

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kasus kekerasan di Indonesia pada masa pandemi terus meningkat, menurut Menteri PPPA Bintang Puspayoga dalam rapat akomisi VIII DPR pada hari Kamis, 20 Januari 2022 dalam kompas.com mengatakan “Berdasarkan Simfoni PPA (Sistem Perlindungan Perempuan dan Anak) sepanjang 2019-2021, terjadi peningkatan pelaporan kasus kekerasan terhadap perempuan maupun anak. Angka laporan kasus kekerasan terhadap anak tercatat meningkat dari 11.057 pada 2019, 11.278 kasus pada 2020, dan menjadi 14.517 kasus pada 2021.

Dampak dari kekerasan terhadap anak tersebut yaitu anak akan meniru perlakuan kekerasan yang dilakukan oleh orang tuanya dalam berhubungan sosial dengan teman sebayanya, seperti halnya anak menjadi berani untuk berperilaku kasar, bullying, mencuri, dan bersikap kurang sopan terhadap orang lain. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa tindakan kekerasan yang dilakukan oleh orang tua merupakan warisan dari orang tua mereka, sehingga orang tua menggunakan cara yang sama dalam pengasuhan anak mereka. Kemudian anak akan meniru pola pengasuhan dengan kekerasan yang dilakukan orang tuanya dalam berhubungan sosial dengan teman sebayanya (Timur, n.d. 2019).

Dari fenomena tersebut, menunjukkan bahwa kualitas moral dalam kehidupan masyarakat Indonesia sedang menurun, menurunnya kualitas moral masyarakat Indonesia sangat berpengaruh terhadap generasi muda yang akan menjadi pemimpin dimasa yang akan datang. Seandainya orang-orang yang tidak bermoral menjadi pemimpin negara ini, kemungkinan besar negara ini akan kacau dan tidak terkendalikan.

Oleh karena itu kesadaran tentang pentingnya pendidikan karakter perlu diperhatikan karena hal tersebut merupakan kewajiban bagi setiap insan, tidak hanya bagi pendidik atau orang tua, namun juga bagi masyarakat pada umumnya. Karena kerjasama yang baik dari pendidik, orang tua, masyarakat dan pemerintah akan sangat berperan dalam menentukan keberhasilan dari pendidikan termasuk pendidikan karakter (Purnomo, 2014).

Salah satu urgensi pendidikan karakter yaitu program pemerintah yang bernama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK merupakan usaha untuk membudayakan pendidikan karakter di sekolah. Program PPK bertujuan untuk mendorong dan membagi rata pendidikan yang berkualitas dan bermoral di seluruh bangsa (Miftah Nurul Annisa, 2020). Program ini diterbitkan dalam Peraturan Presiden Nomor 87 pasal 2 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Menurut Sri Narwati dalam Purnomo (2014) menyatakan bahwa untuk memperbaiki dan memajukan sebuah bangsa khususnya bagi generasi muda pendidikan karakter sangat berperan penting, karena tujuan pendidikan karakter adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Karakter *humanity* merupakan karakter yang melibatkan hubungan interpersonal yang baik dengan orang lain, sehingga dapat membentuk rasa peduli dan perhatian terhadap orang lain. Dalam karakter ini terdapat tiga *character strength* yaitu *love*, *kindness* dan *social inteligency*. Kekuatan karakter *love* ditandai dengan adanya keinginan untuk memberi bantuan kepada orang lain dan memberi rasa nyaman, kekuatan karakter *kindness* ditandia dengan empati dan simpati kepada orang lain, kekuatan karakter *social intelegency* ditandai dengan individu sadar terhadap perasaanya sendiri, mampu mengolah informasi yang bersifat emosional dengan baik dan juga mampu untuk menuntun perilaku sendiri (Peterson & Seligman, 2004, hlm.299).

Menurut Menteri Pendidikan Nasional dalam pertemuan dengan pimpinan Pascasarjana Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) seluruh Indonesia mengatakan “Pendidikan karakter harus dimulai dari SD, karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang (Kurniawan, 2015). Dasar pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut sebagai usia emas (*golden age*) oleh para ahli psikologi, sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Karena usia ini

sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya (Afandi, 2011).

Masa anak adalah masa yang identik dengan bermain (Veldman dkk, 2018) Menurut Herlock dalam Iswinarti (2017, hlm. 3) dalam tahapan bermain, anak sekolah dasar terdapat pada tahap bermain (*play stage*). Karena anak sekolah dasar mulai tertarik pada beragam permainan seperti games, olah raga, dan bentuk permainan orang dewasa lainnya.

Permainan tradisional dapat menjadi alat yang tepat untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar, karena anak pada usia tersebut senang bermain dan secara tidak langsung anak diperkenalkan pada budaya kearifan lokal yang mengalami kemerosotan karena kemajuan teknologi yang begitu pesat. Permainan tradisional merupakan permainan yang turun temurun (diwariskan) yang didalamnya terkandung nilai-nilai kebaikan, dan memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2017, hlm. 7). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan macam-macam aspek perkembangan anak, seperti; aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis dan aspek nilai-nilai/moral (Penanaman dkk, 2017).

Banyak peneliti yang sudah meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap karakter siswa sekolah dasar, diantaranya pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada usia anak sekolah dasar di SDN Pakukerto 1 Sukerejo Kecamatan Pasuruan (Nafisah, 2016); membangun karakter anak dengan permainan tradisional (Veldman dkk, 2018); membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di Kota Pati (Guru dkk, 2012); pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra sekolah dasar negeri 166 (Prasetia & Komaini, 2019). Namun sejauh ini belum ada penelitian yang mencari tahu pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* dalam meningkatkan karakter *humanity* siswa sekolah dasar.

Menurut Aqib dalam Pangestuti (2019) metode *socratic* adalah suatu metode yang dilaksanakan dengan cara menyajikan bahan atau materi pelajaran, kemudian siswa diberi deretan-deretan pertanyaan yang bertujuan agar siswa

dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar atas dasar kecerdasannya dan kemampuannya sendiri. Metode *socratic* merupakan metode yang menyajikan serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Khaliq, dkk., 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian akan difokuskan pada pengaruh permainan tradisional bebentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dalam ilmu pendidikan dan diharapkan sebagai sarana memperluas pengetahuan peneliti khususnya dan orang yang berinteraksi langsung dengan pendidikan pada umumnya. Selain itu dengan berbagai manfaat permainan tradisional bebentengan perlu juga diketahui dampak konkret terhadap karakter *humanity* siswa di sekolah dasar, mengingat pada usia ini pembentukan karakter yang baik harus dimulai. Maka perlu diketahui pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

### **1.4.2 Secara Praktis**

Hasil penelitian ini sebagai kontribusi serta masukan bagi seluruh lembaga pendidikan tentang pentingnya karakter *humanity*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan karya ilmiah, serta sebagai salah satu cara untuk mengembangkan wawasan khususnya pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional bentengan berbasis *socratic method* terhadap peningkatan karakter *humanity* siswa di sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menerapkan pembentukan karakter pada siswa di sekolah dasar melalui permainan tradisional, karena siswa pada zaman sekarang lebih tertarik bermain *gadget* daripada bermain permainan tradisional yang mengandung banyak nilai-nilai moral untuk membentuk karakter yang baik pada siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menjadi siswa yang memiliki karakter *humanity* dan juga karakter baik lainnya, sehingga dapat terhindar dalam melakukan sesuatu hal yang tidak bermoral.

d. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menanamkan karakter sejak dini terhadap anak dan juga dapat memperluas wawasan untuk menanamkan karakter melalui permainan tradisional.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bab I (Pendahuluan), terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (Kajian Teori), memuat kajian teori dalam penelitian, adapun kajian teori dalam penelitian ini meliputi landasan teoritis permainan tradisional, *socratic method*, dan karakter *humanity*.

Bab III (Metode Penelitian), berisikan penjelasan mengenai metode dan desain penelitian, definisi operasional yang memaparkan variabel terikat dan variabel bebas, partisipan, penentuan populasi dan sampel, instrumen penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, pengujian instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV (Temuan dan Pembahasan) berisikan penjabaran hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah dan membahas hasil temuan tersebut yang disesuaikan dengan merujuk pada teori-teori beserta penelitian sebelumnya yang relevan.

Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi), berisikan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian dan saranyang diberikan penulis kepada pembaca.