaya tradisional bahkan sudah sampai menganggapnya sebagai hal yang kuno atau ketinggalan zaman, sebagai salah satu contohnya yaitu permainan tradisional. Kenyataan di lapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan, yakni semakin jarangya permainan tradisional anak-anak tersebut ditampilkan. Sehingga secara tidak langsung kebanyakan masyarakat sekarang lebih memilih mengikuti budaya kontemporer tanpa memikirkan dampak negatif degradasi nilai dan moral yang dihasilkan oleh budaya kontemporer tersebut. Kondisi terburuk yang mungkin muncul adalah hilangnya nilai-nilai budaya tradisional sebagai gambaran tentang kehidupan masyarakat dulu dan juga sebagai latar belakang sejarah yang sangat berharga tentang kebudayaan masa lampau.

Fenomena mengenai degradasi nilai budaya generasi muda bangsa Indonesia merupakan persoalan yang pelik, untuk itu perlu dilakukan upaya guna menumbuhkan kembali budaya tradisional yang dimiliki oleh masyarakat

Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memperkenalkannya kembali.

Zaman sekarang sudah menjadi tugas kita sebagai generasi yang lebih dulu ada dan yang pernah menikmati permainan tersebut untuk memperkenalkannya kembali kepada generasi sekarang, sehingga permainan tradisional ini tidak hanya menjadi kenangan namun dapat dimainkan kembali. Kerinduan akan masa kanak-kanak dulu menjadi salah satu alasan untuk memperkenalkan permainan tersebut kepada generasi sekarang dan yang akan datang.

Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dapat dianggap sebagai aset budaya atau sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya diantara bangsa lain.

Mengingat kondisi permainan tradisional tersebut sudah jarang dimainkan atau dengan kata lain sudah sangat jarang sekali ditemukan sehingga tidak dikenal di zaman sekarang, maka diperlukan adanya perhatian dari masyarakat itu sendiri mengenai permainan tradisional tersebut. Tujuannya ialah untuk mendobrak pemikiran yang mengatakan bahwa permainan tradisional sebagai permainan yang kuno atau ketinggalan zaman. Permainan tradisional sudah hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, akibatnya permainan tradisional ini tidak lagi dikenal oleh anak-anak. Ditambah lagi belum menetapnya unsur-unsur budaya tradisional dalam jiwa generasi muda yang menyebabkan mereka lebih

menerima unsur-unsur baru yang kemungkinan besar dapat mengubah kehidupan sosial mereka, sebagai dampaknya ialah tercabutnya akar budaya dari suatu masyarakat tertentu.

Di zaman modern ini, kebanyakan anak lebih senang bermain permainan modern. Sebagai contoh konkritnya yaitu *gadget*, dengan adanya alat canggih ini telah menarik perhatian banyak orang untuk memilikinya. Lihat saja hampir setiap orang dimanapun dan kapanpun berhubungan dengan *gadget*, seperti misalnya telepon pintar (*smartphone*), tablet, dan *handphone* canggih lainnya dengan berbagai macam merek dan fitur yang menyediakan berbagai macam aplikasi. Kehadiran *gadget* di kalangan masyarakat telah membawa perubahan besar kehidupan orang banyak khususnya anak-anak dan remaja. Kondisi anak-anak ataupun remaja sekarang dalam kesehariannya untuk mendapatkan kesenangan yaitu dengan bermain *gadget*. Sebagai dampaknya ialah kurangnya pergaulan anak dengan teman sebayanya ataupun dengan orang lain, sebab anak lebih banyak menyendiri dikarenakan keasyikan bermain *gadget* yang dimilikinya. Selain *gadget*, permainan yang lebih cenderung dikenal oleh anak ialah PS (*play station*), *timezone*, *game online* seperti *video game*.

Kondisi ini cukup memprihatinkan, untuk itu diperlukan upaya dari kita untuk mengubah hal tersebut. Seperti yang tertulis dalam buku Marchella FP (2015: 51) yang berjudul "*generasi 90an: Anak Kemaren Sore*" yaitu, mencoba mengajak generasi muda khususnya generasi 90-an untuk turut andil dalam memperkenalkan permainan tersebut kepada generasi yang lebih muda; "Ajak

anak atau adik kamu buat ikutan main di luar, karena kebahagiaan lebih luas dari layar tablet kamu.”

