

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan karakter siswa. Pengembangan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai dikembangkan melalui berbagai bidang di pendidikan, bukan hanya pada proses pembelajaran formal saja. Salah satu wujud pengembangan karakter adalah melalui budaya disekolah.

Ditjen Pendidikan Tinggi 2014 menyebutkan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, mewujudkan, dan menebar kebaikan itu dalam kehidupan sehari hari dengan sepenuh hati. Sejalan dengan itu menurut Samani & Hariyanto, 2013 mengatakan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya.

Selain itu menurut (Sujatmiko 2019) Pendidikan karakter merupakan gabungan dari dua kata yakni pendidikan dan karakter. Lalu menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan karakter adalah daya ataupun upaya untuk memajukan pikiran, jasmani dan juga budi pekerti supaya selaras dengan lingkungan sekitar dan juga alam. Rentang usia sejak dilahirkan sampai usia 6 tahun ini adalah usia yang sangat menentukan pembentukan karakter, kepribadian dan sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiyono, hlm. 6 2009). Pada masa ini sering dikenal sebagai masa keemasan anak (*golden age*) karena berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan telah mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan manusia.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak selama 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan baik pada jalur formal maupun non formal untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki fondasi untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi nantinya.

Pada akhir-akhir ini banyak fokus mengenai menurunnya tingkat karakter nasionalisme khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Contohnya seperti pendidikan dan kebudayaan yang hampir dilupakan karena perkembangan kemajuan teknologi. Hilangnya nilai budaya dapat mempengaruhi hilangnya karakter siswa khususnya Sekolah Dasar yang harus dibentuk sejak dini agar selalu tertanam nilai-nilai budaya bangsa. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan akhir-akhir ini, sangat berpengaruh terhadap perubahan karakter anak, kurangnya kontrol dari guru serta pembiasaan sehari-hari untuk menerapkan kebiasaan yang dapat membentuk karakter nasionalisme akan membuat anak semakin melupakan kebudayaan bangsa sendiri.

Hal ini disebabkan karena anak cenderung lebih senang bermain dengan berbagai macam hal unik dan baru yang dilahirkan teknologi, dapat menyebabkan anak lupa dengan permainan yang dilahirkan oleh kebudayaan sendiri dan bahkan tidak mengenali kebudayaan sendiri, karakter anak berubah menjadi individualis dan lain sebagainya.

Pendidikan dan penumbuhan karakter hanya dapat terbentuk ketika dibangun. Menurut (Widodo & Lumintuarso, 2017) pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap lingkungannya. Menurut (Widodo & Lumintuarso, 2017) ada beberapa karakter dasar yang perlu dibangun untuk anak-anak antara lain: kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, percaya diri, dan toleransi terhadap sesama

Karakter dapat dibentuk melalui hal-hal dasar seperti melibatkan kebudayaan bangsa sendiri agar terlestarikan dan terciptanya jiwa cinta tanah air. Karena sudah memasuki fase pembiasaan sekolah seperti biasa, maka pembelajaran di sekolah dapat menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan karakter siswa. Selain mengembangkan karakter dengan lingkungan juga semakin melestarikan kemajuan kebudayaan yang harus selalu diterapkan. Contohnya

Fiola Vitria Wijaya, 2022

EKSPERIMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti gobak sodor, boy-boyan, bakiak dan dam-daman. Keempat permainan tradisional itu berasal dari daerah Jawa khususnya Jawa Barat.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan karakter siswa melalui permainan tradisional adalah dengan menggunakan metode pembelajaran socrates dalam permainan tradisional. Dalam pembelajarannya Jones, Bagford, dan Walen, 2018 mendefinisikan untuk membuat peserta didik mempertanyakan validitas pemikiran dan penalarannya atau untuk menarik sebuah kesimpulan. Ketika pertanyaan terus mengalir bersamaan dengan jawaban maka akan ada upaya mendalami, menelaah dan akhirnya otak akan bekerja secara konstruktif dan maksimal. Dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan peserta didik mampu atau menemukan jawabannya, dan saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit. Pertanyaan yang dimaksud bukan hanya sekedar pertanyaan yang tidak bermakna, tetapi pertanyaan yang mampu merespon siswa untuk selalu berpikir.

Adapun fungsi-fungsi pertanyaan dalam pembelajaran di kelas menurut Yunarti (2016 hlm. 27) yaitu; merangsang aktivitas berpikir, memfasilitasi komunikasi, memperkuat konseptualisasi, dan menilai pembelajaran.

Karena dalam permainan tradisional gobak sodor, boy-boyan, bakiak dan dam-daman membutuhkan komunikasi untuk membentuk kerjasama antar tim dan merangsang siswa untuk berpikir kritis, maka metode socratic ini sangat cocok diterapkan dalam upaya untuk mengembangkan karakter. Selain itu nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional pun akan tertanam pada karakter anak karena adanya rangsangan untuk aktivitas berpikir dalam permainan tradisional tersebut.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method*. Sehingga peneliti menuangkannya dalam sebuah judul penelitian skripsi yakni “Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* Untuk Mengembangkan Karakter Serta Implikasinya Terhadap Pemajuan Kebudayaan Di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Fiola Vitria Wijaya, 2022

EKSPERIMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER NASIONALISME SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMAJUAN KEBUDAYAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* terhadap perkembangan karakter nasionalisme di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana implikasi pada penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* terhadap pemajuan kebudayaan di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* pada perkembangan karakter nasionalisme di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui implikasi dari penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* pada pemajuan kebudayaan di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang akan diperoleh yaitu:

1.4.1 Manfaat Segi Teori

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan karakter siswa melalui permainan tradisional dalam pemajuan kebudayaan di SD melalui *socratic method*.

1.4.2 Manfaat Segi Kebijakan

Manfaat segi kebijakan dari penelitian ini untuk mengembangkan pendidikan SD khususnya pada karakter siswa.

1.4.3 Manfaat Segi Praktik

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mengetahui pengimplementasian permainan tradisional dalam mengembangkan

karakter dan pemajuan kebudayaan di SD melalui permainan tradisional dengan *socratic method*.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru Sekolah Dasar untuk dijadikan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan karakter siswa dan pemajuan kebudayaan di SD melalui permainan tradisional dengan *socratic method*.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengembangkan karakter yang berbudaya melalui permainan tradisional di sekolah.

1.4.4 Manfaat Segi Isu Serta Aksi Sosial

Manfaat segi isu dan aksi sosial dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tentang “Penerapan Permainan Tradisional Berbasis *Socratic Method* Untuk Mengembangkan Karakter Nasionalisme Serta Implikasinya Terhadap Pemajuan Kebudayaan Di Sekolah Dasar”.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada pendahuluan berisi tentang: latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka berisi tentang: pengertian karakter, *socratic method*, permainan tradisional, dan pemajuan kebudayaan di sekolah dasar.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada metodologi penelitian berisi tentang: metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan jadwal penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian berisi tentang: hasil penelitian, deskripsi data, uji asumsi, dan pembahasan.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berisi tentang: simpulan, implikasi dan rekomendasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN