

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin kuatnya arus globalisasi yang terjadi di Indonesia, membawa pola kehidupan, hiburan dan budaya yang baru. Hal ini otomatis memberikan dampak terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat, salah satunya pada budaya permainan tradisional. Sementara itu, yang terjadi di lapangan sangat jauh dari apa yang diharapkan yakni semakin dilupakannya budaya permainan tradisional, sehingga dapat berakibat adanya kepunahan (Asriansyah, 2018). Dalam hal ini, perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan budaya permainan tradisional sehingga kelestariannya tetap terjaga.

Menurut (Yunus, 2008) Permainan tradisional merupakan suatu budaya yang tumbuh dan berkembang atas kebutuhan masyarakat pada suatu daerah. Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat umum guna menyerap kearifan lokal pada suatu daerah sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung tumbuh kembang anak dari berbagai aspek. Salah satu aspek yang diharapkan dari digencarkannya pelestarian permainan tradisional yakni aspek pembentukan karakter pada anak. Maka dari itu, pendidikan karakter merupakan hal utama dalam penerapannya di sekolah pada saat ini.

Menurut (Suryaman & Karyono, 2018) pentingnya pendidikan karakter disebabkan karena adanya fenomena yang sangat memerlukan perhatian serius terutama pada pendidikan di sekolah. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PMPTK) mengatakan bahwa masalah krusial pada saat ini yaitu; (1) terdegradasinya karakter generasi muda, (2) budaya nasional yang semakin luntur, (3) kehidupan berbangsa dan bernegara semakin terpuruk, (4) pendidikan karakter bangsa dalam pendidikan formal, nonformal, dan informal kurang terakomodasi, (5) tantangan era globalisasi, (6) implementasi amanat perundang-undangan kurang efektif (Kemendiknas, 2011).

Pendidikan karakter pada saat ini merupakan hal yang sangat diutamakan dalam berjalannya suatu kegiatan pembelajaran, hal ini tertuang pada Konsep dan

Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terdapat lima nilai karakter utama yang dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK, yakni nilai karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Setiap nilai-nilai karakter ini memiliki beberapa subnilai sebagai pedoman dalam pelaksanaan setiap nilai karakter, contohnya sikap jujur dan tanggung jawab yang terdapat pada nilai karakter integritas. Nilai karakter integritas ini lebih jelasnya meliputi sebuah sikap tanggung jawab sebagai warga negara, terlibat aktif dalam kehidupan sosial, serta konsistensi antara tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran.

Pada hal ini, permainan tradisional yang dipilih sebagai media atau alat guna melihat pengaruhnya terhadap nilai integritas adalah permainan tradisional gobak sodor. Menurut (Izatil & Hardiyanti, 2017, hlm. 71) menyatakan bahwa permainan gobak sodor dapat mengajarkan anak agar bersikap jujur. (Turangan, Willyanto, & Fadhillah, 2017, hlm. 83) mengemukakan bahwa pada permainan gobak sodor terdapat nilai-nilai karakter yang melatih kejujuran, kepatuhan, kerjasama, tanggung jawab, kerja keras, kritis, inovatif, serta melatih ketangkasan.

Sebelumnya ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait nilai karakter pada permainan tradisional, salah satunya yaitu penelitian yang berjudul “Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional” (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan di Kabupaten Mempawah Kalimantan Barat ini ditemukan bahwa permainan tradisional seperti petak umpet, congklak, lompat tali, engklek, gobak sodor, dan sebagainya dapat membentuk karakter yaitu: menumbuhkan sikap toleransi dan empati, serta mengasah kemampuan emosional seperti sikap taat pada aturan bermain, sabar menunggu giliran, semangat kerja keras, melatih keterampilan, ketepatan, dan sportivitas. Selanjutnya penelitian yang berjudul “Pengenalan Nilai Integritas pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional” (Satwika, Supratiwi, Anggarani, & Setyowati, 2017) menyatakan bahwa nilai karakter integritas perlu dikenalkan kepada anak sejak usia dini, sehingga pemahaman nilai dan pembiasaan perilaku integritas dimiliki anak sedini mungkin. Namun, sejauh ini penelitian yang

melakukan identifikasi mengenai timbulnya nilai karakter integritas dari pengaruh permainan tradisional gobak sodor dengan pengembangan penelitian berbasis *socratic method* belum pernah dilakukan.

