

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dewasa ini degradasi moral kian marak merasuki jiwa anak-anak di usia sekolah. Sebut saja kasus yang menimpa seorang guru di SMK Negeri 2 Makassar berinisial D (54 tahun) yang dianiaya oleh siswanya yang berinisial MA (15 tahun). Bahkan, penganiayaan dibantu oleh ayahnya sendiri yang berinisial AA (43 tahun) setelah menerima laporan dari anaknya tersebut (baca: <http://regional.kompas.com/read/2016/08/11/10493651/orangtua.dan.murid.yang.pukul.guru.di.makassar.jadi.tersangka>). Dalam kasus lain misalnya, seorang remaja asal kota Uchaly, Republik Bashkortostan, Rusia, tewas setelah bermain sebuah game online selama 22 hari nyaris tanpa henti (baca: <http://internasional.kompas.com/read/2015/09/03/21360261/Main.Game.Online.22.Hari.Tanpa.Henti.Remaja.Rusia.Tewas>). Jika diperhatikan secara seksama, setidaknya ada dua permasalahan kunci yang dapat diambil dari kasus tersebut yakni merosotnya nilai-nilai karakter pada anak-anak dan tingginya pengaruh teknologi terhadap perkembangan mental anak.

Kemajuan di bidang IPTEKS seyogyanya diterima secara bijaksana khususnya oleh para orang tua agar keberadaannya mampu mendukung perkembangan anak ke arah yang lebih baik. Sementara itu, keberadaan lembaga pendidikan formal belum mampu menjawab tantangan zaman dalam pembentukan karakter peserta didik. Dampaknya, nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang di masyarakat saat ini mulai terkikis bersamaan pesatnya perkembangan IPTEKS, salah satunya permainan tradisional Sunda yang kental akan nilai-nilai karakter. Hal ini berdampak kepada hilangnya kebiasaan anak-anak pada zaman dahulu sehingga tidak dialami oleh anak-anak pada zaman sekarang. Sementara permainan-permainan berbasis teknologi saat ini malah menimbulkan berbagai efek negatif terhadap pembentukan karakter anak.

Berbicara tentang karakter, seyogyanya kita dapat merujuk kepada teori Lickona sebagai sumber utama untuk mengembangkan karakter. Dalam bukunya, Lickona (1992, hlm. 16) menjelaskan setidaknya terdapat 10 (sepuluh) nilai-nilai karakter yang akan harus ditanamkan kepada anak-anak dan generasi muda bangsa, yaitu:

kebijaksanaan (*wisdom*), keadilan (*justice*), keteguhan (*fortitude*), kontrol diri (*self-control*), cinta dan kasih sayang (*love*), perilaku positif (*positive attitude*), kerja keras (*hardwork*) dan kemampuan mengembangkan potensi (*resourcefulness*), integritas (*integrity*), rasa terimakasih (*gratitude*), dan kerendahan hati (*humility*).

Perkembangan sepuluh nilai-nilai karakter tersebut di atas dapat ditemukan di dalam lingkungan masyarakat sebagai tempat seseorang berinteraksi dengan sesamanya. Selain itu, nilai-nilai yang tumbuh di dalam suatu masyarakat selalu dijadikan pedoman kehidupan bagi setiap orang di dalamnya.

Perkembangan karakter suatu masyarakat terbentuk dari nilai-nilai, norma, adat istiadat, yang dijunjung tinggi oleh masyarakat yang berada di wilayah setempat. Begitu pula halnya dengan masyarakat Sunda, Provinsi Jawa Barat. Nilai-nilai, tradisi, norma, dan adat istiadat itu merupakan hasil kebudayaan dan kebiasaan masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Taylor (dalam Koesoema, 2010, hlm.19) adalah:

Kebudayaan atau pun yang disebut peradaban, mengandung pengertian yang luas, meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat.

Berangkat dari pendapat Taylor di atas maka dapat dipahami bahwa karakter bangsa tumbuh dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat, salah satunya melalui permainan. Permainan merupakan kegiatan spontan, tanpa beban yang dilakukan manusia dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Dari sekian banyak permainan terdapat jenis permainan yang bersifat edukatif yang mengandung unsur-unsur pendidikan didalamnya. Media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah justru telah hadir sejak lama yang

berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan permainan tradisional.

Dalam permainan tradisional segala sesuatunya bersifat alamiah. Anak akan menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia alami sebagai dasar berpikir kreatif. Keanekaragaman jenis permainan tradisional yang menggunakan bahan alami berasal dari alam mampu memberikan rangsangan sensorimotor. Dalam permainan tradisional, anak akan lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain dalam kelompok. Didalam interaksi sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan bermain yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas. Tentu saja permainan tradisional ini sangat berbeda pengaruhnya apabila dibandingkan dengan permainan-permainan berbasis teknologi saat ini.

Permainan tradisional banyak ragam dan macamnya, karena permainan tradisional itu diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Keanekaragaman permainan tradisional terbentuk karena adanya perbedaan budaya antara daerah satu dengan daerah lainnya. Permainan yang dibentuk dan diciptakan oleh nenek moyang kita merupakan warisan budaya yang harus dilindungi dan dijaga agar tidak terlindas oleh arus modernisasi. Nenek moyang menciptakan permainan tradisional ini bukanlah asal-asalan menciptakan saja namun dibalik penciptaan itu tersimpan hikmah yang dapat membantu menumbuhkan karakter anak. Selain itu, permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembangunan karakter bangsa. Sehingga dengan adanya pembangunan karakter tersebut, kehidupan sosial masyarakat Indonesia akan terhindar dari budaya kekerasan.

Beranjak dari beberapa kasus yang disajikan di awal pembahasan, persoalan tentang karakter bangsa kini menjadi sorotan utama masyarakat Indonesia. Sorotan itu mengenai berbagai aspek kehidupan yang tertuang dalam berbagai tulisan dan berita di media masa. Begitu pun dengan para pengamat pendidikan, para pemuka masyarakat, para ahli dan para pengamat sosial ikut berbicara mengenai persoalan karakter bangsa di berbagai seminar, baik itu tingkat lokal, nasional, maupun

internasional. Pembangunan karakter anak bangsa bisa dilakukan dengan membumikan pendidikan karakter. Penanaman pendidikan karakter sejak dini pada anak usia prasekolah dapat menjadi alternatif penyelesaian masalah tersebut. Hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan karakter, seorang anak akan memiliki kecerdasan emosi yang merupakan bekal terpenting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan.

Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam pembangunan pendidikan karakter adalah memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Hal ini dikarenakan manusia hidup di dalam lingkungan budaya dan sosial tertentu sehingga pengembangan karakter individu pun harus dilakukan di lingkungan sosial budaya tempat individu itu tumbuh dan berkembang. Hal ini berarti bahwa pengembangan karakter bangsa bisa dilakukan dalam sebuah proses pendidikan yang tidak terlepas dari lingkungan sosial dan budaya. Permainan tradisional secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak. Hal ini memiliki pengaruh yang besar untuk menumbuhkan karakter anak. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menumbuh kembangkan potensi anak agar mampu berfikir dan bersikap. Menurut Bredekamp dan Rosegrant, ada empat komponen untuk membantu anak menumbuh kembangkan potensinya, yaitu dengan kesadaran, eksplorasi, penyediaan pengalaman, dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan dunianya yaitu belajar serta bermain.

Saat ini di Bandung terdapat salah satu komunitas konservatif permainan tradisional yang bernama komunitas Hong. Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dengan diawali oleh penelitian terhadap permainan tradisional Sunda sejak tahun 1996. Komunitas permainan rakyat ini bertekad melestarikan alat mainan dan permainan rakyat. Komunitas ini terdiri dari 150 anggota yang berasal dari masyarakat tingkatan usia dari mulai usia 6 tahun sampai usia 90 tahun. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan sedangkan untuk anggota dewasa adalah sebagai narasumber permainan tradisional Sunda. Permainan tradisional Sunda ini berusaha menggali dan merekonstruksi permainan rakyat Sunda yang sejak dulu mulai diperkenalkan, baik itu dari tradisi lisan atau tulisan berupa

naskah-naskah kuno dan berusaha memperkenalkan permainan tradisional dengan tujuan menanamkan sebuah pola pendidikan masyarakat buhun agar seorang anak mengenal dirinya, lingkungannya, dan Tuhannya.

Komunitas Hong sebagai Pusat konservatif permainan tradisional Sunda mencoba untuk melestarikan serta memperkenalkan kembali produk permainan rakyat sebagai artefak budaya agar tidak punah dan tetap lestari, melakukan pembinaan budaya bermain anak melalui pelatihan untuk anak-anak agar budaya bermain berbasis budaya lokal tetap bertahan, serta mengembangkan produk permainan rakyat sebagai dasar pengembangan karakter anak yang ada untuk kebutuhan dalam dunia pendidikan. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan, antara lain: membuat Kampung kolecer, tempat melatih mainan dan permainan rakyat yang ada di Kampung Bolang, Desa Cibuluh Kec. Tanjungsiang Kab. Subang, serta mendirikan Museum Mainan Rakyat di Bandung untuk mengangkat mainan rakyat dan menyelenggarakan Festival Kolecer, yaitu festival mainan rakyat dengan berbagai upacara adat dalam pendirian mainan.

Berkenaan dengan penelitian ini, maka peneliti akan memfokuskan kajian terhadap nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional. Data yang telah diperoleh dari studi pendahuluan telah diketahui bahwa Komunitas Hong telah berhasil mendokumentasikan 250 jenis permainan anak tradisional Sunda. Permainan tersebut diantaranya slepdur, perepet jengkol, ayang-ayang gung, tokecang, pacublek-cublek uang, ambil-ambilan, ucang-ucang angge, paciwit-ciwit lutung, oray-orayan, dan hompimpah. Sebagai contoh permainan tradisional Sunda yang mengandung unsur karakter adalah permainan perepet jengkol. Permainan ini dimainkan dengan cara anak-anak saling membelakangi lalu melipat kakinya. Setelah itu berputar ke arah kanan atau kiri sambil meloncat sesuai irama. Pembentukan karakter yang dikembangkan melalui permainan perepet jengkol adalah anak-anak mengetahui keberadaan dirinya, terbiasa untuk jujur, terbiasa untuk bertanggungjawab. Permainan perepet jengkol merupakan permainan bagaimana seseorang menitipkan setengah badan ke orang lain, dan kita mempertanggungjawabkannya setelah badan orang lain ke kita. Disanalah timbul bahwa dia harus mengikuti ritme bertiga orang tersebut, bekerja sama,

kekompakan, sehingga bisa mempertanggungjawabkan setengah badan punya orang. Darisanalah anak-anak mulai biasa memasuki nilai-nilai tanggung jawab pada dirinya.

Berangkat dari asumsi, data dan fakta sebagaimana di ungkap di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan karakter melalui permainan tradisoonal sunda kedalam suatu penelitian dan merumuskannya ke dalam sebuah judul penelitian "**Pengembangan Karakter Warga Negara melalui Permainan Tradisional Sunda (Studi Kasus di Komunitas Hong)**".

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berangkat dari uraian yang tertuang di dalam latar belakang dalam penelitian ini, penulis dapat menguraikan beberapa identifikasi masalah yang akan diangkat. Identifikasi masalah tersebut antara lain:

1. Perlu adanya kajian terhadap nilai-nilai karakter yang terandung di dalam permainan tradisional sunda yang ada di Komunitas Hong;
2. Perlu adanya kajian terhadap hambatan yang dihadapi oleh Komunitas Hong dalam mengembangkan karakter yang terkandung di dalam permainan tradisional sunda; dan
3. Perlu adanya kajian terhadap solusi yang perlu dimunculkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam upaya mengembangkan karakter yang terkandung di dalam permainan tradisoonal sunda oleh Komunitas Hong.

## **C. Rumusan Masalah penelitian**

Setelah diuraikan identifikasi masalah di dalam penelitian ini, maka perlu dibuat rumusan masalah guna membatasi fokus penelitian agar tidak keluar dari konteks permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah penelitian, penulis mengajukan pokok permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana Pengembangan Karakter Warga Negara melalui Permainan Tradisional Sunda?". Mengingat begitu luas dan kompleksnya rumusan masalah tersebut, maka diperlukan adanya

pembatasan masalah. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Nilai-nilai karakter apayang dikembangkan dalam permainan tradisional di komunitas hong?
2. Hambatan apayang ditemui dalam mengembangkan karakter warganegara melalui permainan tradisional?
3. Upaya apayang dilakukan dalam mengatasi hambatan pengembangan karakter warga negara melalui permainan tradisional?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan hal utama yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan. Begitupun dalam penelitian ini memiliki tujuan yang sesuai dengan perumusan masalah. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menggali, mengidentifikasi, menggambarkan dan mengetahui tentang pengembangan karakter warga negaramelalui permainan tradisional pada komunitas Hong. Seperti diketahui bahwa Komunitas Hong merupakan tempat konservatif permainan tradisional yang salah satu tujuannya untuk membentuk karakter.

