

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kurniawan, 2013: 25).

Sementara itu, menurut Mudyahardjo (dalam Ahmadi, 2014: 37), pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan juga mempunyai peranan besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu, dan mental seorang anak untuk melahirkan generasi muda yang cerdas dan bermartabat. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut sistem pendidikan nasional (Kurniawan, 2013: 25).

Pendidikan di Indonesia sesuai tujuan di atas berorientasi untuk mencetak generasi yang berwawasan luas (berilmu) melalui pengoptimalan setiap potensi peserta didik dan membentuk manusia yang berkarakter seperti halnya beriman, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, mandiri, kreatif, demokratis dan,

bertanggungjawab. Paradigma masyarakat (pelajar) Indonesia saat ini, melihat negara barat sebagai sebuah negara maju, ketika budaya barat masuk ke Indonesia maka sebagian masyarakat tidak mampu memfilterisasi budaya luar yang kontradiksi dengan nilai-nilai budaya yang berlaku di Indonesia. Terlihat bahwa pengaruh tersebut dapat memberikan dampak negatif terhadap peserta didik baik dari sikap maupun perilakunya. Fenomena tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan karakter sangat urgen untuk diterapkan khususnya di Pendidikan Anak Usia Dini hingga Sekolah Dasar, karena peserta didik pada masa ini, memerlukan pendidikan moral yang mampu menerjemahkan prinsip-prinsip yang abstrak tentang benar dan salah, agar dapat bersifat preventif dalam mengatasi permasalahan sikap dan perilaku pada lingkup Pendidikan (Elizabeth, 2015: 123).

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem untuk memberi kebiasaan baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik (Zuchdi, dkk, 2012: 17). Pendidikan karakter membantu siswa untuk mengetahui hakikat karakter, membentuk karakter baik, serta membentuk kepribadian yang baik (Magunhardjana, 2016: 22). Meskipun demikian, belakangan ini sering terjadi kemerosotan moral akhlak, etika, dan dangkalnya pemahaman terhadap nilai-nilai karakter (Yaumi, 2014: 121).

Sebagai contoh pemerosotan karakter yang pernah terjadi di Indonesia adalah kasus pengeroyokan Audrey seorang siswi SMP oleh 12 siswi SMA yang terjadi pada tahun 2019 di Kalimantan Barat. Dikutip dari berita di liputan6 diketahui bahwa Akademisi dari Universitas Jenderal Soedirman Wisnu Widjanarko mengatakan, kasus pengeroyokan terhadap Audrey yang masih SMP

mengingatkan pentingnya pendidikan karakter pada generasi muda. Wisnu Widjanarko, yang merupakan dosen komunikasi FISIP Universitas Jenderal Soedirman tersebut, mengatakan pendidikan karakter dimaksud adalah penguatan budi pekerti dan nilai-nilai moral yang menyertai proses pembelajaran. Sehingga anak tidak saja cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan emosional dan sosial. Menanamkan pendidikan karakter sejak dini bukan hanya menjadi tugas orangtua melainkan juga menjadi tugas para pengajar di sekolah atau di kampus, tugas masyarakat, dan juga pemerintah. Artinya seluruh pihak tersebut harus mengampanyekan dan terlibat bahwa cerdas dan berkarakter seperti dua sisi mata uang, satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam pencapaian prestasi anak. Orangtua harus mengajarkan nilai-nilai budi pekerti dalam keseharian, melalui bentuk-bentuk yang sederhana, sehingga anak terbiasa dan memiliki panduan moral ketika nanti berinteraksi di lingkungan dan masyarakat. Sementara di sekolah, para guru mengedukasi siswa dalam model-model pembelajaran yang memberikan contoh pentingnya karakter.

