

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk hidup tidak akan pernah lepas dari pendidikan. Pendidikan sebagai pengalaman hidup (belajar) dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat. Selanjutnya, pengertian pendidikan dalam Bahasa Inggris berasal dari kata *educate* (mendidik) artinya memberi peningkatan (*to elicit, to give rise to*) dan mengembangkan (*to evolve, to develop*). Dalam pengertian yang lebih sempit, *education* atau pendidikan berarti perbuatan atau proses perbuatan untuk memperoleh pengetahuan (McLeod, 1989).

Undang–Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat bab 1 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa “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”.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 bab 2 Pasal 3) tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan umum dan pendidikan nasional memiliki fungsi dan tujuan yang sama yaitu membentuk karakter/kualitas yang baik bagi peserta didik.

Pendidikan berlangsung untuk siapapun, kapanpun dan dimanapun, karena itu berlangsung dalam konteks hubungan dengan makhluk hidup, baik hubungan individu

dengan tuhannya, manusia, alam, bahkan dengan dirinya sendiri. Oleh karena itu pendidikan berlangsung tidak hanya di sekolah saja, pendidikan bisa berlangsung di dalam keluarga, masyarakat, bahkan di alam. Oleh karena itu dalam pendidikan, ada fase-fase perkembangan individu menurut Syamsu Yusuf (2004:23-27) dilihat dari usia. Pada usia 0-6 tahun dinamakan masa usia Prasekolah, usia 6-12 tahun dinamakan masa usia Sekolah Dasar, dan usia 12-18 tahun masa usia Sekolah Menengah. Proses pendidikan karakter perlu dilakukan sejak dini dan sudah harus dimaksimalkan pada usia sekolah dasar. Potensi yang baik sebenarnya sudah dimiliki manusia sejak lahir, tetapi potensi tersebut harus terus dibina dan dikembangkan melalui sosialisasi baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pada tahapan perkembangan memiliki karakteristik tersendiri, karena ada dimensi perkembangan tertentu. Undang-Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 17 Ayat 1 menjelaskan “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Pada fase masa usia sekolah dasar anak mulai menunjukkan perhatian besar terhadap ilmu pengetahuan tentang alam dan sekitarnya. Pada fase ini anak lebih mudah diarahkan, cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya.

Menurut Bloom, dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives* 1965, bentuk perilaku anak sebagai tujuan yang harus dicapai digolongkan ke dalam tiga klasifikasi bidang, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Bidang kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seperti mengingat dan memecahkan masalah. Bidang afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Sedangkan bidang psikomotor berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill*. Dalam pendidikan bukan hanya bidang kognitif (berpikir) tetapi harus didampingi dengan bidang afektif (sikap), ini menunjukkan bahwa pendidikan cakupannya harus lebih luas. Oleh karena itu dianalogikan, disaat proses belajar mengajar maka disana ada proses berpikir siswa, tetapi dalam prosesnya ada

selalu unsur-unsur yang berkenaan dengan sikap, seperti semangat, malas, suka dan lain-lain.

Bidang afektif merupakan lanjutan dari bidang kognitif. Seseorang akan mempunyai sikap tertentu terhadap object bilamana memiliki kognitif tingkat tinggi. Krathwohl dan kawan-kawan (1964), bidang afektif memiliki tingkatan yaitu: 1) Penerimaan, sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah. 2) Merespon, yaitu menanggapi yang ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif. 3) Menghargai, memberikan penilaian terhadap suatu objek tertentu. 4) Menggorganisasi, yaitu mengembangkan nilai yang saling berhubungan yang konsisten. 5) Karakterisasi Nilai, mengadakan system nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangun itu dijadikan pandangan.