Selanjutnya, selain tujuan umum penelitian ini juga memiliki tujuan khusus. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai karakter apayang dikembangkan dalam permainan tradisional di komunitas hong.
2. Untuk mengetahui hambatan apayang ditemui dalam mengembangkan karakter warganegara melalui permainan tradisional.
3. Untuk mengetahui ipaya apayang dilakukan dalam mengatasi hambatan pengembangan karakter warga negara melalui permainan tradisional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Kualitas serta kapasitas suatu penelitian dapat dilihat dari segi kegunaan yang diberikan dari hasil penelitian. Dengan dilakukannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi

masyarakat umum. Adapun kegunaan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berupaya untuk mengkaji permasalahan seputar pengembangan karakter melalui permainan tradisional sunda yang ada di Komunitas Hong. Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi berupa informasi (data, fakta, analisis) terhadap studi yang terkait dengan kajian nilai-nilai karakter warga Negara berbasis kearifan lokal, yakni melalui berbagai macam permainan tradisional sebagai hasil kebudayaan leluhur sunda.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional sunda. Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a) Bagi Penulis

Memberikan bekal dan manfaat bagi penulis untuk mengkaji dan memahami pengembangan karakter warga negara melalui permainan tradisional pada komunitas Hong.

##### b) Bagi Pemain dan Pengunjung

Memberikan bekal bagi pemain dan pengunjung guna mewujudkan nilai kearifan lokal sebagai dasar pembentukan karakter dan mempertahankan identitas bangsa.

##### c) Bagi Praktisi Pendidikan

Penelitian ini menghasilkan kajian terkait pengembangan karakter melalui permainan tradisional sunda. Adapun kajian difokuskan terhadap pengembangan karakter warga negara. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi praktisi pendidikan, khususnya Pendidikan Kewarganegaraan berupa temuan baru yang dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi :**

BAB I Pendahuluan: memuat tentang latar belakang masalah yaitu masalah-masalah yang terjadi di lapangan kemudian diangkat oleh peneliti sebagai rujukan untuk penulisan skripsi. Pada bab I ini juga memuat identifikasi dan perumusan masalah mengenai pokok-pokok permasalahan yang dirangkum secara khusus untuk memudahkan peneliti dilapangan. Tujuan penelitian sebagai tolak ukur peneliti dalam melakukan penelitian. Manfaat penelitian berguna bagi peneliti, pembaca, dan pihak-pihak yang terkait terhadap hasil penelitian.

BAB II Kajian Pustaka: berisi teori-teori, konsep-konsep, dalil-dalil, penelitian yang terdahulu dan relevan yang sesuai dengan bidang yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian: memuat secara terperinci mengenai pendekatan penelitian, termasuk beberapa komponen, yaitu lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian yang digunakan, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya serta analisis data sebagai hasil dari data-data penelitian yang telah ditemukan dilapangan.

BAB IV Temuan dan pembahasan: memuat tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan serta pembahasan dan analisis temuan yang berdasarkan prosedur penelitian kualitatif. Bagian pembahasan atau analisis temuan merujuk pada temuan-temuan yang ada dilapangan dan menjawab terhadap rumusan masalah.

BAB V Kesimpulan, Saran dan Rekomendasi: memuat tentang kesimpulan yang disesuaikan dengan jawaban dari rumusan masalah. Kesimpulan berupa pinterpointer yang di paparkan secara singka, jelas, dan padat. Saran memuat kekurangan-kekurangan yang ditemui oleh Penulis dan pendapat Penulis untuk memberikan komentar mengenai hal-hal yang dianggap kurang. Rekomendasi berisikan tentang masukan-masukan yang dapat dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.