Pendidikan karakter menjadi modal dasar dan pedoman yang kuat untuk pengembangan setiap individu anak yang diberikan dengan proses suatu tuntutan agar mempunyai karakter hati, pikir, raga, serta karsa dan karya (Zusnani, 2012: 155). Sementara pendidikan masa kini hanya menitikberatkan pada penguasaan segi keilmuan dan kecerdasan siswa, sedangkan pengembangan karakter dan nilai-nilai budaya bangsa dalam diri siswa sangat minim (Suyitno, 2012: 2).

Karakter mempunyai tiga komponen yaitu: 1) pengetahuan moral (*moral knowing*), yaitu pemberian pengetahuan dan pemahaman akan nilai-nilai kebaikan,

2) perasaan moral (*moral feeling*), yaitu mendukung dan mengkondisikan nilai-nilai kebaikan agar anak mencintai nilai-nilai kebaikan tersebut serta mau untuk menganutnya yang memiliki enam komponen yaitu hati nurani, empati, kontrol diri, harga diri, mencintai kebenaran, dan kerendahan hati, 3) tindakan moral (*moral action*), yaitu kesadaran anak untuk bertindak dengan nilai-nilai kebaikan yang sudah dipahami tersebut (Lickona, dalam Francisca & Ajisukmo, 2015: 213).

Pendidikan karakter sangatlah penting bagi kehidupan bernegara khususnya di Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku, bahasa, budaya dan agama. Penanaman Pendidikan karakter yang mulai luntur dan kebudayaan yang mulai ditinggalkan membuat guru merasa prihatin. Pembelajaran di sekolah juga masih menitikberatkan dan fokus pada kemampuan kognitif saja, sehingga karakter peserta didik kurang dikembangkan dengan optimal. Upaya pengembangan pendidikan karakter usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui pendidikan karakter dalam pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pendidikan karakter kepada anak adalah dengan bermain (Sutiyono, 2012: 1).

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan kepada

anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu. Selain itu, melalui bermain, anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu. Jenis bermain berdasarkan pada tahapan perkembangan bermain anak dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, yaitu bentuk bermain sosial yang melibatkan interaksi antara anak dan orang lain, bermain dengan benda yang menggunakan sebuah objek untuk dapat dieksplorasi selama kegiatan bermain, dan bermain sosiodramatis yang merupakan kegiatan bermain anak dengan aktivitas meniru serta berimajinasi. Jenis bermain dalam pembentukan karakter yang dapat dilakukan adalah bermain sosial, karena pada bermain sosial melibatkan interaksi antara anak dengan orang lain (Pratiwi, 2017: 116).

Bermain sosial dimaksudkan untuk melatih anak berhubungan dengan orang lain. Anak dapat mengenal orang lain dan berbagai kegiatan dengan orang lain sebagai pasangan bermainnya. Bermain sosial dilakukan oleh paling sedikit dua orang anak. Bermain sosial penting bagi perkembangan anak, terutama karena (a) memberi peluang kepada anak untuk mengenal orang lain, (b) mengembangkan kemampuan anak berkomunikasi, (c) melatih anak bersosialisasi, dan (d) membantu anak menjalin persahabatan. Secara khusus, bermain sosial memberi kontribusi terhadap perkembangan kemampuan, yaitu: (a) bekerja sama, (b) suka menolong, (c) mau berbagi, (d) bermain bersama teman, guru dan orangtua, (e) menghargai orang lain, (f) menghargai hasil karya dirinya dan orang lain, serta (g) memberi kontribusi pada kelompok (Yus, 2013: 156).

Bermain sosial dapat diterapkan melalui permainan. Terdapat beberapa jenis permainan salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional

merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun termurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut (Danandjaya, 1987: 171). Permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan jumlah pemain yang ramai, walau beberapa dapat dimainkan hanya berdua atau bertiga. Hal ini merupakan kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial dengan mengutamakan kerjasama, kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi juga moral anak karena anak selain dituntut untuk bermain jujur juga bermain dengan adil dan penuh tanggung jawab kepada anggota sepermainannya (Perdani, 2013: 241).

