

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang didalamnya terdapat unsur kebudayaan bangsa dan banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Dahramamulya, 2005, hlm. 29)

Sementara itu, kenyataan dilapangan kurang menggembirakan, sebab keberadaannya mulai terlupakan. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak (Dharmamulya, 2005, hlm. 25). Semakin surutnya permainan tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah masuknya televisi dan smartphone, ditambah dengan game online yang menarik perhatian anak yang secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak yang memang tidak semuanya menarik dan menyenangkan untuk dimainkan (Munawaroh, 2017, hlm 87). Beberapa faktor lain yang dianggap menjadi sumber jaranginya permainan tradisional anak-anak ini dimainkan yaitu; lahan bermain anak-anak yang semakin mengecil, bahkan tidak adanya lahan sama sekali terutama di perkotaan, dan beberapa permainan tradisional diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat, Kurniati (2016, hlm. 1). Perubahan ini merupakan proses alami yang tidak dapat dicegah, reaksi yang lebih tepat ialah

Rinda Tri Juniarti, 2022

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagaimana memanfaatkan unsur-unsur permainan baru yang masuk dan memikirkan berbagai macam permainan tradisional anak, agar generasi mendatang tetap mengetahui berbagai jenis permainan dimasa-masa nenek moyang mereka. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 mengenai Pemajuan Kebudayaan Bab II Pasal 24 point ke 3 tentang pemeliharaan menyebutkan bahwasannya:

Pemeliharaan Objek Pemajuan Kebudayaan dilakukan untuk mencegah kerusakan, hilang, atau musnahnya Objek Pemajuan Kebudayaan.

Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan saja tetapi permainan yang di rancang sedemikian rupa sehingga dapat mengembangkan banyak keterampilan seperti berpikir logis, membangun strategi, konsentrasi, dengan kata lain permainan tradisional dapat bertindak sebagai alat bantu belajar.

Dalam permainan ada istilah pemain, yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain, dan permainan ialah sesuatu yang digunakan sebagai sarana aktivitas bermain, artinya, kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Ismail (2009, hlm. 294) berpendapat bahwa permainan dapat didefinisikan menjadi dua bagian, pertama, bermain diartikan sebagai "*play*", yaitu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai "*games*", yaitu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. Seperti halnya bermain permainan tradisional hadang rintang.

Permainan tradisional hadang rintang ini merupakan salah satu aktivitas bermain yang dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan, setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan nama daerah lainnya, contohnya di Jawa tengah dikenal dengan gobag sodor, di Jakarta disebut galasin, di Sumatera Utara disebut margalah, dan lainnya. Tetapi yang jelas bahwa permainan itu mempunyai aturan yang hampir sama. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka

Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang.

*Socratic Method* merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit. Secara historis sokrates banyak bergulat soal isu-isu yang terkait dengan kehidupan manusia yang mempertanyakan soal-soal yang terkait dengan kebaikan, moral dan keadilan. Julian (2013, hlm. 2)

*Character Strength* dari para pemain, dimana didalam *Character Strength* terdapat indikator *Justice* yang akan uji, Sebab didalam permainan, akan ada banyak hal-hal yang terjadi, seperti perilaku agresif, sejalan dengan pendapat Vanri & Hasbiyalloh (2011, hlm. 37), ketika seorang pemain sedang memainkan permainan secara terus-menerus dan berulang, maka agresivitasnya akan meningkat, sifat tersebut bisa saja mengarah pada perilaku agresi baik yang bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi.

*Character Strength Justice* ini sangat berperan penting dalam melakukan permainan selain harus mempunyai mental yang kuat diperlukan latihan, sejalan dengan pendapat Seligmen (2004, hlm. 357-366) *Justice* merupakan kekuatan sosial yang melandasi kehidupan bermasyarakat secara positif. Didalam *Character Strength Justice* terdapat tiga komponen keberhasilan diantaranya, *Citizenship* (keanggotaan) dalam kelompok *Character Strength* ini mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja keras pada kelompok, setia pada kelompok, dan melaksanakan kewajiban sebagai anggota kelompok. Lalu ada *Fairness* (keadilan dan persamaan), *Character Strength* ini akan memperlakukan orang lain secara sama, tidak membedakan dan tidak membiarkan perasaannya mempengaruhi pandangannya, terhadap orang lain, dan memberi setiap orang dengan kesempatan yang sama untuk berusaha dan menerapkan sanksi sama pula

sesuai dengan kesalahannya. *Character Strength* yang terakhir adalah *Leadership* (kepemimpinan), mengarahkan individu untuk menjadi pemimpin yang baik, dapat mengorganisasikan aktivitas dalam kelompok dan memastikan bahwa segala sesuatu berjalan dengan baik, dan bisa menjadi sumber inspirasi bagi anggota dalam kelompoknya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dilihat bahwa permainan tradisional mulai terlupakan salah satunya adalah permainan hadang rintang dan didalam permainan tersebut diperlukan *Character Strength* berupa *Justice*. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Rintang Berbasis *Socratic Method* Terhadap Peningkatan Kemampuan *Character Strength Justice* Siswa di SDN 1 Kalangsari”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan kekuatan *Character Strength Justice* di SDN 1 Kalangsari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Adakah pengaruh permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan kekuatan *Character Strength Justice* di SDN 1 Kalangsari?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas telah diperoleh, tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Mengetahui pengaruh permainan tradisional berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan kekuatan *Character Strength Justice* di SDN 1 Kalangsari”

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya adalah sebagai berikut:

Rinda Tri Juniarti, 2022

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG RINTANG BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN CHARACTER STRENGTH JUSTICE**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan *Character Strength Justice*.

### 1.4.2 Manfaat Praktisi

#### a. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, guru dapat menerapkan dalam mendidik peserta didik di sekolah agar *Character Strength* peserta didik dapat meningkat.

#### b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman praktik penerapan tentang pentingnya pendidikan bagi anak dan dapat menerapkan *Character Strength* yang baik dan benar supaya bisa di aplikasikan di kehidupan sehari-hari

#### c. Bagi Sekolah

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan pengembangan praktik permainan tradisional hadang rintang berbasis *Socratic Method* terhadap peningkatan kemampuan *Character Strength*.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan dalam penelitian ini menjelaskan mengenai, Bab 1 berisikan tentang pendahuluan yang memuat latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan proposal skripsi. Latar belakang penelitian berisikan tentang sebab dilakukannya penelitian yang berdasarkan pada penemuan masalah dilapangan. Perumusan masalah membahas tentang pengidentifikasian suatu permasalahan yang dituangkan ke dalam bentuk pertanyaan. Tujuan penelitian menjelaskan tentang target yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah. Manfaat penelitian berisikan dampak yang akan diterima, baik bagi anak, guru dan

orangtua, penulis, maupun pembaca. Struktur penulisan proposal skripsi adalah pendeksripsian dari sitemaika penulisan laporan pada penelitian ini.

Bab II berisikan tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis. Dalam kajian teori menjelaskan tentang kajian-kajian teori yang relevan dengan penelitian ini. Hal tersebut digunakan sebagai landasan proses dan analisis data hasil penelitian. Kerangka pemikiran merupakan pola berfikir penulis dalam pelaksanaan penelitian ini. Hipotesis disertakan sebagai dugaan sementara terkait masalah yang sedang diteliti atau jawaban sementara dari rumusan masalah.

Bab III metode penelitian, berisikan tentang jenis dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, variabel dan definisi operasional variabel penelitian, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan merupakan bagian yang memaparkan terkait proses ditemukannya jawaban dari pertanyaan penelitian dan memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data secara detail. Temuan merupakan pemaparan terkait proses dan hasil pengolahan data penelitian berdasarkan teknik yang dibahas pada bab metode penelitian.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi merupakan bagian akhir dari penulisan laporan penelitian ini. Pada bagian ini peneliti memberikan penjelasan-penjelasan terkait kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil penelitian dan merupakan jawaban inti dari pertanyaan-pertanyaan rumusan masalah: Implikasi yang merupakan pembahasan terkait keterlibatan hasil penelitian ini, dan; Rekomendasi bagi para pemerhati pendidikan guru sekolah dasar dari hasil temuan penelitian ini.