

**NILAI PADA PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR BAHAGAAN
DI SMP NEGERI 1 MARTAPURA**

SKRIPSI



Oleh :

M. SHALAHUDDIN HIJRATULLAH

NIM 2010128210021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

**NILAI PADA PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR BAHAGAAN
DI SMP NEGERI 1 MARTAPURA**

Skripsi

**Diajukan untuk Menenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Oleh :

M. Shalahuddin Hijratullah

NIM 20101282100214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Lembar ini menyatakan bahwa skripsi M. Shalahuddin Hijratullah NIM 2010128210021 dengan judul “Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.
NIP. 19560209 198811 1 001

Pembimbing II



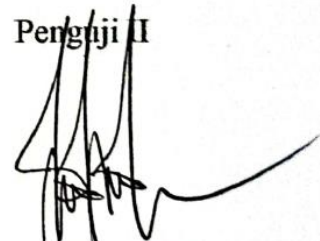
Muhammad Rezky Noor Handy, M.Pd.
NIP. 19920913 201903 1 016

Penguji I



Dr. Syaharuddin, MA.
NIP. 19740301 200212 1 004

Penguji II



Rusmaniah, M.Pd.
NIP. 19911128 202012 2 013

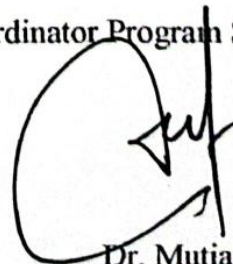
Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. H. Sidharta Adyatna, M.Si.
NIP. 19671003 200212 1 001

Koordinator Program Studi Pendidikan IPS



Dr. Mutiani, M.Pd.
NIP. 19890907 201803 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Shalahuddin Hijratullah
NIM : 2010128210021
Program Studi : Pendidikan IPS
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Penulis menyatakan bahwa dalam skripsi ini, dengan judul “Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar ‘Bahagaan’ Di SMP Negeri 1 Martapura” sejauh ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau pernah diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dengan daftar pustaka.

Banjarmasin, 25 Juli 2024

Penulis,



Handwritten signature of M. Shalahuddin Hijratullah.

M. Shalahuddin Hijratullah

NIM. 2010128210021

KATA PENGANTAR

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan dari ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan lalu disajikan secara ilmiah maupun psikologis sebagai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan keterampilan maupun sikap peserta didik melalui kemampuan untuk memahami, memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan.

Keberadaan pendidikan ilmu pendidikan sosial dalam pendidikan sangat penting, oleh karena itu guru harus mencari sumber belajar yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran agar yang disampaikan dapat mudah dimengerti peserta didik serta mengambil hal positif dan nilai-nilai dari pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat dilakukan guru adalah melalui permainan tradisional Banjar.

Penelitian ini tentang “*Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura*”, yang peneliti laksanakan ini adalah sebuah usaha untuk mengungkapkan nilai yang terkandung pada permainan tradisional Banjar bahagaan dan relevansi materi IPS terutama di kelas 7.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan peserta didik pada saat bermain permainan tradisional Banjar Bahagaan berlangsung yang mendapat nilai dalam pendidikan. Peneliti melengkapi data dengan wawancara langsung dengan peserta didik dan guru IPS. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisa dan dibahas secara seksama kemudian dapat diperoleh suatu kesimpulan tentang nilai pada permainan tradisional Banjar Bahagaan.

Banjarmasin, 25 Juli 2024

Penulis,

M. Shalahuddin Hijratullah

NIM 2010128210021

UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura”, penulis banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segala ketulusan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Mutiani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.
2. Prof. Dr. Drs. Bambang Subiyakto, M.Hum selaku dosen pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, mengoreksi dengan ketelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Muhammad Rezky Noor Handy, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang selalu mengarahkan, membimbing, mengoreksi dan juga membuka wawasan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Syaharuddin, MA selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Rusmaniah, M.Pd selaku dosen penguji kedua yang sudah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan IPS FKIP yang telah bersedia meluangkan waktu dan ilmu dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh staf Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM yang sudah memberikan informasi, kelengkapan surat yang diperlukan pada proses penelitian.
8. Yatim Dwi Margono selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Martapura yang telah memberikan izin atas pelaksanaan penelitian dan informasi untuk penulis untuk menyelesaikan skripsi.
9. Guru-guru SMP Negeri 1 Martapura yang telah bersedia memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
10. Orang tua dan kakak-kakak saya yang telah membantu serta memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap dan berdo'a semoga kebaikan yang telah semua berikan mendapatkan rahmat dan ridho Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat serta memberikan wawasan bagi pembaca dan juga penulis.

ABSTRAK

M. Shalahuddin Hijratullah. 2024. Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing I: Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum. Pembimbing II: Muhammad Rezky Noor Handy, M.Pd.

Permainan tradisional pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, dan keterampilan. Namun dalam seiring berkembangnya teknologi maka terjadi pergeseran dikalangan anak remaja saat ini terutama pada peserta didik jenjang SMP karena sudah sangat jarang kita temukan anak remaja yang mau bermain ajak-ajakan, bermain enggrang, bermain balogo dan berbagai jenis permainan tradisional lainnya.

