

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang saat ini sedang dipertahankan keberadaannya. Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut Danandjaja (Kusumasari, 2019), Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai banyak variasi. Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Permainan tradisional setiap daerah memiliki jenis permainan yang berbeda-beda.

Salah satu diantaranya merupakan sarana terbaik untuk mengokohkan karakter anak-anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik maupun pemikiran anak hingga anak usia sekolah bermain, bagi anak memiliki arti yang sangat penting (Nadjamudin, 2016). Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial.
- d. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Nilai-nilai penting saat bermain juga dapat membentuk sebuah karakter anak. Karakter menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013. Kondisi ini dipicu oleh keadaan bangsa Indonesia yang dipenuhi dengan berbagai macam kasus sosial yang mengarah pada hilangnya bentuk moral manusia. Pendidikan di Indonesia dianggap hanya bisa membentuk intelektual, namun tidak dengan moral mereka. Munculnya kasus seperti tawuran pelajar, korupsi di kalangan pejabat pemerintah dan kasus semacamnya membuat pemerintah merancang kurikulum baru. Pendidikan di Indonesia dianggap tidak

bisa membentuk karakter bangsa untuk memiliki perilaku yang sesuai dengan norma-norma. Oleh sebab itu, sejak tahun 2013 dibuat kurikulum baru yang menitik beratkan pada pembentukan karakter para siswa. (Ningsih, T. 2015).

Pembentukan karakter para siswa tidak luput dari pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru di sekolah. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar, harus mendapat perhatian yang lebih untuk membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari. (Mustoip, S. dkk. 2018).

Pendidikan karakter itu sendiri mengarahkan pada cara berfikir dan perilaku siswa yang kelak akan menjadi tulang punggung bangsa. Karakter itu sendiri termanifestasi dalam sifat dan perbuatan untuk selaras dengan budaya bangsa Indonesia yang selama ini yang telah melekat. Pengaruh modernisasi dan globalisasi yang memberikan banyak warna dalam kehidupan remaja harus dibentengi dengan pembelajaran karakter. Boleh dikatakan Pendidikan karakter adalah usaha untuk menanam nilai-nilai pada siswa melalui berbagai macam cara untuk menjadikan mereka sebagai individu yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. (Ningsih, T. 2015).

*Character Strength* merupakan karakter baik yang mengarahkan individu pada pencapaian kebajikan (*virtue*) yang terefeksikan dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Kekuatan karakter adalah unsur psikologis yang membentuk kebajikan. Dengan kata lain, kebajikan terbentuk dari beberapa kekuatan karakter, misalnya “*wisdom and knowledge*”, terdiri dari karakter *Creatifity*, *curiosy*, *openmindness*, *love of learning* dan *perspective*. Apabila seorang individu mempunyai satu atau dua karakter dari setiap kebajikan ini, maka individu tersebut dapat dikatakan memiliki karakter yang baik. Secara keseluruhan terdapat enam kebajikan dan dua puluh empat kekuatan karakter (Peterson dan Seligman, 2004).

Fenomena yang terjadi bahwa *character strength* setiap individu berbeda – beda. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suzana, M. (2015) bahwa *Character strength* tersebut meliputi *perssistence*, *gratitude*, *kindness*, *forgiveness*, and *mercy hope* . Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Novella, L. (2019)

bahwa pengaruh *character strength* dipengaruhi oleh dukungan sosial keluarga dan perilaku siswa.

Metode sokratik hampir sama dengan tanya jawab, maka kegiatan gurupun pada metode itu banyak kesamaannya. Kegiatan guru pada metode sokratik yang paling menonjol adalah bertanya, dan memperhatikan para siswa. Jones, Bagford dan Walen (Yunarti, 2011, hlm. 47) mendefinisikan metode sokratik sebagai sebuah metode yang menjalankan proses diskusi yang dipimpin untuk membuat siswa mempertanyakan validitas penalarannya atau untuk mencapai sebuah kesimpulan. Pada metode sokratik banyak dialog yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang memandu siswa untuk berpikir dan mengambil kesimpulannya.

Berpacu pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti implementasi permainan tradisional berbasis metode sokratik dalam *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana *character strength wisdom* siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan tradisional?
- 2) Bagaimana pengaruh permainan tradisional berbasis metode sokratik terhadap peningkatan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui *character strength wisdom* siswa sebelum dan sesudah permainan tradisional.
- 2) Mengetahui pengaruh permainan tradisional berbasis metode sokratik terhadap peningkatan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas,tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian untuk mengetahui implementasi permainan tradisional berbasis metode sokratik dalam *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

#### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan metode sokratik dalam pembelajaran permainan tradisional.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

##### 1) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan pengembangan karakter untuk siswa melalui permainan tradisional.

##### 2) Bagi Sekolah

Mengetahui perkembangan karakter siswa dalam implementasi permainan tradisional menggunakan metode sokratik.

##### 3) Bagi Siswa

a. Meningkatkan perkembangan karakter siswa dalam kreativitas, keingintahuan, dan kecintaan belajar melalui permainan tradisional.

b. Menimbulkan rasa keingintahuan siswa, kecintaan belajar dan berpikir perspektif siswa melalui permainan tradisional.

#### **1.5. Struktur Penelitian**

Struktur penelitian pada skripsi disusun berdasarkan pokok pikiran dari setiap bab yang dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan penelitian. Berikut merupakan struktur organisasi pada penelitian ini:

##### 1.5.1 Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan.

##### 1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi landasan-landasan teori yang digunakan dan menjadi acuan bagi peneliti.

##### 1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Bab ini terdiri dari desain penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel dan definisi operasional variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator kinerja/keberhasilan, dan prosedur penelitian.

#### 1.5.4 Bab IV Temuan Dan Pembahasan

Pada bab ini memaparkan terkait proses ditemukannya jawaban dari pertanyaan penelitian dan memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data secara rinci dan komprehensif.

#### 1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian serta mengajukan hal-hal penting hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan meliputi simpulan, implikasi dan rekomendasi.