

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di bidang ilmu pengetahuan saja dimana banyaknya diciptakan alat-alat canggih yang dipergunakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Namun perkembangan teknologi pun mulai memasuki dunia permainan anak-anak seperti *Play Station, Game Online, Game Handphone, Remote Control* dan permainan digital lainnya. Permainan-permainan seperti itu terkesan sebagai permainan yang modern karena membutuhkan peralatan yang canggih dengan menggunakan teknologi yang mutakhir. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, namun juga dalam cara memainkannya. Permainan digital memerlukan peralatan seperti *game konsol Play Station, game online* yang membutuhkan media komputer dan jaringan internet, permainan dalam *handphone* dan alat-alat permainan yang ada di pusat keramaian seperti *mall*. Hal ini bertolak belakang dengan permainan tradisional yang terkadang tidak membutuhkan peralatan, dan walaupun membutuhkan peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah ditemukan anak-anak saat bermain di lapangan seperti batu, ranting kayu, atau pun benda lainnya. Semakin maju dan serba berbasis teknologi kehidupan manusia, maka semakin banyak diabaikan aktivitas yang bersifat “manual” (permainan tradisional) dan berganti menjadi “otomatik” (Games Modern) (Syaodih & Agustin, 2013: 3).

Permainan-permainan modern tersebut umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di *mall* maupun di warung internet (warnet) sehingga bisa membuat anak betah memainkan permainan tersebut selama berjam-jam. Berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan diluar ruangan seperti di lapangan atau di halaman. Hal tersebut kadang membuat anak bermain dalam terik matahari. Saat bermain permainan tradisional anak-anak bergerak aktif seperti berlari-lari, melompat, atau melempar

sehingga terkadang bajunya basah karena keringat. Hal ini berbeda ketika anak memaikan permainan modern, anak cenderung psif dan hanya main menggunakan tangannya dan melihat pada layar komputer maupun layar handphone.

Permainan tradisional terkesan sebagai permainan yang kampung dan ketinggalan zaman, dibandingkan dengan permainan digital yang dengan peralatan canggihnya yang lebih terkesan lebih mewah dibandingkan permainan tradisional. Kesan tersebut memuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital. Hal ini juga terkadang didukung oleh faktor orang tua yang mempunyai penghasilan yang cukup, yang menyediakan permainan digital seperti *Play Station* (PS) maupun *Handphone* (HP) yang canggih yang terdapat permainan di dalamnya, selain itu orang tua juga kadang memberikan uang jajan berlebih kepada anak, yang terkadang digunakan anak untuk pergi ke warnet untuk bermain *game online*.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. di berbagai media cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak. anak yang bermain permainan digital seperti *game online* maupun PS tanpa adanya kontrol, khususnya orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya anak menjadi lupa akan waktu, akibatnya sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain *game online* atau pun bermain PS. Dalam waktu satu jam siapa saja yang mengoperasikan *electronic game* seperti *Play Station* (PS) dengan tayangan-tayangan kekerasan, akan benar-benar merasa kebal dan secara emosional sudah tidak merasakan kasihan lagi selain puas dan senang menyaksikan adegan-adegan kekerasan sekalipun itu hanya parodi (Supardan, 2005: 2).

Dampak yang lebih parah akibat kecanduan *game online* dan PS ini menyebabkan anak SD dan SMP bolos sekolah hanya karena ingin bermain permainan digital tersebut. Fakta ini diberitakan oleh harian *Metronews* (21/9/2012) tentang siswa SD RF (7 tahun) yang berontak dan berusaha menyerang seorang wartawan dari sebuah media cetak saat meliput razia *game*

*online* di salah satu warnet di Kota Probolinggo. Siswa ini terjaring bersama dua orang siswa SMP F (14 tahun) dan By (14 tahun), mereka tertangkap tangan sedang asik bermain *game online* di warnet tersebut. Pada saat ditangkap mereka masih menggunakan seragam sekolah. (<http://harianmetronews.com>).

Parahnya, kecanduan dari *games online* ini juga menjadi sorotan dari Ketua Satgas Perlindungan Anak (PA), M.Ihsan seperti yang diberitakan [tribunnews.com](http://tribunnews.com) (6/9/12) mengatakan bahwa persoalan kecanduan anak-anak pada permainan sudah melampaui ambang batas, anak-anak bisa menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *games* tanpa peduli dengan lingkungan disekitarnya. Di samping itu materi *games* bermuatan kekerasan yang berpadu dengan pornografi lebih banyak diminati anak-anak. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya berbagai kasus kriminal seperti mencuri, mencabuli bahkan menyakiti temannya. Seperti kasus yang diberitakan oleh [republika.co.id](http://republika.co.id) (4/8/13) mengenai pencurian yang dilakukan oleh tujuh orang anak di karang asem, Bali mencuri barang-barang seperti LPG, HP, dan rokok yang kemudian hasil dari pencurian tersebut merek gunakan untuk menyewa *games online*. Begitu pula berita yang dilansiir oleh [Tempo.com](http://Tempo.com) (2/7/2012) tentang Dian Sasmita, Koordinator Yayasan Sahabat Kapas yang menyatakan bahwa kecanduan anak-anak pada *games online* sudah seperti kecanduan seseorang kepada narkotika, karena ketika ingin bermain dan tidak punya uang, anak akan melakukan segala cara, termasuk berbuat kriminal. Berdasarkan data dari yayasannya, dalam enam bulan terakhir ini, di Surakarta ada tujuh anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *games online* (<http://tempo.com>).

Banyaknya kasus tersebut dapat diakaibatkan oleh mulai maraknya warnet yang menyediakan *games online*, sehingga memudahkan akses anak-anak untuk bermain *games online*. Pengguna *games online* di indonesia terus tumbuh dari tahun ke tahun, pengguna *games online* ini mencapai 6,5 juta orang pada 2011 ([republika.co.id](http://republika.co.id)). Sehingga tidak heran bahwa pengguna *games online* ini semakin banyak dari waktu ke waktu dengan menjamurnya warnet bahkan sampai ke pelosok desa pun anak dengan mudah menemukan warnet atau tempat yang menyediakan permainan digital.

Dampak – dampak negatif yang ditimbulkan tersebut apabila dibiarkan maka akan menjadi karakter bagi anak-anak tersebut. Lebih jauh hal ini akan merusak bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Lickona (1992) yang menyatakan terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu :

1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
2. Ketidakjujuran yang membudaya
3. Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan
4. Pengaruh peer-group terhadap tindakan kekerasan
5. Meningkatnya kecurigaan dan kebencian
6. Penggunaan bahasa yang memburuk
7. Penurunan etos kerja
8. Menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
9. Semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan
10. Semakin kaburnya pedoman moral dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa

Di balik banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan oleh games digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa indonesia memiliki permainan tradisinal anak yang kaya akan nilai-nilai yang berdasarkan beberapa hasil penelitian bahwa permainan tradisional ini dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang menyenangkan bagi anak. permainan tradisional selain menyenangkan untuk anak, di dalamnya juga terdapat nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Ariani, (1998:2) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan (Ariani, 1998:3).

Akhir-akhir ini isu mengenai karakter siswa menjadi sorotan banyak pihak. Banyaknya kasus tawuran pelajar yang menyebabkan banyaknya korban luka maupun

yang memakan korban jiwa santer diberitakan diberbagai media cetak maupun elektronik. Hal ini menandakan bahwa karakter para pelajar kita masih belum terbina dengan baik. Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa karakter dan keterampilan sosial siswa kurang mendapatkan perhatian dari guru. Salah satu penyebab kurangnya karakter dan keterampilan sosial anak adalah metode pembelajaran yang kurang memiliki variasi, sehingga pembelajaran membuat anak bosan dan jenuh sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa agar lebih optimal yaitu dengan menggunakan metode permainan tradisional. Hal ini terlihat ketika dilakukannya studi pendahuluan di sekolah tersebut, dimana guru sering menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selain itu karakter anak-anak pun belum menunjukkan sikap yang positif seperti masih ada siswa yang tidak mengerjakan PR, kurang mematuhi peraturan sekolah dan sikap terhadap teman yang kurang baik.

Usia anak SD merupakan usia di mana anak senang untuk bermain. Seperti yang dijelaskan di atas bahwasanya dalam permainan tradisional didalamnya berisi nilai-nilai yang baik untuk siswa. Hal ini seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan 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. Selain itu berdasarkan laporan penelitian dari Nur (2013) mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap karakter menyimpulkan bahwa permainan tradisional berdampak baik dalam pembentukan karakter anak sebagai generasi penerus bangsa Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang positif bagi siswa. selain itu permainan tradisional sangat menyenangkan bagi anak.

Banyaknya kasus seperti di atas, menunjukkan bahwa pendidikan karakter dan keterampilan siswa kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran, yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan. Maka tidak dapat disangsikan lagi bahwa penanaman nilai-nilai karakter dan pengembangan keterampilan sosial

harus dilaksanakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai permainan tradisional dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap pengembangan Karakter Anak dan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan peningkatan karakter anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS?
2. Adakah perbedaan peningkatan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan karakter anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan sosial anak yang menggunakan metode permainan tradisional dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi anak, akan memperoleh pengalaman bermain tradisional yang menyenangkan dan mengetahui nilai-nilai dalam permainan tradisional.

2. Bagi masyarakat, akan mengetahui manfaat dari permainan tradisional bagi anak usia SD, sehingga dapat mendorong untuk melestarikan permainan tradisional.
3. Bagi peneliti, produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian dan sebagai bahan acuan dalam meneliti dikemudian hari.