

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah fondasi kokoh bagi kemajuan sebuah negara. Melalui pendidikan berkualitas, kita dapat mencetak generasi penerus yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah memberikan arah yang jelas tentang tujuan pendidikan di Indonesia, yaitu membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, kita perlu menggali potensi yang ada di dalam diri setiap peserta didik. Salah satu cara yang efektif adalah dengan melibatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana yang ampuh untuk merangsang kreativitas, meningkatkan kemampuan kognitif, serta menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama dan sportivitas.

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai edukatif dan sosial. Di tengah arus modernisasi yang begitu pesat, anak-anak cenderung lebih mengenal permainan digital dibandingkan permainan

tradisional. Hal ini berdampak langsung pada aspek perkembangan sosial, terutama dalam hal interaksi antarteman sebaya. Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam membentuk kerja sama dan kebersamaan adalah permainan terompah. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, memerlukan koordinasi gerak dan komunikasi antaranggota tim, sehingga sangat sesuai jika diintegrasikan dalam kegiatan yang bersifat membangun karakter dan sosial, seperti ekstrakurikuler pramuka.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dikenal sebagai wadah pembentukan karakter siswa yang kuat dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, dan juga interaksi sosial. Namun demikian, dalam praktiknya di beberapa sekolah dasar, kegiatan ini masih bersifat seremonial dan kaku. Beberapa kegiatan hanya berfokus pada baris-berbaris, hafalan sandi, dan pelatihan rutin yang kurang variatif. Minimnya inovasi dalam kegiatan pramuka membuat peserta didik menjadi kurang antusias. Padahal, jika kegiatan ini dikemas dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan kontekstual, seperti dengan memasukkan permainan tradisional, maka diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi antarsiswa.

Interaksi sosial di kalangan siswa Sekolah Dasar merupakan aspek penting yang mendasari keberhasilan

pembelajaran dan kehidupan sosial di masa depan. Interaksi sosial bukan hanya sekadar berbicara atau bermain bersama, tetapi lebih jauh mencakup empati, kerja sama, kemampuan mendengar, dan menghargai pendapat orang lain. Ketika anak memiliki interaksi sosial yang baik, ia cenderung mudah beradaptasi, tidak mudah konflik, serta mampu menjadi bagian dari kelompok secara positif. Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 105 Rejang Lebong, ditemukan bahwa interaksi sosial siswa masih tergolong rendah. Beberapa siswa cenderung menyendiri saat jam istirahat, terlihat kaku dalam bekerja sama saat pelajaran kelompok, serta kurang memiliki inisiatif untuk berinteraksi dengan teman yang berbeda kelas atau kelompok.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 105 Rejang Lebong mengungkapkan bahwa selama kegiatan ekstrakurikuler pramuka berlangsung, sebagian besar siswa hanya mengikuti instruksi secara pasif. Kegiatan belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk melakukan aktivitas kelompok yang membutuhkan interaksi intensif. Bahkan dalam kegiatan kelompok, sering terlihat dominasi satu anak dalam memimpin, sementara anak lain pasif atau tidak terlibat secara aktif. Kondisi ini menandakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler belum optimal dalam mengembangkan interaksi sosial siswa secara merata.

Selain itu, permainan yang digunakan dalam kegiatan pramuka lebih didominasi oleh jenis permainan yang berorientasi pada kecepatan atau ketangkasan fisik individu. Jenis permainan seperti lomba lari atau estafet bola memang baik untuk fisik, tetapi kurang memberikan ruang pada pengembangan komunikasi dan kerja sama yang bersifat intens. Oleh karena itu, muncul ide untuk mengintegrasikan permainan tradisional terompah dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebagai upaya meningkatkan interaksi sosial siswa.

Permainan terompah membutuhkan kerja sama yang solid antaranggota kelompok. Dalam permainan ini, anak-anak harus berjalan bersama dalam satu langkah seragam menggunakan alas terompah panjang. Koordinasi gerakan, saling mendengarkan komando, dan komunikasi yang efektif menjadi kunci utama keberhasilan tim dalam permainan ini. Oleh sebab itu, permainan ini sangat relevan untuk melatih interaksi sosial, terutama dalam konteks kegiatan pramuka yang memang menekankan nilai kerja sama dan kebersamaan.

Peneliti mengamati bahwa anak-anak yang mulai diperkenalkan dengan permainan terompah menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan dalam hal interaksi. Misalnya, pada uji coba kecil yang dilakukan dalam salah satu sesi pramuka, siswa yang sebelumnya pasif mulai

menunjukkan inisiatif untuk memberikan komando, tertawa bersama teman sekelompoknya, serta mau mencoba berulang kali meskipun gagal dalam permainan. Hal ini menunjukkan potensi besar dari permainan terompah untuk dijadikan media dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

Dalam salah satu observasi lanjutan, peneliti menemukan bahwa setelah tiga kali pelaksanaan permainan terompah, sejumlah siswa yang biasanya tidak akrab mulai memperlihatkan tanda-tanda kerja sama, seperti saling membantu, menyemangati, dan bahkan memulai percakapan di luar jam pramuka. Ini merupakan indikator positif bahwa permainan dapat membangun hubungan sosial antarindividu secara alami dan menyenangkan.

