

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan juga merupakan suatu wadah agar manusia dapat menjalani kehidupan sesuai norma yang berlaku dalam masyarakat. Pernyataan tersebut sesuai yang tercantum dalam UU no.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sikap spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang Sisdiknas no. 20 tahun 2003 pasal 3 dijelaskan fungsi dan tujuan Pendidikan nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Depdiknas dalam Kusuma, 2011: 6). fungsi dan tujuan pendidikan nasional diatas seharusnya memberikan pencerahan yang memadai bahwa pendidikan harus berdampak pada watak manusia/ bangsa Indonesia (Kusuma, 2011: 6). Karakter yang dibentuk melalui pendidikan dapat menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang cerdas dan bernilai dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan karakter dianggap penting karena mampu menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang berakhlak dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Pendidikan karakter merupakan sebuah proses memasukkan atau mengajarkan nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam diri seseorang (peserta didik) sehingga menjadi sebuah kebiasaan dalam sendi kehidupannya (Mujtahidin, 2017:73). Pendidikan karakter dapat membentuk perilaku siswa untuk membiasakan diri menjadi pribadi yang dapat menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupannya sehari-hari.

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Kemendiknas, 2010). Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini, perlu dikembangkan dan dibiasakan terus-menerus agar menjadi kebiasaan yang baik. Hal itu sesuai dengan pendapat Suyanto (dalam Salim, 2016: 33) bahwa pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak, atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*), karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber yaitu agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Salim, 2016: 39). Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, Dalam Buku Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Kemendiknas, 2011) disebutkan sebanyak 18 (delapan belas) nilai budaya dan karakter bangsa, diantaranya Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri,

demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Pengembangan karakter melibatkan pusat-pusat pendidikan karakter, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/ perguruan tinggi, maupun lingkungan masyarakat (Salim, 2016: 42). Pendidikan karakter dapat dilakukan dimana saja, tidak hanya disekolah. Nilai karakter dapat diperoleh dari kegiatan yang dilakukan peserta didik. Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak juga dapat diambil nilai karakternya.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Andriani, 2016). permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2017). Nilai-nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional dapat memberikan dampak positif terhadap anak yang memainkannya.

Indonesia kaya akan keragaman budaya dan tradisinya, terdiri dari pakaian adat, upacara adat, permainan tradisional, dan yang lainnya. Permainan tradisional pun beragam seperti bakiak, gobak sodor, lompat tali, kelereng dan yang lainnya. Salah satu permainan tradisional yang banyak dikenal masyarakat dan banyak dimainkan anak-anak adalah boinan. Boinan merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok. Dan membutuhkan bahan-bahan berupa pecahan genting dan bola kasti. Kelompok pertama bertugas merobohkan dan menyusun kembali pecahan genting tersebut dan

kelompok yang lain bertugas melempar bola ke lawan agar lawan tidak dapat menyusun pecahan genting.

Permainan tradisional di era sekarang ini mulai tergeser dengan permainan yang modern. Playstation dan game online merupakan salah satu permainan modern yang sering dimainkan oleh anak-anak. Bukannya tidak boleh bermain permainan modern, sah-sah saja, karena anak-anak sekarang berada dalam zaman kecanggihan teknologi. Hanya saja rasanya tidak bijak jika membiarkan anak diam terlalu lama di layar televisi, selain merusak mata, perkembangan dasar anak yang lain tidak berkembang secara maksimal (Mulyani, 2016:15). Akibat dari permainan secara online ini dapat menjadi anak kecanduan dan menjadi kurang bersosialisasi, game online secara langsung maupun tidak langsung juga menyingkirkan permainan tradisional dari kehidupan anak-anak.

