

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini dalam tuntutan yang sangat berat dimana para tenaga pendidik harus mempersiapkan siswa agar bisa menghadapi tantangan dimasa mendatang, perubahan yang terjadi dan berkembang pesat bukan saja mengenai aspek teknologi dan ilmu pengetahuan saja, tetapi aspek pergeseran nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat, contohnya sekarang terjadi maraknya tawuran antar pelajar, korupsi, pembunuhan dan penyimpangan yang terjadi dikalangan remaja saat ini seperti, pornografi, pemerkosaan, narkoba yang jelas akan banyak merugikan semua orang, darisinitilah keterpurukan suatu bangsa bermula. hal ini terjadi salah satu faktor yang mempengaruhi adalah lingkungan, dan bagaimana cara manusia hidup dan bergaul, hal ini seperti yang dijelaskan oleh Yaumi (dalam Wardani, 2010) bahwa:

Karakter menggambarkan kualitas moral seseorang yang tercermin dari segala tingkah lakunya yang mengandung unsur keberanian, ketabahan, kejujuran, dan kesetiaan, atau perilaku dan kebiasaan yang baik. Karakter ini dapat berubah akibat pengaruh lingkungan, oleh karena itu perlu usaha membangun karakter dan menjaganya agar tidak terpengaruh oleh hal-hal yang menyesatkan dan menjerumuskan.

Karena krisis multidimensi dan untuk membentenginya yaitu dengan mengembangkan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan, yang dimana Pendidikan merupakan tulang punggung strategi pembentukan karakter bangsa. Strategi pembangunan karakter bangsa melalui pendidikan dapat dilakukan dengan pendidikan, pembelajaran, dan fasilitasi.

Hidayatullah (2010) Secara terminologis mengartikan ‘karakter’ “sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri”. secara harfiah ‘karakter’ adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain. Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak.

Wahyudin, (dalam Hendriana dan Jacobus, 2016, hlm.26) Pendidikan artinya proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. pendidikan adalah *humanisasi* (upaya memanusiakan manusia) yaitu suatu upaya dalam rangka membantu manusia (peserta didik) agar mampu hidup sesuai dengan martabat kemanusiaannya. W.S. Winkel dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Pengajaran*, mendefinisikan pendidikan ialah bantuan yang diberikan orang dewasa kepada orang yang belum dewasa, agar dia mencapai kedewasaan (Winkel, 1983).

Pemerintah dalam UU RI No. 20 tahun 2003 memuat pengertian pendidikan, 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 (Kemdiknas, 2003).

Pendidikan karakter merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh berbagai personil sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab (Daryanto, 2013). Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan karakter adalah proses pengubahan sifat, kejiwaan, akhlak, budi pekerti seseorang atau kelompok orang agar menjadi dewasa (manusia seutuhnya/insan kamil).

Sebagai gerakan pendidikan, pendidikan karakter dapat menjadi cara untuk membantu mengubah wajah pendidikan di sekolah-sekolah masa depan. Menurut Leming (1993):

*Character education must become an activity with clear community support, with resources provided for its implementation, and with clear rewards for teachers that take its goals seriously and develop the necessary competencies.*

Pendidikan karakter menjadi sesuatu yang penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membimbing seseorang menjadi orang baik, sehingga mampu memfilter pengaruh yang tidak baik.

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa:

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia yang harus menjiwai semua bidang pembangunan. Salah satu bidang pembangunan nasional yang sangat penting dan menjadi fondasi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara adalah pembangunan karakter bangsa.

Dalam Buku Kebijakan Nasional “Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025” (2010), Peran pendidikan sangat strategis karena merupakan pembangun integrasi nasional yang kuat. Selain dipengaruhi faktor politik dan ekonomi, pendidikan juga dipengaruhi faktor sosial budaya, khususnya dalam aspek integrasi dan ketahanan sosial. Pada tahap implementasi dikembangkan pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang bermuara pada pembentukan karakter dalam diri peserta didik. Proses ini dilaksanakan melalui proses pemberdayaan dan pembudayaan sebagaimana digariskan sebagai salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional. Proses ini berlangsung dalam tiga pilar pendidikan yakni dalam satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Dalam masing-masing pilar pendidikan akan ada dua jenis pengalaman belajar yang dibangun melalui dua pendekatan yakni intervensi dan habituasi. Dalam intervensi dikembangkan suasana interaksi belajar dan pembelajaran yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembentukan karakter dengan menerapkan kegiatan yang terstruktur.

Agar proses pembelajaran tersebut berhasil guna, peran guru sebagai sosok panutan sangat penting dan menentukan. Sementara itu dalam habituasi diciptakan situasi dan kondisi dan penguatan yang memungkinkan peserta didik pada satuan pendidikannya, di rumahnya, di lingkungan masyarakatnya membiasakan diri berperilaku sesuai nilai dan menjadi karakter yang telah diinternalisasi dan dipersonalisasi dari dan melalui proses intervensi. Proses pembudayaan dan pemberdayaan yang mencakup pemberian contoh, pembelajaran, pembiasaan, dan penguatan harus dikembangkan secara sistemik, holistik, dan dinamis.

Pendidikan karakter dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas, dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran. Untuk mewujudkan tujuan dari pembangunan karakter bangsa bahwa.

Pendidikan memiliki peran yang sangat berpengaruh dan dapat mewujudkannya, pendidikan karakter dalam Pendidikan jasmani di sekolah, dengan menerapkan permainan Tradisional, yang merupakan suatu media yang

bisa diterapkan dalam Pendidikan Jasmani, dan Permainan Tradisional ini merupakan aset kebudayaan yang diturunkan oleh nenek moyang kita, dan tentunya dalam setiap permainannya memiliki esensi tertentu dan bermakna.

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Dengan adanya pendidikan jasmani yang bertujuan agar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dapat tercapai melalui pembelajaran gerak. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. (Mahendra, 2015, hlm. 40). Dalam hal ini belajar dalam Pendidikan Jasmani siswa dapat belajar dalam keadaan dimana pembelajaran tersebut diaplikasikan kedalam sebuah permainan.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan dari nenek moyang kita dan bisa menjadi identitas bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, jenis-jenis permainan itu sudah mulai luntur, bahkan tidak dikenal lagi. Padahal, permainan tradisional itu bukan sekadar permainan, melainkan juga bisa mengajarkan anak-anak bersikap sportif, saling menghargai, ketelitian, kerja sama, serta bertanggung jawab.

Menurut Ashibly (2003), mengatakan bahwa:

Permainan tradisional merupakan sekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat kelompok maupun perorangan, dalam masyarakat yang menunjukkan identitas sosial dan budaya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti turun-temurun.

Namun pada zaman ini anak-anak mulai dari anak usia balita, hingga remaja mereka sudah mulai banyak menggunakan teknologi alat komunikasi, dan teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, apalagi dalam penggunaannya, tidak jarang orang tua lalai dalam mengawasi penggunaan teknologi pada anak mereka, misalkan kontent yang diakses yang seharusnya tidak sesuai dengan usia mereka, maupun waktu pemakaian yang membuat anak lupa waktu hingga mereka tidak bermain dan beraktifitas diluar rumah, dengan kebebasan dalam penggunaan teknologi, anak yang dalam masa perkembangan karakter dan kepribadiannya tentunya teknologi akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak, yang kebanyakan berdampak buruk bagi anak.

Baru-baru ini, pada tahun 1983, Akademi Pendidikan Fisika Amerika mengeluarkan pernyataan sikap yang menyebutkan perkembangan moral sebagai masalah kritis yang dihadapi profesi pendidikan jasmani. Secara khusus, itu menyatakan bahwa:

*Because of the opportunities to teach ethical values and to influence moral behavior of students through sports and games, it is thought that physical educators might well place an increased emphasis on the problems of ethical judgments and morally responsible behavior in Sport. (Park, 1983, hlm. 53)*

Dapat di jelaskan bahwa pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan karakter siswa, yang didalamnya meliputi tanggung jawab, kerja sama, toleransi dan lainnya.

Fitri (2012,) dalam pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Karena itu, pembelajaran nilai-nilai karakter seharusnya tidak hanya diberikan pada aras kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di sekolah dan di masyarakat.

Pendidikan karakter menjadi sesuatu yang penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membimbing seseorang menjadi orang baik, sehingga mampu memfilter pengaruh yang tidak baik.

“Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas, kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional...” (Tuti Adriani, 2012, ).

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kurniati yaitu Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional, dengan metode penelitian kualitatif, dengan sample penelitian siswa kelas rendah (1, 2, 3) SDN Bukanagara hasil penelitiannya 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”.

Dalam penelitian ini mendeskripsikan fenomena mengenai 7 aspek keterampilan sosial pada permainan tradisional yang diterapkan yaitu kerjasama, keterampilan menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan (disiplin), dan menghargai orang lain, yang beberapa dari aspek keterampilan sosial itu termasuk kedalam aspek karakter.

Dengan demikian, dapat dipahami menurut penjelasan dari hasil penelitian yang telah disebutkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik, dan dampak dari penggunaan permainan tradisional ini kiranya akan memperbaiki dan menumbuhkan pribadi generasi penerus bangsa yang baik dan produktif bagi kemajuan bangsa kelak. Berdasarkan dari latar belakang diatas bahwa anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa pada saat ini yang kebanyakan memiliki karakter yang kurang baik berbeda dengan anak-anak pada zaman dulu, yang seluruh kehidupan bermainnya dilakukan diluar rumah dan bermain dengan menggunakan berbagai macam permainan tradisional yang sekaligus membentuk pribadinya, dan berbeda dengan anak pada saat ini yang terpengaruhi oleh perkembangan teknologi, dengan seringnya anak pada saat ini terlalu banyak menggunakan teknologi, maka tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi saat ini akan mempengaruhi karakter dan perilaku anak.