Berdasarkan kajian literatur, ditemukan beberapa penelitian yang mendukung gagasan ini. Penelitian oleh Lestari (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa di SD melalui peningkatan kerja sama dan komunikasi yang intensif selama permainan berlangsung. Dalam penelitiannya, Lestari mengintegrasikan beberapa jenis permainan tradisional dalam kegiatan sekolah dan mencatat peningkatan signifikan dalam kemampuan interaksi sosial siswa setelah tiga bulan penerapan.

Penelitian lain oleh Maulana (2022) menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar yang aktif dalam

permainan kelompok tradisional memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam menunjukkan empati dan solidaritas terhadap temannya. Penelitian ini menguatkan bahwa permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga alat penting dalam pendidikan karakter sosial.

Sementara itu, hasil studi oleh Dewi dan Prabowo (2024) membuktikan bahwa permainan terompah yang diterapkan dalam kegiatan outdoor siswa sekolah dasar di Yogyakarta mampu meningkatkan indikator interaksi sosial, seperti keaktifan dalam diskusi kelompok, toleransi dalam perbedaan pendapat, serta keinginan untuk menjadi bagian dari kelompok. Penelitian ini menjadi referensi penting bahwa permainan terompah dapat diimplementasikan di berbagai kegiatan pendidikan nonformal termasuk pramuka.

Di tengah era digitalisasi ini, interaksi tatap muka antar siswa semakin berkurang karena banyak anak lebih asyik bermain dengan gawai. Penggunaan media digital memang membawa manfaat, tetapi tidak dapat menggantikan pentingnya interaksi fisik dan emosional dalam kelompok. Oleh karena itu, perlu adanya strategi khusus dari pihak sekolah untuk menyeimbangkan antara perkembangan teknologi dengan kebutuhan interaksi sosial siswa secara langsung.

Permainan tradisional, termasuk terompah, bisa menjadi jembatan antara dunia bermain dan dunia belajar.

Anak-anak tidak merasa bahwa mereka sedang belajar keterampilan sosial, karena kegiatan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Terlebih lagi, permainan ini dapat dilaksanakan dengan biaya murah, tidak memerlukan alat canggih, serta mudah diadaptasi sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.

Ekstrakurikuler pramuka merupakan ruang strategis dalam dunia pendidikan karena dijalankan secara rutin dan menjadi bagian dari kurikulum yang mendukung pembentukan karakter. Jika permainan terompah dimasukkan dalam program pramuka secara sistematis dan berkelanjutan, maka dampak positif terhadap perkembangan sosial siswa bisa semakin nyata. Tidak hanya untuk siswa yang aktif secara sosial, tetapi juga mereka yang cenderung tertutup dan pemalu.

Dalam konteks SDN 105 Rejang Lebong, permainan ini juga memberikan nuansa lokal dan kearifan budaya yang memperkuat identitas nasional. Anak-anak tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga mengenal kembali akar budayanya sendiri. Hal ini penting di tengah gelombang globalisasi yang cenderung melunturkan kecintaan terhadap budaya lokal. Sekolah sebagai institusi pendidikan dasar perlu mengambil peran aktif dalam menumbuhkan kebiasaan sosial yang sehat. Salah satu pendekatan yang dapat

dilakukan adalah melalui pengenalan kegiatan yang merangsang kerja sama, empati, dan komunikasi yang aktif antar siswa. Permainan terompah memiliki struktur alami yang mendukung semua aspek tersebut, dan oleh karena itu sangat layak untuk diintegrasikan dalam program kegiatan sekolah, terutama pramuka.

Dukungan dari guru dan pembina pramuka sangat penting dalam pelaksanaan permainan ini. Guru perlu memahami tujuan dari permainan bukan hanya sebagai selingan, tetapi sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan aspek sosial siswa. Pelatihan singkat kepada guru tentang metode pelaksanaan permainan dan cara menilai perubahan interaksi sosial siswa dapat memperkuat efektivitas program ini. Tantangan utama dalam implementasi program ini adalah konsistensi dan penyesuaian dengan jadwal ekstrakurikuler. Akan tetapi, jika pihak sekolah melihat manfaat jangka panjangnya, maka permainan terompah bisa dijadikan agenda rutin dalam setiap pertemuan pramuka. Dengan demikian, aspek pengembangan sosial siswa dapat dicapai seiring dengan pencapaian tujuan pendidikan karakter lainnya.

Keterlibatan orang tua juga menjadi bagian penting dari keberhasilan program ini. Orang tua perlu diberi pemahaman bahwa kegiatan bermain bukan hanya membuang waktu, tetapi justru sarana untuk mendidik anak

secara menyeluruh. Dukungan dari rumah akan membuat anak lebih termotivasi dan konsisten mengikuti kegiatan sekolah, termasuk pramuka. Selain itu, permainan ini dapat dikembangkan menjadi bentuk evaluasi pembentukan karakter siswa. Misalnya, dengan menilai peran siswa dalam tim, seberapa aktif mereka dalam menyusun strategi, dan bagaimana sikap mereka saat mengalami kegagalan. Semua ini bisa menjadi indikator nyata dari perkembangan sosial mereka yang tidak selalu terlihat dalam kelas formal.

