

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter. Sebagai salah satu cara yaitu maka pemerintah Indonesia juga melakukan anjang-ancang untuk menjaga permainan tradisional agar tidak punah, yang tercantum dalam UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Permainan tradisional merupakan satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan oleh Pemerintah Indonesia.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.

Berawal dari penelusuran beberapa jurnal yang mengemukakan temuan tentang permainan tradisional yaitu (1) *Building Children's Character Through Traditional*

Games (Haerani Nur, 2013) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat membangun karakter anak sekolah dasar, antara lain karakter sosial dan emosional. (2) *Out Bound, Dan Nilai-Nilai Pendidikan Jasmani* (Zen Fadli, 2014) menyatakan bahwa permainan tradisional sebagai media pembelajaran sosial dan emosional anak. (3) *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (Iswinarti, 2010) menyatakan terdapat keterampilan sosial pada permainan tradisional engklek, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati. (4) *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak* (Budhi Tristyanto, 2019) mengatakan bahwa permainan tradisional engklek sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa SD karena menjadikan anak lebih aktif serta mendorong anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Berdasarkan pernyataan-pernyataan jurnal, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membangun karakter sosial pada anak Sekolah Dasar.

Dalam pendidikan jasmani, kompetensi dasar permainan tradisional adalah mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional. Dan indikator yaitu menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat. Ini adalah kedudukan kompetensi dasar dan indikator didalam pembelajaran tematik SD.

Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan dan observasi beberapa sekolah di Kecamatan Percut Sei Tuan tentang permainan tradisional. Pengamatan pertama di SD Subsidi Swakarya, hasil wawancara dengan guru PJOK Bapak Amin Wahyudi,S.Pd

tentang permainan tradisional yang pernah dimainkan anak-anak yaitu engklek, lompat tali, dan gundu (kelereng). Menurut guru permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dijaga agar anak-anak kita tidak lupa sama budayanya sendiri. Permainan tradisional juga sangat baik untuk sosialnya anak-anak karena terjalin komunikasi dan bermain secara langsung. Di zaman teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini, anak-anak juga sangat tertarik bermain *gadget* atau *games online*, karena sering sekali mereka bercerita tentang *games online* dengan teman-temannya. Ketika guru bertanya, hampir semua anak-anak tahu dan suka bermain dengan *gadget* atau *games online* saat dirumah bahkan ada yang hampir setiap hari.

Memiliki halaman sekolah yang sempit membuat anak-anak bingung saat ingin bermain permainan karena masing-masing anak tentu ingin bermain permainan yang berbeda-beda, maka banyak anak-anak yang tidak ikut serta dalam permainan yang dimainkan oleh sebagian anak. Melihat karakter sosial anak saat ini masih kurang baik, seperti kurang aktif bergaul dengan kata lain masih suka pilih-pilih teman, kurang aktif bergerak, sering mengobrol tentang *games online*, suka mengejek teman, curang saat bermain, sulit bekerjasama. Contohnya saat bermain di lapangan anak-anak masih suka berselisih paham, suka memarahi teman yang salah, bahkan sampai mengejek teman yang kalah.

Guru menggunakan metode komando saat mengajar untuk kelas bawah (1,2,3) sedangkan metode diskusi sesekali digunakan untuk kelas atas (4,5,6). Guru PJOK memiliki tugas double sebagai operator dan humas di sekolah sehingga membuat guru kekurangan waktu untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif untuk anak-

anak, agar interaksi sosial anak menjadi lebih baik lagi. Begitu juga dengan sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, yaitu halaman yang sempit, alat-alat seperti bola kaki, bola kasti, dan kun hanya beberapa, tidak sebanding dengan jumlah murid yang ada di sekolah. Jadi untuk media pembelajaran yang digunakan seadanya saja, jika tidak ada media anak-anak diberikan soal latihan di dalam kelas setelah selesai bermain bebas.

Pengamatan di SD Negeri 101776, hasil wawancara dengan guru PJOK Bapak Sumarno, S.Pd tentang permainan tradisional yang pernah dimainkan anak-anak adalah lompat tali, gobag sodor, engklek, kelereng, ular naga. Menurut guru permainan tradisional merupakan permainan zaman dahulu yang sudah mulai punah sekarang ini. Permainan tradisional merupakan permainan yang asik dan menarik tetapi seiring berjalannya waktu dikalahkan dengan teknologi canggih seperti sekarang. Sebagai guru PJOK sangat menyangkan hal tersebut, karena takut kalau anak zaman sekarang tidak tau dengan warisan budayanya sendiri.

Karakter sosial anak-anak saat ini masih perlu bimbingan dan arahan, karena belum sepenuhnya menjalin interaksi yang baik satu dengan yang lain. Contohnya saat belajar atau bermain masih banyak anak-anak yang suka mengejek teman karena sesuatu yang tidak bisa dilakukan, memusuhi teman karena hal kecil, curang saat bermain, dan juga bertengkar. Guru selalu berusaha memberi nasehat dan motivasi agar selalu menghargai orang lain. Metode komando selalu digunakan guru dalam mengajar. Sarana dan prasarana cukup memadai, seperti bola kaki, bola basket, matras, kun, bola kasti, bola kecil, stik pemukul, restock, dan halaman yang sempit, hanya saja sekolah

berdekatan dengan lapangan sepak bola yang cukup luas, jadi sering dimanfaatkan anak-anak untuk bermain. Guru tidak pernah membuat permainan inovasi untuk media pembelajaran, karena melihat usia yang semakin lanjut merasa kekurangan ide untuk menciptakan sesuatu yang baru. Maka guru lebih sering mengarahkan anak-anak untuk bermain bebas dan diawasi disekitaran lapangan.

Pengamatan selanjutnya di SD Negeri 106160, hasil wawancara dengan Bapak Susanto, S.Pd tentang permainan tradisional yang pernah dimainkan anak-anak adalah engklek, lompat tali, kelereng, samberlang, petak umpet dan ular naga. Menurut guru permainan tradisional adalah permainan zaman dahulu yang dimainkan anak-anak usia Sekolah Dasar umumnya, karena permainan tradisional sangat menyenangkan dan banyak macamnya. Tapi zaman sekarang jarang sekali melihat anak-anak bermain permainan tradisional di sekolah maupun di lingkungan rumah, mungkin akibat zaman *gadget* seperti sekarang.

Karakter sosial anak masih belum dikatakan baik sekali, karena anak-anak masih belum bisa mengontrol emosi dengan temannya, kurang kompak saat di tim, curang, bahkan sering mengejek-ejek teman dengan sebutan sesuka hati. Saat pembelajaran metode yang digunakan komando, karena anak-anak belum bisa belajar tanggungjawab penuh. Sarana dan prasarana di sekolah mempunyai halaman yang cukup luas, alat seperti bola kaki, bola kasti, keranjang, kun dan stik pemukul. Sebagai guru PJOK yang sudah lama mengajar, masih merasa kesulitan mencari ide untuk menciptakan permainan yang bisa meningkatkan karakter sosial pada anak. Sehingga jika guru merasa lelah berfikir, anak-anak dibiarkan bermain bebas di halaman.

Tabel 1.1. Hasil Pengamatan di Sekolah Kecamatan Percut Sei Tuan

No	Nama Sekolah	Jenis Permainan Tradisional yang Dimainkan	Karakter Sosial Anak	Metode Mengajar Guru	Sarana dan Prasarana Sekolah
1	SD Subsidi Swakarya	Engklek, Lompat tali, dan Gundu (Kelereng)	Kurang aktif bergaul, Suka pilih teman, Kurang aktif bergerak, suka <i>games online</i> , Suka mengejek, Curang, sulit Bekerjasama	Komando, Latihan soal, Bermain bebas	Halaman sempit, Alat : Bola kaki, Bola kasti, dan Kun
2	SD Negeri 101776	Lompat tali, Gobag Sodor, engklek, Kelereng, Ular naga	Suka mengejek, Memusuhi teman, Curang, suka Bertengkar.	Komando, Bermain bebas	Halaman sempit, Alat : Bola kaki, Bola basket, Matras, Kun, Bola kasti, Bola kecil, Stik pemukul, dan Restock,
3	SD Negeri 106160	Engklek, Lompat tali, Kelereng, Semberlang, Petak umpet dan Ular naga	Emosi, kurang Kompak, Curang, suka Mengejek	Komando, Bermain bebas	Halaman sempit, Alat : Bola kaki, Bola kasti, Keranjang, Kun dan Stik pemukul

Karakter sosial merupakan perwujudan kepribadian yang melambangkan kualitas karakter bangsa yang baik seperti mewujudkan sikap toleransi, menghormati, menghargai, kebersamaan, gotong-royong serta kepedulian dan kepekaan terhadap sesama (Tetep, 2016:43). Hasil penelitian Bank (1977:85) tentang social character menjelaskan bahwa karakter sosial, yaitu membentuk kekuatan-kekuatan manusiawi dalam masyarakat tertentu dengan tujuan memfungsikan masyarakat secara berkesinambungan menuju masyarakat demokratis dan manusiawi. Dalam dunia sekolah, tentu masyarakat itu adalah seluruh peserta didik yang akan menjadi generasi bangsa ke depan yang seharusnya disiapkan bagi tegaknya pembangunan karakter bangsa ini. Indikator dari karakter sosial yang dikembangkan di sekolah itu antara lain kerjasama, toleransi, menghargai dan menghormati sesama, kepedulian atau solidaritas.

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru, dapat disimpulkan bahwa setiap anak di sekolah sering bermain permainan tradisional salah satunya adalah engklek, tetapi masih menggunakan permainan engklek yang lama. Berkaitan dengan karakter sosial anak, masih banyak anak-anak yang emosinya tidak terkontrol, artinya saling mengejek, curang dalam bermain, suka pilih-pilih teman dan kurang kompak. Maka berdasarkan dari jurnal dan hasil pengamatan, peneliti ingin meneliti tentang “Permainan Tradisioal Engklek Berbasis Karakter Sosial Untuk Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu ;

- 1) Apakah *gadget* yang sering dimainkan dapat mempengaruhi karakter sosial anak?
- 2) Apakah permainan tradisional dapat mengembangkan karakter sosial pada anak Sekolah Dasar?
- 3) Apakah permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran?

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar.
2. Memperoleh informasi secara mendalam tentang permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar.
3. Memperoleh data empiris tentang efektivitas dan efisiensi hasil pengembangan permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar.
4. Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa permainan tradisional engklek berbasis karakter sosial untuk media pembelajaran PJOK Sekolah Dasar.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna diantaranya :

- 1) Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang PJOK.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

2) Secara Praktis

- a. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan permainan tradisional yang inovatif untuk dijadikan media pembelajaran PJOK.
- b. Bagi sekolah, dapat memberikan suatu kontribusi yang positif dalam perkembangan dan peningkatan kualitas sekolah.
- c. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam upaya mengembangkan permainan tradisional yang inovatif untuk dijadikan media pembelajaran.