Tujuan dari penelitian ini: 1) untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional Banjar Bahagaan, 2) untuk mendeskripsikan nilai pada permainan tradisional Banjar Bahagaan di SMP Negeri 1 Martapura. Penelitian yang diambil yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara. Analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data hasil penelitian dengan cara perpanjangan pengamatan, triangulasi dan mengadakan member check.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Sebelum pelaksanaan dari permainan tradisional Banjar Bahagaan adalah bermula dari adanya persiapan alat dan bahan, membuat pola lapangan, dengan ukuran kurang lebih 5 meter, mempersiapkan tim penjaga dan penyerang dengan cara umpimpah dan basiun, dan penentuan cara dan aturan permainan. Peserta didik yang sudah melaksanakan permainan tradisional Banjar Bahagaan yaitu kelas 7-D dan 7-I yang dibagi menjadi 5 orang setiap timnya. Kemudian (2) Pada permainan tradisional Banjar Bahagaan ini munculnya nilai religius, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai bersahabat/komunikatif, nilai tanggung jawab, nilai menghargai prestasi.

Simpulan penelitian ini adalah pelaksanaan permainan tradisional Banjar Bahagaan ini terdiri dari beberapa fase, yaitu persiapan alat dan bahan, menentukan tim dengan umpimpah dan basiun agar tim terbentuk dengan adil, cara dan aturan permainan, proses, dan penutup permainan. Beberapa nilai telah muncul sebagai hasil dari kerja sama mereka menjadi tim. Nilai yang terlihat dari permainan tradisional Banjar Bahagaan adalah nilai religius, nilai komunikatif/bersahabat, nilai kerja keras, nilai disiplin, nilai tanggung jawab dan menghargai prestasi. Dari beberapa nilai yang muncul pada permainan ini terdapat integrasi dengan materi IPS kelas 7 tentang interaksi sosial.

Kata Kunci : Permainan tradisional, Nilai Permainan tradisional Banjar Bahagaan

ABSTRACT

M. Shalahuddin Hijratullah. 2024. The Value of the Traditional Banjar Game 'Bahagaan' at SMP Negeri 1 Martapura. Thesis. Social Sciences Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Lambung Mangkurat University. Supervisor I: Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M. Hum. Supervisor II: Muhammad Rezky Noor Handy, M.Pd.

Traditional games generally contain cultural elements and high moral values, such as skill, solidarity, unity and skill. However, as technology develops, there is a shift among teenagers today, especially among junior high school students, because it is very rare to find teenagers who want to play tag, play stilts, play balogo and various other types of traditional games.

The aims of this research: 1) to describe the implementation of the traditional Banjar Bahagaan game, 2) to describe the value of the traditional Banjar Bahagaan game at SMP Negeri 1 Martapura. The research taken uses qualitative research methods with a descriptive approach. Data collection techniques use observation, interviews. Data analysis uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Validity of research data by extending observations, triangulation and conducting member checks.

The results of this research are (1) Before the implementation of the traditional Banjar Bahagaan game, it starts with preparing tools and materials, making a field pattern, with a size of approximately 5 meters, preparing the team of guards and attackers using umimppah and basiun, and determining the method and game rules. Students who have played the traditional Banjar Bahagaan game are classes 7-D and 7-I who are divided into 5 people per team. Then (2) In this traditional Banjar Bahagaan game, religious values and discipline values emerge. the value of hard work, the value of being friendly\communicative, the value of responsibility, the value of appreciating achievement.

The conclusion of this research is that the implementation of the traditional Banjar Bahagaan game consists of several phases, namely preparation of tools and materials, determining teams with umpimpah and basiun so that teams are formed fairly, methods and rules of the game, process and closing of the game. Several values have emerged as a result of their working together as a team. The values that are visible from the traditional Banjar Bahagaan game are religious values, communicative/friendly values, hard work values, discipline values, responsibility values and respect for achievement. From several values that appear in this game, there is integration with 7th grade social studies material about social interaction.

Keywords: Traditional games, Value of Banjar Bahagaan traditional games

DAFTAR ISI

	Hlm
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Nilai.....	7
2.2. Permainan Tradisional	10
2.3. Permainan Tradisional Banjar Bahagaan	11
2.4. Penelitian Terdahulu	17
2.5. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3. Subjek Penelitian	24
3.4. Instrumen Penelitian	25
3.5. Sumber Data.....	26
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	28

3.7. Teknik Analisis Data.....	32
3.8. Uji Keabsahan Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Gambaran Umum.....	37
1. Profil SMP Negeri 1 Martapura	37
2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Martapura	39
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Martapura	40
4. Kondisi Staf SMP Negeri 1 Martapura	41
5. Sarana dan Prasarana.....	41
4.2. Pelaksanaan Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura.....	42
4.3. Nilai Pada Permainan Tradisional Banjar Bahagaan Di SMP Negeri 1 Martapura.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1. Simpulan	76
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Hlm
3.1 Daftar Informan.....	24
3.2 Data Primer	27
3.3 Data Sekunder	28
3.4 Pedoman Observasi.....	29
3.5 Daftar Wawancara	32
4.1 Daftar Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Martapura.....	38
4.2 Tim 1 (Kelas 7-D)	50
4.3 Tim 2 (Kelas 7-D)	51
4.4 Tim 1 (Kelas 7-I).....	51
4.5 Tim 2 (Kelas 7-I).....	52
4.6 Indikator Nilai Permainan Tradisional Banjar Bahagaan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hlm
2.1 Gambaran garis permainan tradisional Banjar Bahagaan	15
2.2 Kerangka Berpikir	22
4.1 Gerbang sekolah SMP Negeri 1 Martapura	37
4.2 Penentuan tim dengan umpimpah atau basiun	49
4.3 Tim 1 dan 2 melakukan basiun untuk menentukan menjadi tim penyerang dan tim jaga.	51
4.4 Pengarahan cara dan aturan dalam permainan tradisional Banjar Bahagaan	54
4.5 Kegiatan permainan tradisional Banjar Bahagaan	58
4.6 Keseruan permainan tradisional Banjar Bahagaan	64