Penelitian ini menjadi penting karena berangkat dari kebutuhan kontekstual dan kondisi nyata di lapangan. Dengan latar belakang rendahnya interaksi sosial siswa serta minimnya inovasi dalam kegiatan pramuka, maka diperlukan intervensi yang menyenangkan dan edukatif, salah satunya melalui permainan terompah. Di samping itu, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan memperluas khazanah strategi pembelajaran dan pengembangan karakter di sekolah dasar. Selama ini, pendekatan terhadap penguatan interaksi sosial sering kali hanya dilakukan melalui ceramah dan nasihat, padahal pendekatan berbasis aktivitas fisik dan kelompok bisa jauh lebih efektif.

Dengan demikian, implementasi permainan terompah bukan hanya sebuah eksperimen lokal, tetapi bisa menjadi model bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa. Integrasi permainan ini dengan program pramuka

bisa menjadi contoh bagaimana kegiatan ekstrakurikuler dapat difungsikan secara maksimal untuk mendukung pendidikan sosial siswa. Penelitian ini juga membuka ruang bagi eksplorasi permainan tradisional lainnya dalam konteks pendidikan karakter. Tidak menutup kemungkinan, ke depan akan lahir berbagai model pembelajaran sosial berbasis budaya lokal yang menyatu dengan kegiatan sekolah secara lebih luas.

Melalui pendekatan yang kontekstual, berbasis budaya, dan menyenangkan seperti ini, diharapkan siswa tidak hanya tumbuh sebagai individu yang cerdas secara kognitif, tetapi juga matang secara sosial dan emosional. Inilah yang menjadi esensi dari pendidikan dasar yang ideal – membentuk manusia seutuhnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memilih untuk fokus kepada kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dilaksanakan di SDN 105 Rejang Lebong, dengan judul *“Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi pSosial di SDN 105 Rejang Lebong.”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka dalam

meningkatkan interaksi sosial di SDN 105 Rejang Lebong ?

2. Apa faktor penghambat dan pendukung permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial di SDN 105 Rejang Lebong?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SDN 105 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Menempah pengetahuan dan wawasan peneliti khususnya pada penerapan permainan tradisional terompah untuk meningkatkan interaksi siswa.
 2. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan manfaat permainan tradisional terompah di ekstra kurikuler pramuka dalam meningkatkan interaksi sosial.
- b. Secara praktis
1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan lembaga pendidikan untuk menggunakan dan mengembangkan sistem administrasi sekolah sesuai dengan standar nasional yang ada dan visi misi sekolah, serta sebagai bahan evaluasi sekolah agar tercapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan harapan.
 2. Bagi peserta didik

Sebagai siswa penelitian ini dapat di manfaatkan sebagai bahan Motivasi siswa belajar.
 3. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan untuk mempertimbangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan meningkatkan kompetensi pendidik.
 4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini bermanfaat sebagai menambah wawasan dan pengalaman secara

langsung, serta memberikan kontribusi sebagai referensi bagi peneliti yang lainnya dalam mengembangkan penelitiannya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses pelaksanaan atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya ke dalam bentuk tindakan nyata di lapangan. Dalam penelitian ini, implementasi merujuk pada cara guru atau pembina Pramuka melaksanakan permainan terompah dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.

2. Permainan Terompah

Permainan terompah merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang menggunakan alat berupa terompah panjang yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini menuntut adanya kerja sama, kekompakan langkah, komunikasi, serta saling pengertian antaranggota kelompok agar dapat mencapai tujuan permainan. Dalam penelitian ini, permainan terompah digunakan sebagai media pembelajaran sosial dalam kegiatan Pramuka.

3. Ekstrakurikuler Pramuka

Ekstrakurikuler Pramuka adalah kegiatan pendidikan nonformal yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran sekolah sebagai bagian dari pembinaan karakter peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, kepemimpinan, dan keterampilan sosial melalui berbagai aktivitas kepramukaan yang bersifat edukatif dan rekreatif.

4. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang melibatkan proses komunikasi, tindakan, dan respon satu sama lain. Interaksi sosial dalam penelitian ini ditunjukkan melalui sikap saling bekerja sama, berkomunikasi, membantu, menghargai pendapat, serta kemampuan peserta didik dalam menjalin hubungan sosial selama kegiatan permainan terompet berlangsung.

5. Meningkatkan Interaksi Sosial

Meningkatkan interaksi sosial adalah suatu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan dan memperbaiki kemampuan peserta didik dalam berhubungan dengan orang lain secara positif dan efektif. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku peserta didik yang menjadi lebih aktif berkomunikasi, mampu bekerja sama dalam kelompok, menunjukkan sikap empati, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis.