

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Berbagai bentuk permainan pada manusia yang terus berkembang, pada mulanya dapat disaksikan pada masa anak-anak. Bahkan ada istilah populer yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Turner dalam Pertiwi (2006:215) bermain adalah sarana untuk memberikan kesempatan pada anak bergaul dengan anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dibagi menjadi dua kategori yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Menurut Wahyuningsih (2008:17) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Bahwa permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat, tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai memelihara hubungan sosialnya. Sedangkan permainan modern yang kebanyakan berbasis teknologi seperti *game online*, *video game* dan lain sebagainya.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak selain untuk menyehatkan badan, permainan tradisional juga bisa dijadikan sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental

anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Karena dapat dimainkan dengan begitu mudah dan sederhana tanpa membutuhkan banyak peralatan atau pun biaya yang mahal.

Pada Umumnya, Permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permainan individual dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya.

Permainan tradisional yang mengajarkan kebersamaan, kerjasama, bersosialisasi dengan teman sebaya dan gotong royong serta mencari teman bahkan melatih anak untuk berdemokrasi. Aktivitas fisik yang aktif dengan tidak mencerminkan adanya persaingan antara individu yang satu dengan individu yang lain. Sejalan dengan perkembangan permainan modern pada anak-anak di Kelurahan Pasar Batu Gerigis, maka kecenderungannya sudah mulai beralih dari permainan tradisional ke permainan modern.

Permainan tradisional tidak lagi menjadi pilihan utama bagi sang anak, keadaan tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi yang menjadikan anak beralih kepada permainan tradisional, keadaan tersebut membuat sang anak tidak lagi mengenal berbagai permainan tradisional dan tidak lagi memahami

bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut (Bishop & Curti, 2005).

Apalagi setelah ada beberapa warga membuka usaha *warnet* di Kelurahan Pasar Batu Gerigis, di Kelurahan Pasar Batu Gerigis ada sekitar lima *warnet* yang tersebar di Kelurahan Pasar batu Gerigis. Setiap pengunjung di dominasi anak-anak dan juga remaja untuk main *game on line* dan *play station*. Sekarang begitu mudah dijumpai tempat-tempat yang menyediakan jasa penyewaan permainan sehingga sudah semakin jarang anak-anak memainkan permainan-permainan tradisional di sekitar rumah atau lingkungan mereka.

Kelurahan Pasar Batu Gerigis yang dikelilingi oleh bentengan laut dan tepi pantai, kelurahan ini mempunyai ragam permainan tradisional yang memiliki nilai dan manfaat yang merupakan warisan leluhur turun temurun akan tetapi akhir-akhir ini permainan tradisional tersebut beralih ke permainan modern dan tidak ada lagi terlihat anak-anak memainkan permainan tradisional salah satu penyebabnya adalah pertumbuhan ekonomi yang semakin meningkat. Orang tua anak lebih suka membelikan permainan yang lebih modern, menjadikan masyarakat lebih konsumtif dan para orang tua malas untuk membuat permainan tradisional pada anak-anaknya, padahal permainan tradisional sangatlah mudah ditemukan dan sangat mudah dimainkan karena bahan yang dipergunakan untuk membuat permainan tradisional disekeliling kita dan banyak manfaat dari permainan tersebut juga baik untuk kecerdasan dan skil anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis kemudian tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Peralihan Permainan Tradisional Anak-Anak pada *Era Modern* di Kelurahan Pasar Batu Gerigis.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Semakin jarang minat anak di Kelurahan Pasar Batu Gerigis bermain permainan tradisional.
2. Arus/Kehadiran Permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis tidak dapat dikendalikan.
3. Pentingnya permainan tradisional dalam pewarisan nilai nilai budaya.
4. Cara melestarikan permainan tradisional agar tetap eksis di tengah maraknya permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis.
5. faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, maka perlu diadakan pembatasan yang diteliti. Berdasarkan identifikasi masalah diatas dalam penulisan Sejarah yang bersifat lokal ini, penulis membatasi masalah pada faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus Kabupaten Tapanuli Tengah.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern yang mempengaruhi anak lebih menggunakan

permainan modern dari pada permainan tradisional di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus ?

2. Apakah jenis permainan modern yang teridentifikasi terdapat di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus ?
3. Bagaimana persepsi orang tua maupun masyarakat tentang peralihan permainan tradisional di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus ?
4. Apakah dampak bagi anak tentang permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab peralihan permainan tradisional anak ke permainan modern yang mempengaruhi anak lebih menggunakan permainan modern dari pada permainan tradisional di Kelurahan Pasar Batu Gerigis.
2. Untuk mengetahui jenis permainan modern yang teridentifikasi terdapat di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus.
3. Untuk mengetahui persepsi orang tua dan masyarakat tentang peralihan permainan tradisional di Kelurahan Pasar batu Gerigis Kecamatan Barus.
4. Untuk mengetahui dampak peralihan dari permainan tradisional anak ke permainan modern di Kelurahan Pasar Batu Gerigis Kecamatan Barus.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini di antaranya :

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang Antropologi khususnya Folklor, baik secara kritis maupun empiris, dan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui mengapa permainan tradisional di Kelurahan Pasar Batu Gerigis semakin menghilang bahkan tidak ada sama sekali.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian juga diharapkan dapat menambah informasi bagi setiap pembaca khususnya generasi muda masyarakat di Barus guna menimbulkan kesadaran untuk melestarikan permainan tradisional yang kaya akan nilai dan juga merupakan warisan nenek moyang terdahulu yang harus dijaga dan dilestarikan.