

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Bangsa Indonesia dengan keberagaman budaya memiliki satu daya tarik dan keunikan tersendiri. Keberagaman tersebut semakin kompleks dengan persinggungan satu tradisi tertentu dengan tradisi yang lain yang datang kemudian, baik dengan budaya maupun dengan agama. Kebudayaan menjadi sebuah tolak ukur kreatifitas dan produktifitas manusia dalam kehidupannya. Kebudayaan tidak pernah bisa dilepaskan dari manusia, sebab itulah intinya kehidupan. Kebudayaan adalah khas insan, artinya hanya manusia yang berbudaya dan membudaya.

Pembangunan kebudayaan ditujukan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, jati diri, dan kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa persatuan dan kesatuan bangsa sebagai pencerminan pembangunan yang berbudaya yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Pembangunan kebudayaan bukan sekedar menggali segenap nilai-nilai budaya lokal yang tumbuh di tengah masyarakat dan mendinamisasikannya dalam konteks sekarang, tetapi kemampuan untuk menyerap dan mengapresiasi budaya asing yang positif perlu ditumbuhkan agar tidak terasing dari pergumulan berbagai macam budaya yang dapat memperkaya pengetahuan tentang berbagai macam pemikiran kebudayaan. Suatu hal yang tak dapat dipungkiri sebagai salah satu kekayaan dan daya tarik bumi nusantara adalah keberagaman budaya. Keberagaman corak pesan dan makna yang

terekspresi dalam bentuk tradisi lokal yang tersebar ke pelosok desa nusantara sudah pasti menjadi sumber utama dari kekayaan budaya bangsa.

Kekayaan budaya sebagai modal sosial yang tidak dapat ditakar secara material acapkali terpinggirkan bahkan terabaikan akhirnya cenderung kian terkikis dan menipis dari orbitnya. Tidak banyak menggugah kepekaan nurani dan kesadaran pikir untuk secara arif dan kreatif menggali, melestarikan apalagi mengembangkannya. Keadaan ini lebih diperparah lagi oleh gencarnya arus budaya dari luar; globalisasi, demokrasi, kebebasan dan lain-lain yang membuat pergeseran orientasi nilai budaya.

Perubahan bentuk budaya semula sebagai akibat dari kontak dengan budaya asing merupakan sebuah keniscayaan, tidak ada masyarakat di seluruh pelosok Indonesia, bahkan dalam masyarakat terpencil sekalipun (mungkin juga di seluruh dunia) yang tidak pernah mengalami proses persinggungan dan perbenturan budaya atau akulturasi antara satu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat yang lainnya.

Dalam konteks sistem nilai, sebagai proses maka yang terjadi adalah penerimaan nilai-nilai, penolakan nilai-nilai yang sudah diterima dan penerimaan nilai-nilai yang baru. Budaya sebagai ekspresi pemikiran kreatif bagi manusia tidak dapat melepaskan diri dari lingkungan sosialnya sehingga persentuhan, baik antara budaya dengan budaya, antara budaya dengan agama menjadi sesuatu yang tak terelakkan. Persinggungan budayaan menjadi proses akulturasi yang dapat melahirkan bentuk kebudayaan baru.

Keberadaan sosio kultural suatu bangsa yang hidup di tengah masyarakat merupakan satu kesatuan yang memiliki bagian-bagian yang saling terjalin antara satu dengan yang lain dan diikat oleh ikatan-ikatan internal yang merupakan pencerminan moral cita rasa dan nilai sejarah suatu bangsa. Ikatan-ikatan tersebut pada gilirannya terakumulasi dan memberi karakter khas kepada kebudayaan manusia, sekaligus mencerminkan watak khusus bagi cara hidup (way of life) dan tingkah laku individu dan masyarakat.

Dalam membentuk dan mengembangkan sebuah kebudayaan, manusia tidak bisa melepaskan diri dari komponen-komponen kehidupan yang juga merupakan unsur pembentuk kebudayaan, seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, agama, sosial dan pendidikan. Kebudayaan diwariskan oleh generasi terdahulu pada generasi kemudian lewat proses belajar atau the ways of behaving. Dengan demikian kebudayaan dilahirkan lewat proses pendidikan dan juga melalui proses kehidupan sosial sehari-hari.