Berdasarkan kondisi dan kekhawatiran yang diungkapkan diatas, maka kiranya dilakukan sebuah kajian mengenai permainan anak tradisional. Penelitian kali ini akan meneliti tentang permainan tradisional yang terdapat di Desa Batang Kuis Pekan dan membahas mengenai sejarah perkembangan dari permainan tradisional tersebut, serta akan mengungkap kontribusi permainan tradisional terhadap perkembangan nilai dan moral anak. Adapun jenis permainan yang akan menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut: 1) congklak, 2) lompat tali atau main karet, 3) petak umpet, 4) engklek, 5) alip batalion, 6) main guli, 7) gatheng, 8) gasing, 9) yo-yo, dan 10) pecah piring. Peneliti dalam hal ini akan melakukan kajian-kajian secara historis, sosiologis dan antropologis mengenai permainan tradisional tersebut. Karena umumnya “sejarah baru” berorientasi pada problema, konsep-konsep yang digunakan dapat lintas-disiplin. Fenomena sejarah yang mengandung hubungan *patron client*, misalnya, dapat dibahas melalui disiplin-disiplin antropologi, sosiologi, dan politik (Sjamsuddin, 2012: 240). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan mengkaji permainan tradisional tersebut melalui sebuah kajian Sejarah Kebudayaan, sebagaimana permainan merupakan salah satu aspek yang dikaji dalam ruang lingkup sejarah kebudayaan (Sjamsuddin, 2012: 252). Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti berkeinginan untuk mengkaji permainan tradisional tersebut di Desa Batang Kuis Pekan Kecamatan Batang Kuis.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sejarah perkembangan permainan tradisional masyarakat.
2. Makna dari suatu permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya.
3. Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan nilai dan moral anak.
4. Kepedulian masyarakat terhadap keberadaan permainan tradisional.
5. Reaksi masyarakat terhadap munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai dari permainan tradisional.
6. Strategi untuk meningkatkan minat anak bermain permainan tradisional.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tema yang akan dikaji, maka masalah-masalah yang telah diidentifikasi diatas dibatasi pada:

1. Sejarah perkembangan permainan tradisional masyarakat.
2. Makna dari suatu permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya.
3. Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan nilai dan moral anak.
4. Reaksi masyarakat terhadap munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai dari permainan tradisional.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Pada kajian ini, lingkup permainan hanya difokuskan pada permainan yang melibatkan anak-anak beserta proses memainkannya. Kemudian peneliti akan menganalisis secara mendalam tentang kontribusi permainan tradisional tersebut. Oleh karena itu, untuk memperjelas arah penelitian, maka yang menjadi persoalan dalam kajian ini adalah:

1. Bagaimana sejarah perkembangan permainan tradisional di Desa Batang Kuis Pekan?
2. Makna apa saja yang terdapat dari suatu permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya?
3. Bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan nilai dan moral anak?
4. Bagaimanakah reaksi masyarakat batang kuis pekan terhadap munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai dari permainan tradisional?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang diungkapkan di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejarah perkembangan permainan tradisional di Desa Batang Kuis Pekan.
2. Untuk mengetahui makna dari suatu permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya.

3. Untuk menganalisa pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan nilai dan moral anak.
4. Untuk mengetahui reaksi masyarakat batang kuis pekan terhadap munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai dari permainan tradisional.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama untuk:

1. Menambah wawasan peneliti tentang permainan tradisional sebagai warisan sejarah kebudayaan dan sebagai sarana pewarisan nilai-nilai tradisional di Desa Batang Kuis Pekan.
2. Menambah pengetahuan/ informasi bagi para pembaca baik dari kalangan mahasiswa maupun masyarakat umum tentang permainan tradisional.
3. Memperkaya informasi bagi masyarakat khususnya di Desa Batang Kuis Pekan guna mengetahui manfaat menanamkan unsur-unsur dan norma-norma tradisional dalam jiwa generasi muda.
4. Menghidupkan kembali fungsi dan peran permainan anak dalam membina hubungan sosial dalam masyarakat.
5. Menambah khasanah karya ilmiah UNIMED khususnya FIS.