Di masa sekarang, pengaruh globalisasi juga banyak menyebabkan bergesernya nilai-nilai kebudayaan. Banyak anak yang kurang mengenal kesenian dan kebudayaan daerahnya, padahal dalam era global nilai-nilai seni dan budaya diperlukan untuk memperkuat moral dan budaya bangsa, meningkatkan daya saing serta meningkatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Anak-anak sebagai komponen generasi muda sangat diharapkan memiliki kemampuan dibidang intelektual, berbudi pekerti, serta mengenal nilai-nilai budaya bangsanya. Seni dan budaya tersebut merupakan bagian dari kearifan lokal (Yumiati dan Rahayu dalam Musfiroh, 2015:8.5).

Dalam permainan tradisional juga mengandung nilai karakter yang dapat diteladani anak. Oleh karena itu pembinaan karakter sejak anak masih kecil dapat dilakukan dengan permainan tradisional, ini karena pada permainan tradisional dapat melatih anak

untuk belajar bekerja sama, bersosialisasi dengan temannya, meningkatkan rasa percaya diri, sikap empati antar teman, dan dapat mentaati aturan yang berlaku. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kurniati (dalam Mulyani, 2016) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain.

Jika dikaji secara seksama, nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional mengandung nilai karakter yang positif. Permainan tradisional yang selama ini hanya berfungsi sebagai wahana rekreatif kini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa. Dibalik hal tersebut, terdapat fungsi tersirat yakni semakin terinternalisasikannya nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan nilai karakter lain dalam diri anak yang memainkannya. Aturan yang terdapat dalam permainan tradisional yang harus dipatuhi lambat laun akan mengasah nilai-nilai karakter yang jika dibiasakan dapat menjadi karakter atau perilaku yang baik bagi pemain permainan tradisional tersebut. Oleh sebab itu sangat penting bagi guru untuk mengetahui nilai karakter apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional, sehingga nilai karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan siswa. Pemanfaatan permainan tradisional boinan sebagai sumber belajar merupakan inovasi baru, hal ini karena permainan tradisional boinan merupakan warisan budaya dan sebelumnya masih jarang yang menggunakan permainan boinan sebagai sumber belajar.

Berangkat dari hal tersebut, alangkah baiknya bagi para pemerhati khususnya dalam dunia pendidikan dapat mencari alternatif solusi sehubungan dengan hal ini, peneliti menjumpai adanya kegiatan bermain permainan tradisional yang dilakukan di SDN Gedangan I Jombang. Saat jam istirahat peneliti menjumpai adanya siswa yang bermain permainan tradisional di halaman sekolah tersebut. Salah satu permainan yang dimainkan siswa adalah permainan tradisional boinan. permainan tradisional boinan ini cukup populer di Jombang, sehingga banyak yang memainkan permainan tradisional tersebut. Peneliti berharap permainan tradisional boinan yang dimainkan siswa memberikan pengaruh dalam perkembangan karakter siswa. Selain itu, peneliti ingin mengangkat nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional boinan sehingga dapat memperkaya strategi guru dalam pembelajaran. Permainan tradisional boinan juga diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Berangkat dari hal tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Identifikasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Boinan (studi kualitatif di SDN Gedangan I Jombang)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan rumusan masalah adalah: “apa saja nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Boinan ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: ”mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional boinan.”

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teori maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan bagi peneliti lain sehingga dapat menambah pengetahuan. Selain itu hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional boinan sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Menambah pengetahuan guru dalam mendidik dan menanamkan karakter siswa melalui permainan tradisional.

2) Bagi siswa

Melalui permainan tradisional boinan yang dimainkan, siswa mengetahui nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut, sehingga siswa dapat mengimplementasi nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

3) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memotivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis dengan permainan tradisional yang berbeda sehingga dapat mengetahui lebih banyak nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional tersebut.

1.5 Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki asumsi yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

- 1) Terdapat nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional boinan.

- 2) Nilai karakter dapat diajarkan dan ditanamkan kepada siswa melalui permainan tradisional sehingga sangat berguna untuk membentuk watak atau karakter siswa.
- 3) Nilai karakter yang terbangun melalui permainan tradisional boinan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.