Pembentukan karakter anak tidaklah lahir begitu saja, ada proses yang dilewatinya sehingga proses tersebut pun menjadi karakter yang melekat dalam diri seorang anak. Mulai dari anak tersebut lahir dan tumbuh berkembang menjadi dewasa di lingkungan keluarga, bergaul dengan temanteman dalam kelompok permainan, sekolah, sampai dengan masyarakat. Sekolah, merupakan salah satu tempat belajar, dapat menunjukkan kehadirannya dalam memberikan bimbingan kepada setiap siswa dengan mengembangkan kemampuan manusia sehingga makhluk sosial selalu bercampur dengan yang lain. Pembentukan karakter siswa dapat dilakukan dengan saksama saat anak berada di sekolah, lingkungan keluarga ataupun di lingkungan masyarakat (Kurniawan, 2015).

Proses pembentukan karakter anak, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak tersebut. Komunitas ini meliputi komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat yang diikuti (Prasanti & Fitriani, 2018). Di era globalisasi, orang dengan kemudahan menggunakan teknologi, bukan hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Teknologi saat ini digunakan di dunia pendidikan karena sebenarnya membantu proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, teknologi juga

digunakan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Namun, pada akhirnya, teknologi memiliki dampak positif atau negatif di bidang pendidikan.

Indikasi kemerosotan moral seperti munculnya budaya kekerasan, maraknya tawuran, korupsi, penggunaan bahasa yang buruk, radikalisme, melemahnya rasa hormat, dan habisnya rasa gotong royong, ini menunjukkan terkikisnya karakter dimasyarakat. Sebanyak 81,3% pelajar mengaku bahwa globalisasi mempengaruhi karakter mereka. Bahkan secara mengejutkan, lebih dari 50% pelajar mengaku bahwa di sekolahnya masih ada beberapa anak yang tidak menghormati gurunya. Harusnya dengan adanya berbagai kemajuan yang ada di Indonesia ini membuat cara berpikir, karakter, dan moral para pelajar jauh lebih baik, bukan justru kebalikannya. Bahkan hampir 50% dari mereka mengaku bahwa di sekolahnya masih ada kasus bullying yang terjadi antara satu dan lainnya. Sebanyak 88% pelajar mengaku bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain ponsel, dan game online dibandingkan untuk belajar (Listiana Y. R. 2021).

Pada saat pembelajaran pendidik masih menggunakan penegasan secara verbal untuk mendidik karakter. Belum banyak guru yang menggunakan permainan sebagai alat untuk pendidikan karakter. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan karakter pada anak guru harus senantiasa optimis memberikan pendidikan karakter sejak masih disekolah dasar. Hakikatnya anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Aktivitas fisik juga sangat bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh. Salah satu aktivitas fisik yang biasa dilakukan anak adalah bermain. Anak memiliki banyak manfaat dari bermain, seperti menjadi senang, berteman, memperluas gerak anak, dan mendapatkan keterampilan baru. Permainan merupakan suatu aktivitas yang menggunakan anggota tubuh. Bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Plato dkk, dalam Sujiono: 2005). Permainan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, hal ini yang menandakan bahwa permainan itu sangat menyenangkan atau membuat perasaan

bahagia. Permainan tradisional yang sudah sangat lama ada merupakan hasil proses budaya manusia purba yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Permainan tradisional dipercaya sebagai salah satu media yang sangat ampuh untuk membangun kecerdasan dan karakter pada anak. Pendidikan karakter ini harus mampu mengatasi kerusakan moral di Indonesia dengan semakin maraknya korupsi, ketidakjujuran, kemunafikan dan terkikisnya nilai-nilai luhur Pancasila. Dengan demikian, pendidikan karakter merupakan hal yang paling penting untuk diajarkan sejak usia dini dan sebagai bentuk pembentukan dan penyiapan generasi bangsa yang berkarakter yang akan mengantarkan Indonesia menjadi negara yang mempertahankan nilai-nilai luhur Pancasila dan membawa bangsa. Indonesia menjadi bangsa yang besar dan maju, sehingga tercapai generasi yang tidak dapat dicapai hanya dengan kecerdasan yang berakhlak mulia (Sahlan & Teguh, 2012).

Pendidikan karakter yang ada dalam permainan tradisional, menjadi alternative dalam penerapan pembelajaran karakter melalui pengimplementasian pendidikan. Sejalan dengan hasil penelitian Kurniati (2011:13) 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. Permainan tradisional banyak memberikan kontribusi pada karakter secara umum nilai-nilai kearifan lokal meliputi nilai-nilai gotong royong, toleransi, kerjasama, kesetiakawanan dan kasih sayang persaudaraan dan perdamaian

Sejauh ini belum ada penelitian yang melakukan pengembangan model pendidikan karakter melalui permainan tradisional yang diintegrasikan dengan metode sokratik. Metode Sokratik merupakan pendekatan pengajaran yang sangat kuat dalam menggunakan pertanyaan dan jawaban untuk menantang asumsi, mengekspos kontradiksi, dan menuntun pada pengetahuan dan kebijaksanaan baru (Macdonald, 2009). Metode Sokratik telah memberikan banyak kontribusi positif untuk meningkatkan keterampilan menulis (Etemadzadeh, Seifi & Far, 2013); kemampuan

berpikir kritis (Susiani & Suranata, 2017); perilaku kognitif (Heiniger, Clark & Egan, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan identifikasi permainan tradisional bakiak terhadap pendidikan karakter dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik Terhadap Nilai Karakter Gotong Royong Siswa di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dan pembatasan masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik terhadap nilai karakter gotong royong pada siswa di Sekolah Dasar?

1.2.1 Rumusan masalah Khusus

- 1) Bagaimana profil karakter gotong royong siswa sebelum melakukan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik.
- 2) Bagaimana profil karakter gotong royong siswa setelah melakukan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik.
- 3) Adakah pengaruh permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik terhadap nilai karakter gotong royong pada siswa Sekolah Dasar

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik terhadap nilai karakter gotong royong pada siswa Sekolah Dasar.

1.3.1 Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui profil karakter gotong royong siswa sebelum melakukan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik,
- 2) Mengetahui profil karakter gotong royong siswa setelah melakukan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik.

- 3) Mengetahui peningkatan permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik terhadap nilai karakter gotong royong pada siswa Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis ini adalah memberikan kontribusi ilmiah tentang bagaimana peranan permainan tradisional berbasis metode sokratik terhadap pengembangan nilai karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar. Dengan dasar permainan tradisional yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karakter menjadi stimulus dan pengembangan bagi karakter peserta didik. Dengan permainan tradisional yang diintegrasikan dengan metode sokratik diharapkan akan menjadi pedoman bagi guru dalam pengembangan model pembelajaran, dan memberikan nilai-nilai positif bagi penyelenggara pendidikan dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan menjadi salah satu pedoman bagi guru-guru dan keluarga sebagai pendidik dalam pendidikan karakter dapat dilaksanakan sejak dini melalui permainan tradisional. Dengan demikian keluarga sebagai lembaga pertama pendidikan bagi anak memiliki sudut pandang bahwa permainan tradisional memiliki fungsi bagi perkembangan anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penyusunan penelitian ini terdiri dari lima bab. Berikut ini adalah struktur organisasi skripsi pada penelitian: BAB I akan menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II akan menyajikan landasan teori berupa kajian teori, kerangka berpikir dan penelitian relevan. Penelitian ini disertakan penelitian disertakan penelitian terdahulu yang berhubungan atau sesuai dengan bidang kajiannya serta dengan permasalahan yang diteliti dan pembahasannya.

BAB III metode penelitian, pada penelitian ini berisi tentang desain penelitian, pengumpulan data, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitiannya, uji validitas instrument, teknik menganalisi data.

BAB IV membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari hasil jawaban dari rumusan masalah penelitian dan hasil analisi data yang telah dilakukan secara menyeluruh.

Pada Bagian terakhir yaitu BAB V, membahas mengenai simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan secara garis besar, kemudian implikasi dari adanya keterlibatan antara hasil penelitian yang telah dilakukan.