Peranan tradisi penting bagi pembinaan sosial budaya bagi masyarakat pendukungnya dalam memperkokoh norma-norma, nilai-nilai budaya serta adat istiadat yang berlaku secara turun-temurun. Kerjasama antar warga masyarakat dalam perayaan tradisi sejalan dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial demi kelangsungan hidupnya, pengembangan kepribadian dan sifat-sifat manusianya. Masyarakat yang sudah maju, tradisi itu dipelajari melalui jalur pendidikan dan sosial baik secara formal maupun non formal. Lembaga-lembaga pendidikan dan lembaga sosial itu merupakan wadah secara resmi bagi

masyarakat untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat.

Salah satu kegiatan yang merupakan bentuk dari budaya adalah permainan tradisional. Adapun kegiatan permainan tradisional yaitu bermain. Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam. Stimulasi perkembangan anak harus selalu dilakukan agar anak dapat mencapai tumbuh kembang sesuai harapan. Melalui bermain, anak belajar untuk mengekspresikan emosi, proses emosi, memodulasi dan mengatur emosi, serta menggunakan emosi dengan cara yang adaptif.

Pandangan bermain dan emosi konsisten dengan sejumlah konseptualisasi terbaru dari emosi dan kesehatan mental. Konstruksi regulasi emosi sangat penting di daerah perkembangan anak. Mennin dalam Russ (2004) menyimpulkan bahwa perspektif regulasi emosi bertujuan sebagai pengobatan, yakni untuk membantu individu menjadi (a) lebih nyaman dengan membangkitkan pengalaman emosional, (b) lebih mampu mengakses dan memanfaatkan informasi emosional dalam pemecahan masalah adaptif, dan (c) lebih mampu memodulasi pengalaman emosional dan ekspresi. Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah munculnya berbagai permainan modern yang sangat menarik minat anak, seperti gadget dan fun game lainnya. Anak terlihat asyik bermain di dunia maya secara individual, sehingga tidak memberi kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi.

Hal ini akan menyebabkan sikap pasif, apatis, dan tidak cekatan menghadapi realitas kehidupan. Jika hal tersebut dibiarkan berlarut-larut, dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan motorik kasar pada anak, dan memicu obesitas

karena kurang gerak. Selain itu, kemampuan sosial emosional anak tidak berkembang secara optimal karena suka menyendiri. Sebagai pewaris budaya bangsa, sudah selayaknya anak diperkenalkan dengan berbagai permainan tradisional. Kenyataannya, permainan tradisional jarang diterapkan pada pembelajaran PAUD padahal permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak. Permainan tradisional saat ini sudah jarang ditemukan karena sudah tergantikan dengan permainan modern, padahal permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan mudah untuk dilakukan. Selain itu, permainan tradisional banyak manfaatnya dan sangat baik dalam menstimulasi perkembangan anak.

Di tanah Batak terdapat berbagai permainan tradisional, seperti marsibahe (lempar batu sambil gendong teman di belakang), margala/marcabor (galasin/gobak sodor), marsitekka (engklek), angker (pecah piring), petor-petor (tembaktembakan) dari pelepah pisang, marjalengkat (engrang), marsabur (kucing-tikus), marcendong (alip cendong), marpukkul (kelereng), marsapelesapele (cublak suweng), marsukke/lukkir (patok lele), marlubang (congklak), marsiadu (serimbang), pat ni gajah (lomba terompa), danggur suri (lempar sisir), cabur (sambar elang), permainan alat musik dari bambu/kayu, dan sebagainya. Sebagian besar permainan tersebut juga terdapat di daerah lain dengan sebutan yang berbeda. Permainan tradisional selalu dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok sehingga dapat menstimulasi kemampuan sosial-emosional anak dan memupuk kerja sama. Anak menjadi lebih realistis, dan siap menerima kekalahan atau memiliki daya juang tinggi untuk meraih kemenangan.

Selain itu, permainan tradisional dapat menstimulasi motorik kasar pada anak melalui gerakan-gerakan yang dilakukan sehingga anak lebih tangkas. Permainan tradisional melibatkan seluruh aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak. Perkembangan fisik-motorik dan sosialemosional sangat perlu distimulasi sejak usia dini karena berdampak pada perkembangan lain, seperti perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, maupun seni.

Stimulasi tersebut tentunya dilakukan melalui kegiatan bermain. Russ (2004) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa kualitas fantasi bermain secara signifikan berhubungan dengan kemampuan untuk menggambarkan pengalaman emosional dan pemahaman tentang emosi orang lain. Kemampuan untuk memahami emosi yang dialami sendiri dan pengalaman orang lain memberikan dasar untuk empati. Kemampuan ini sangat signifikan dengan kemampuan untuk mengendalikan kemampuan verbal.

Permainan tradisional memiliki fungsi rekreatif, kompetitif, dan edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif (untuk bertanding) memiliki aturan tertentu (terorganisir) sebagai kriteria pemenang, dimainkan secara beregu (minimal 2 orang per regu), dan mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan kalah. Permainan tradisional yang bersifat edukatif, mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan diperlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Permainan jenis ini menjadi

alat sosialisasi untuk anak-anak agar dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya. Permainan tradisional memang terkesan sederhana, namun di balik itu sebenarnya permainan tradisional memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan pertumbuhan anak.

Banyak hal yang diperoleh anak dari sebuah permainan tradisional melalui proses bermain, karena anak terlibat secara langsung baik fisik maupun emosi sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Dalam penelitian ini, manfaat utama yang akan dikaji dari permainan tradisional yang akan diteliti adalah untuk menstimulasi kemampuan motorik dan sosialemosional anak usia 5–6 tahun. Permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga permainan ini otomatis mengajarkan kebersamaan. Dalam permainan kelompok, anak membutuhkan teman kelompok yang berarti memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk berempati, bergiliran, menaati peraturan, juga solidaritas. Selain itu, anak akan dilatih kekompakannya dalam menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan. Aktivitas fisik yang dilakukan anak ketika bermain secara langsung merangsang gerakan motorik anak, baik motorik halus seperti menggambar, meremas, menggenggam, maupun motorik kasar seperti melompat, berlari, berjongkok, dan meloncat. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk melatih dan mengembangkan gerakan otot pada anak, contohnya dalam permainan marsitekka, permainan ini mendukung pertumbuhan anak terutama kecerdasan kinetikanya. Ketika bermain, anak melompat dengan satu kaki sehingga akan berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan lompatan yang dilakukan juga baik bagi metabolisme tubuh.

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Melalui kegiatan berkelompok anak akan merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok, dapat memupuk rasa setia kawan, mengatur emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, mengembangkan sikap bekerjasama dengan kawan, serta memupuk sikap sportif sejak dini.

Dari penjelasan diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu “Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Marsitekka Di Desa Garoga”

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan tradisional marsitekka belum dianggap berdampak positif di lingkungan masyarakat
2. Masih banyak anak-anak sekarang yang tidak tau permainan tradisional marsitekka
3. Banyaknya permainan online yang membuat anak melupakan permainan tradisional

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Dalam Penelitian ini dibatasi pada “Persepsi masyarakat terhadap Permainan Tradisional Marsitekka di Kelurahan Gonting Garoga Kabupaten Tapanuli Utara”



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

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan mengenai permainan Tradisional Marsitekka di kelurahan Gonting Garoga maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Seberapa baik persepsi masyarakat tentang permainan tradisional Marsitekka di Kelurahan Gonting Garoga Kecamatan Garoga Kabupaten Tapanuli Utara?

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

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Seberapa baik persepsi dari masyarakat tentang permainan tradisional Marsitekka di Kelurahan Gonting Garoga Kabupaten Tapanuli Utara.

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

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangsih ilmiah dan juga hasil dari peneltian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang serupa

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

###### **a Bagi Fakultas Ilmu Pendidikan**

Bermanfaat untuk menambah kepustakaan dan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian yang sejenis.

###### **b Bagi Pembaca dan Pihak Lain**

Penelitian ini dapat berguna sebagai bahan rujukan dan sumber informasi bagi penulis lainnya yang melakukan penelitian ataupun melakukan pembahasan lebih lanjut.