Saat ini dengan adanya *smart phone* permainan tradisional mulai ditinggalkan, padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat, salah satunya permainan tradisional jauh lebih mengembangkan beberapa hal seperti, kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Permainan tradisional anak dapat bermanfaat guna memstimulasi anak dalam mengembangkan sikap kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Kurniawati, 2011: 19). Anak-anak akan berkolaborasi secara adil dan tidak dapat memilih anggota kelompoknya sesuai yang dia inginkan dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional diterapkan untuk melibatkan interaksi sosial. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dikembangkan dan diwariskan di suatu tempat dengan mengandung nilai adat dan sosial yang disebut dengan permainan tradisional (Kurniati, 2016: 2). Permainan tradisional adalah produk budaya masyarakat sejak zaman dahulu, tumbuh dan bertahan hingga saat ini dengan masyarakat segala usia atau segala status sosial tanpa diskriminasi (Yunus, 1981: 28). Terdapat 6 langkah yang perlu dilakukan dalam permainan tradisional, yaitu memilih informasi, menunjukkan informasi, menyiapkan dan melaksanakan permainan, penskoran, mengulang pemberian pertanyaan, pemberian kesimpulan (Sugar, 2002: 21).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru yaitu Ibu S di TK Tunas Bangsa Elim Terpadu Kabupaten Karo, diketahui bahwa anak di TK Tunas Bangsa Elim Terpadu belum mendapatkan pendidikan karakter secara maksimal. Menurut Ibu S, pada TK Tunas Bangsa Elim Terpadu, guru sering mengajak siswa untuk melakukan permainan terutama permainan yang tidak asing dilakukan di daerah Tanah Karo. Namun, menurut salah seorang guru permainan tradisional yang dimainkan biasanya dilakukan untuk menilai kemampuan kognitif siswa, seperti permainan "Alek Patung" dimainkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengenal angka, dan permainan "Engklek" dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa sudah mengenal huruf.

Permainan tradisional diyakini dapat menjadi upaya dalam penanaman pendidikan karakter yang selaras dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam

pernyataannya bahwa pembinaan karakter harus berlandaskan budaya bangsa. Permainan tradisional ini dikemas dalam sebuah buku pedoman permainan tradisional khususnya permainan tradisional Karo.

Masalah mengenai permainan tradisional sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yakni Perdani, P. A (2013) meneliti keterampilan sosial dengan tujuan mendapatkan informasi dan data tentang upaya meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B melalui metode bermain permainan tradisional. Ekawati, Y. Sulistyawati & Dahlya, I (2015) meneliti pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama dengan tujuan pembentukan karakter dan urgensi kebutuhan untuk melestarikan permainan tradisional. Harahap, S & Kamtini (2017) meneliti pengaruh permainan tradisional tarik tambang terhadap perkembangan sosial anak, dengan tujuan mengetahui pengaruh permainan tradisional tarik tambang terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Hermawati, R. Paskarina, C & Runiaati, N (2016) meneliti tingkat toleransi antar umat beragama di kalangan masyarakat perkotaan yang memiliki karakter sosial dan budaya yang beragam. Nasrun, M & Utami, S (2014) meneliti minat belajar matematika dengan permainan tradisional dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai permainan tradisional dengan cara yang tepat sehingga mampu meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas III SD Negeri 3 Anjongan. Citra, Y (2012) meneliti pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran di

SLB Negeri 2 Padang. Penelitian-penelitian tersebut banyak menggunakan permainan tradisional setempat untuk pengembangan keterampilan sosial.