Socratic method atau metode sokratik adalah sebuah pendekatan dalam pengajaran yang bertujuan merangsang siswa dapat menganalisis suatu masalah dan berpikir kritis tentang suatu argumen. Selanjutnya metode ini membantu siswa untuk dapat menjawab berbagai masalah dengan menuntun pada pengetahuan dan kebijaksanaan baru (Qosyim, 2007). *Socratic Method* telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis (Susiani & Suranata, 2017); dan proses pembelajaran pada semua mata pelajaran di sekolah dasar berhasil efektif dengan menggunakan metode sokratik (Rusmana, Suryana, & Utama, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Berbasis *Socratic Method* Terhadap Nilai Integritas Siswa Sekolah Dasar” dengan harapan dapat melestarikan budaya serta menanamkan nilai-nilai karakter yang baik kepada anak sejak pendidikan dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana nilai integritas siswa sebelum melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?
2. Bagaimana nilai integritas siswa setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?
3. bagaimana perbedaan nilai integritas siswa antara sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan nilai integritas siswa sebelum melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?
2. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan nilai integritas siswa setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?
3. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan signifikansi nilai integritas siswa sebelum dan setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*?

1.4. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat baik pada hasil maupun pada kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Adapun manfaat dari penelitian ini ditinjau dari manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah mengenai bagaimana permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan nilai integritas. Permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang mengandung berbagai unsur stimulasi pengembangan nilai-nilai integritas yang terdiri dari sikap jujur dan bertanggung jawab. Berkaitan dengan hal ini sikap jujur dan tanggung jawab bermanfaat guna memelihara moral, akhlak dan karakter sehingga dapat menjadi landasan pola pikir, sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupan sosial di masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru atau pihak sekolah, orang tua, anak-anak dan bagi peneliti.

Guru dan orang tua dapat memiliki alternatif dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang baik untuk anak-anak terutama pada karakter jujur dan tanggung jawab dengan melakukan permainan tradisional. Anak-anak sebagai sasaran utama dalam penelitian ini diharapkan dapat menyerap nilai integritas jujur dan

tanggung jawab yang terdapat dalam permainan tradisional gobak sodor. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran yang dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan saat menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Adanya struktur organisasi pada skripsi ini dimaksudkan untuk mengorganisir alur pemikiran dalam penulisan laporan penelitian, struktur tersebut terdiri atas:

1. BAB I Pendahuluan

Bagian ini merupakan bagian awal skripsi yang terdiri dari latar belakang yang memuat topik yang menjadi pembahasan dalam penelitian, rumusan masalah yang memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti, tujuan penelitian berupa hasil identifikasi dari rumusan masalah, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bagian yang berisi teori-teori yang mendukung permasalahan penelitian. Kajian pustaka pada penelitian ini yaitu pendidikan karakter, nilai integritas, permainan tradisional, *socratic method*.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisi desain penelitian yang menjelaskan mengenai jenis desain yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya mengenai populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, variabel penelitian serta teknik analisis data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini berisi temuan penelitian berupa pengolahan data, analisis data serta pembahasannya.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisi simpulan yang merupakan jawaban secara umum rumusan masalah, implikasi yang merupakan sebab dan akibat hasil penelitian, dan rekomendasi yang merupakan saran dari peneliti untuk pihak lainnya.

6. Daftar Pustaka

Berisi sumber dan daftar rujukan sebagai pedoman dan acuan penelitian.

7. Lampiran

Bagian ini memuat dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian.