

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa anak-anak adalah masa yang sangat sarat akan kebahagiaan, banyak waktu bagi anak-anak dalam melakukan berbagai macam kegiatan bermain dan memainkan permainan yang mendatangkan kesenangan serta akan menjadi kenangan berharga. Rahmawati Eka (2010, hlm. 3) mengatakan bahwa diusia anak-anak merupakan masa subur dalam berkembangnya kreativitas. Teori *Cognitive-Developmental* dari Jean Piaget (Christianti, 2007) pun mengatakan bahwa bermain dapat mengaktifkan otak anak, otak yang aktif dapat berguna bagi anak dengan mudah mengembangkan kreativitasnya. Bermain adalah cara yang tepat untuk dapat mengembalikan tenaga. Santrock (Jainuddin, 2010, hlm. 2) berpendapat bahwa permainan merupakan sebuah aktivitas yang memberi kesenangan. Dalam aktivitas bermain, anak-anak mendapatkan rasa kesenangan karena bisa mengutarakan bermacam perasaannya. Selain mendatangkan kesenangan, bermain juga sangat berpengaruh terhadap tahap tumbuh kembang dan tahap pembentukan karakter anak.

Karakter merupakan istilah kata yang asal mulanya dari bahasa Yunani yang artinya “*to mark*” atau menandai dan memfokuskan, menerapkan nilai kebaikan dalam bentuk perbuatan atau tingkah laku secara harfiah. Pusat Bahasa Depdiknas menyatakan bahwa karakter adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, serta karakter. Menurut Muhammad Yaumi (2016, hlm. 7) berpendapat bahwa karakter merupakan tingkatan yang paling tinggi dari rutinitas yang diperoleh dari etika, tindakan, serta sikap milik individu dengan kualitas moral yang terbaik bahkan saat tidak ada yang melihat. Sedangkan menurut Bandi Utama (2011, hlm. 2) mengemukakan pendapatnya bahwa karakter adalah perilaku yang diperlihatkan oleh individu pada kegiatan sehari-hari yang cenderung mengarah kepada hal positif maupun negatif. Dengan begitu dapat diperoleh simpulan bahwasanya karakter adalah nilai-nilai perilaku yang ditunjukkan oleh manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari yang berhubungan pada dirinya sendiri dan orang

lain kemudian diwujudkan dalam sebuah sikap, perbuatan, etika, motivasi, serta kemauan yang berdasar pada nilai-nilai agama, norma hukum yang berlaku, dan budaya. Pada dasarnya “...*cultural education and the character of the nation are a shared responsibility between government, society, schools, and parents...*” [...pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah, dan orang tua...] (Elan, dkk., 2018, hlm. 564).

Ada 5 nilai karakter paling utama yang sumbernya dari Pancasila, yang diutamakan dalam pengembangan gerakan PPK, yaitu karakter, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong (Kemdikbud, 2017). Selain lima karakter utama tersebut, terdapat juga beberapa nilai-nilai karakter lainnya yaitu religius, toleransi, kejujuran, disiplin, dan lain-lain. Tiap-tiap nilai tentunya tidak bertumpu serta berkembang sendiri, tetapi saling melakukan interaksi satu dengan yang lainnya, mengembang secara dinamis dan berbentuk menjadi satu keutuhan. Menanam nilai karakter pada anak tentunya bukan hanya dilaksanakan oleh satu pihak saja melainkan oleh beberapa pihak di antaranya keluarga, lingkungan sekitar, dan lingkungan sekolah. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada lingkup keluarga bisa dilakukan menggunakan metode untuk membiasakan anak berbicara dan berperilaku sopan santun kepada orang tua dan saudara lainnya. Sedangkan penerapan serta penanaman nilai karakter di lingkungan sekitar dan sekolah bisa dilaksanakan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dimainkan di lingkungan masyarakat serta mempunyai dampak terhadap tingkat perkembangan anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang menjadi warisan turun-temurun dan menjadi salah satu peninggalan budaya yang ada di Indonesia. Sukirman (Andriani, 2012, hlm. 132) berpendapat bahwasanya permainan tradisional ialah satu dari banyaknya unsur budaya yang tidak bisa disepelekan karena sangat mempengaruhi perkembangan psikologis, kepribadian, serta aktivitas sosial anak pada masa yang akan datang. Permainan tradisional ini pun bisa dilihat menjadi aset budaya, menjadi modal yang memungkinkan masyarakat agar eksistensi dari permainan tradisional tetap bertahan serta identitas

di tengah kelompok masyarakat lainnya. Permainan tradisional yang terdapat di Indonesia ada karakteristik-karakteristiknya, nama permainan, keunikan, serta peraturan tersendiri sesuai dengan daerahnya masing-masing. Permainan tradisional seringkali dimainkan dengan menyertakan orang banyak, sehingga permainan tradisional dapat membangun nilai solidaritas serta kekompakan. Maka dari itu, hendaknya permainan tradisional ini dipertahankan kelestariannya agar tetap menjadi warisan budaya dan terus meregenerasi.

Mengacu pada fakta yang ada, permainan tradisional di masa kini menjadi semakin krisis eksistensi di lingkup masyarakat terutama anak-anak. Jainuddin Jauhari (2010, hlm. 3) menyatakan bahwasanya banyak permainan tradisional yang sudah mulai lenyap keberadaannya secara perlahan-lahan, terutama di kota-kota besar hingga di desa. William Tedi (2015, hlm. 8) mengemukakan pernyataannya bahwa penyebab terkikisnya permainan tradisional yaitu karena beberapa hal, di antaranya: (1) sarana dan lokasi untuk melakukan permainan tidak ada; (2) waktu yang semakin lama semakin sempit; (3) masuknya permainan moderen berasal dari luar negeri yang dapat dimainkan kapanpun dan di manapun; serta (4) putusnya warisan budaya karena tidak memiliki waktu untuk mencatat, mendata serta menyosialisasikan menjadi produk budaya masyarakat untuk generasi dibawahnya. Dengan keadaan seperti itu, permainan tradisional dapat dihadapkan dengan kesusahan pada proses perkembangannya, sehingga dibutuhkan adanya pelestarian guna mewarisi permainan tradisional di daerah-daerah termasuk di sekolah dasar.

Salah satu permainan tradisional yang keberadaannya mulai tidak terlihat lagi yaitu permainan *Congklak*. Permainan tersebut mulai punah dikarenakan hal-hal yang mempengaruhi perkembangan teknologi yang makin maju, anak-anak cenderung memilih untuk main dengan *gadgetnya* dibandingkan memainkan permainan tradisional seperti *Congklak*. Dilihat dari banyaknya nilai-nilai karakter yang terkandung dipermmainan *Congklak* terutama nilai kejujurannya, penulis merasa permainan ini perlu dikenalkan serta dilestarikan kepada anak-anak.

Berdasar dari penjelasan tersebut, penulis tertarik melaksanakan penelitian yang mana judulnya adalah “Analisis Nilai Kejujuran Siswa Kelas III A SDN

Pulogadung 03 Jakarta Timur pada Permainan Tradisional *Congklak*”. Penelitian ini memiliki tujuan guna mendeskripsikan nilai karakter kejujuran yang ada pada permainan tradisional *Congklak*. Dari penelitian ini, peneliti mengharapkan orang tua, guru, mahasiswa, serta masyarakat bisa memperkenalkan lagi permainan tradisional khususnya *Congklak* untuk menanamkan nilai kejujuran dalam diri anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang dalam penelitian ini, maka dapat diidentifikasi masalah di antaranya: kurangnya penanaman nilai kejujuran dalam diri anak. Penanaman nilai kejujuran dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yaitu salah satunya menggunakan permainan tradisional *Congklak*.

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada penguraian latar belakang, maka secara umum dapat ditentukan rumusan masalah di antaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana cara bermain permainan tradisional *Congklak* di kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur?
2. Bagaimana nilai kejujuran siswa kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur pada permainan tradisional *Congklak*?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini yakni di antaranya:

1. Mendeskripsikan cara bermain permainan tradisional *Congklak* di kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur.
2. Mendeskripsikan nilai kejujuran siswa kelas III A SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur dalam bermain permainan tradisional *Congklak*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu agar dapat memberi kemanfaatan baik hasilnya maupun pada saat prosesnya. Ada pula detail dari manfaat yang penulis harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah supaya bisa mengembangkan ilmu pengetahuan terutama mengenai nilai kejujuran pada permainan tradisional *Congklak* untuk siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Orang Tua

Penelitian ini diharap bisa memberikan manfaat guna menumbuhkan nilai kejujuran melewati permainan tradisional *Congklak* kepada anak. Untuk menyadarkan orang tua agar bisa menanamkan dan membantu meningkatkan nilai-nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional. Orang tua dapat mengenalkan kembali permainan tradisional *Congklak* untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak sekaligus mengenalkan warisan budaya bangsa.

b. Guru

Penelitian ini diharap bisa digunakan sebagai referensi pada peningkatan kegiatan pembelajaran.

c. Anak

Pada penelitian ini, anak-anak menjadi tujuan utama untuk eksistensi permainan tradisional diharap mampu memahami tiap makna dari nilai-nilai karakter pada permainan tradisional.

d. Peneliti

Menjadi peran utama pada penelitian ini, diharap sebagai individu yang memiliki pengetahuan luas serta sebagai pemandu guna menjaga dan melestarikan salah satu warisan budaya bangsa ini. Selain itu, peneliti diharapkan dapat menjadi pelaku regenerasi eksistensi permainan tradisional.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur skripsi ini diawali dengan halaman judul hingga daftar pustaka dan terdiri dari BAB I sampai BAB V. Dalam BAB I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, membahas tentang teori-teori dari berbagai ahli mencakup Permainan

Tradisional di Indonesia yang berisikan pengertian, tujuan, jenis-jenis, nilai-nilai karakter, dan nilai kejujuran pada permainan tradisional serta Permainan Tradisional *Congklak* yang berisikan bentuk dari permainan tradisional *Congklak*, cara bermain, nilai-nilai karakter, nilai kejujuran pada permainan tradisional *Congklak*, dan penelitian relevan. BAB III Metode Penelitian, memuat mengenai desain penelitian, sumber data, setting penelitian, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen, dan teknik analisis data. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisikan mengenai penemuan penelitian dan pembahasan hasil analisis data dengan bermacam kemungkinan, serta mendeskripsikan hasil temuan peneliti di lapangan beserta pembahasannya. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bab ini merupakan bab akhir yang isinya mengenai kesimpulan dari penelitian hasil analisis data, implikasi, dan rekomendasi yang asalnya dari peneliti terkhusus ditujukan bagi pemerhati pendidikan, pemerhati kebudayaan, orang tua, guru, mahasiswa dan untuk peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian pada permainan tradisional.