Selain itu Harahap (2022: 141), juga pernah meneliti mengenai permainan tradisional yang diterapkan di Lembaga PAUD kecamatan Sunggal, Sumatera Utara. Dimana diketahui bahwa permainan yang biasa dimainkan di kecamatan Sunggal adalah permainan tradisional engklek, permainan tradisional congkak, permainan tradisional tali merdeka, permainan tradisional tam-tam buku, permainan tradisional egrang batok kelapa dan permainan tradisional pecah piring. Melalui penelitian tersebut Ulfa menjelaskan bahwa terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut, diantaranya permainan tradisional engklek mengandung nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan, nilai sosialisasi dan nilai kesehatan. Permainan tradisional congkak mengandung nilai kejujuran, nilai kedisiplinan, nilai kerja keras, nilai kemandirian, nilai komunikatif dan nilai tanggung jawab. Permainan tradisional tali merdeka mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan, dan sportivitas. Permainan tradisional tam-tam buku mengandung nilai kerjasama, sportivitas, dan kerja keras. Permainan tradisional egrang batok mengandung nilai kerja keras, keuletan, kemandirian, saling menghargai dan kejujuran. Permainan tradisional pecah piring mengandung nilai kerja keras, patuh terhadap peraturan, ketangkasan, dan kejujuran.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini membuat sebuah buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan karakter bagi siswa di TK Tunas Bangsa Elim Terpadu. Buku panduan dibuat dikarenakan terdapat beberapa guru pada TK

Tunas Bangsa Elim yang belum mengetahui dan beberapa sudah melupakan tahapan-tahapan dalam permainan tradisional mengingat permainan tradisional dilakukan guru tersebut saat beliau masih duduk di bangku SD sampai SMP. Model permainan yang dikembangkan lebih kepada karakter siswa dan bukan kemampuan kognitif siswa. Adapun produk yang dibuat berupa buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo.

Buku panduan berisi langkah-langkah permainan tradisional khususnya yang berasal dari daerah Karo, permainan tersebut dimodifikasi sedemikian rupa sehingga diharapkan dapat memunculkan berbagai karakter bagi siswa. Adapun permainan yang dimodifikasi dalam model ini adalah permainan *Nipe Gedang*, Pecah Piring dan Banteng. Buku panduan yang dibuat juga difasilitasi dengan video, video berisi simulasi permainan tradisional Karo saat dilakukan dilapangan bersama dengan para subjek. Video dimasukkan kedalam *Youtube*, dan pada akhir buku panduan akan dicantumkan *link youtube* dari video yang sudah dipersiapkan. Diharapkan dengan adanya video simulasi, pembaca akan lebih mudah dalam mempraktikkannya di sekolah maupun di rumah.

1.2 Identifikasi Masalah

- (1) Penerapan permainan tradisional di PAUD dilakukan untuk meningkatkan kognitif siswa.
- (2) Permainan tradisional yang diterapkan di PAUD masih berasal dari luar daerahnya sendiri.
- (3) Terbatasnya referensi guru mengenai permainan tradisional yang dapat diterapkan di PAUD.

- (4) Terdapatnya siswa maupun guru yang sudah melupakan cara bermain permainan tradisional.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah perancangan buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter di TK Tunas Bangsa Elim Terpadu. Selain itu, penelitian ini juga mempersiapkan sebuah video yang berisi tahapan-tahapan permainan tradisional Karo yaitu permainan *Nipe Gedang*, Pecah Piring, dan Benteng,

1.4 Rumusan Masalah

- (1) Bagaimana validitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun?
- (2) Bagaimana efektivitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

- (1) Mengetahui validitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun.
- (2) Mengetahui efektivitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional Karo sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

- (1) Bagi Guru

Guru mendapatkan pengalaman dalam pengembangan dan pengimplementasian model permainan tradisional Karo sebagai Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun. Guru juga dapat menggunakan model

permainan tradisional sebagai pedoman untuk menuntun anak dalam membangun karakter.

(2) Bagi Anak

Anak mendapat pengalaman belajar dan pengetahuan dalam Pendidikan karakter melalui model permainan tradisional.

(3) Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan buku panduan sebagai acuan dalam membuat permainan-permainan tradisional yang lainnya dalam membantu pembelajaran di sekolah.