Jarangnya bermain di luar ruangan dan berhadapan secara langsung dengan lingkungan, dengan bermain permainan tradisional mungkin anak akan mengalami perkembangan yang positif dalam perkembangan karakternya. Penelitian sebelumnya penelitian dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian sebelumnya hanya menggambarkan aspek dan nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional, sedangkan dalam penelitian ini meneliti pengaruh pada perkembangan karakter siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran permainan tradisional

Menurut Suyanto (dalam Adriani, 2012), bahwa aspek perkembangan anak itu meliputi aspek fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreatifitas. Sesuai dengan variabel terikat pada penelitian ini adalah karakter, maka perlu dibahas sebelumnya mengenai perkembangan karakter atau moral yang merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan anak.

Pada masa perkembangan anak-anak yang berada pada masa kanak-kanak awal dengan rentang usia 2-6 tahun, pada masa ini usia dimana ketergantungan secara praktis sudah dilewati diganti dengan tumbuhnya kemandirian dan berakhir disekitar usia masuk sekolah dasar. Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak ini masih dalam tingkat rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak yang belum dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Ia hanya belajar tentang bertindak tanpa mengetahui alasannya (mengapa). Awal masa kanak-kanak ditandai dengan apa yang Piaget disebut “moralitas dengan paksaan” (Ahyani dan Astuti, 2018).

Pada masa usia anak-anak awal ini bahwa untuk membentuk dan mengembangkan karakter atau moral, anak mengikuti peraturan atau arahan tanpa menilai, benar atau salahnya peraturan tersebut, maka dari itu pada saat usia ini anak bisa di ajarkan untuk berperilaku sesuai dengan standar baik yang berlaku di lingkungannya.

Kemudian dalam perkembangan moral pada siswa SMP, yang mana tingkat ini termasuk tingkat perkembangan remaja pada usia remaja awal dengan rentang umur 12-15 tahun, pada masa remaja awal ini mereka tidak mau disebut kekanak-kanakan lagi sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanankannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa. Pada perkembangan moral masa remaja awal, setiap tindakan dinilai dalam pengertian mempertahankan kesan baik dalam pandangan orang lain, menurut Kohlberg, tingkat ini termasuk tingkat moralitas konvensional, dimana perilaku baik dan buruk berorientasi pada persetujuan orang lain atas perilaku yang mereka lakukan. (Ahyani dan Astuti, 2018).

Dapat dilihat dari penjelasan diatas bahwa berbeda sekali perkembangan pola berpikir dari kedua tingkat usia antara anak-anak awal dan remaja awal, masa kanak-kanak awal adalah masa dimana anak hanya melakukan peraturan atau perintah tanpa tau kebenarannya, dan kemudian pada masa SMP (remaja awal) adalah masa-masa yang kritis, kesulitan untuk menentukan status karena pada masa ini adalah masa peralihan dari anak-anak menuju kedewasaan.

Dengan demikian perlunya peneliti untuk meneliti pengembangan karakter siswa pada rentang usia remaja awal yaitu pada siswa SMP ini dengan mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, karena dapat dilihat dari hasil penelitian sebelumnya bahwa mengimplementasikan permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak, maka perlu peneliti untuk meneliti pengembangan karakter pada siswa SMP dengan mengimplementasikan permainan tradisional, karena tentunya kemungkinan adanya perbedaan perkembangan karakter pada siswa SMP.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini akan dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan pendidikan karakter siswa?

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak mencakup terlalu luas, maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan penelitian. Penelitian ini di fokuskan pada Permainan tradisional yang dijadikan sebagai media dalam pendidikan karakter siswa

1. Variabel bebasnya yaitu Permainan Tradisional
2. Variabel terikatnya yaitu Pendidikan Karakter
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banyuresmi

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di uraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

Untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional jika dijadikan sebagai media pendidikan karakter siswa.

## **1.4 Manfaat Penelitian dan Signifikansi Penelitian**

1. Secara Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai sejarah lahirnya visi dan misi untuk mengembangkan pendidikan karakter bangsa saat ini dan apa kaitannya dengan bidang olahraga.



## 2. Secara praktis

### a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya penyempurnaan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian.

### b. Bagi masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat memahami bagaimana peran permainan tradisional dapat membentuk pribadi, akhlak, perilaku, dan karakter siswa agar dimasa depan generasi bangsa ini tidak menjadi generasi yang bermasalah

### c. Bagi guru

sebagai masukan yang bermanfaat untuk guru penjas khususnya dalam menjalankan profesinya. Dan juga semoga hasil penelitian ini memberikan umpan balik maupun penyempurnaan bagi guru dalam proses pembelajaran penjas di sekolah.

### d. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini yaitu dapat memberikan informasi bagi guru penjas lainnya dan juga manfaat dalam perbaikan pembelajaran dalam pengajaran di sekolah.

### e. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh peningkatan dalam hal perbaikan perilaku, sikap, juga karakter, baik untuk pembelajaran lainnya, maupun untuk kehidupannya dimasa depan.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN, menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA, menjelaskan tentang Permainan Tradisional, Permainan Tradisional disekolah, Karakter, pendidikan Karakter, pengembangan karakter melalui Permainan Tradisional.
3. BAB III METODE PENELITIAN
4. BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN
5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

