

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

“Pendidikan adalah garis depan kemajuan suatu bangsa” merupakan ungkapan yang tidak terelakkan. Pendidikan menurut KBBI dalam Damsar (2011:8), merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Hal tersebut lebih condong kepada pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran mendahului perkembangan manusia. Bagi Vygotsky dalam Slavin (2011:58), pembelajaran melibatkan perolehan tanda-tanda melalui pengajaran dan informasi dari orang lain. Perkembangan melibatkan seseorang memahami tanda-tanda sehingga mampu memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Kemampuan tersebut bernama pengaturan diri (*Self-regulation*).

Hal yang paling ditekankan dalam pendidikan yaitu berubahnya perilaku namun ke arah yang lebih baik. Perubahan perilaku tersebut ditandai seperti misalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak tertib menjadi tertib, dan sebagainya yang kemudian disebut sebagai belajar. Mengingat pendapat Chaplin dalam Syah (2011:88) bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat praktik dan pengalaman.

Adanya teori mengenai pendidikan seumur hidup menegaskan bahwa setiap pengetahuan yang di dapat manusia selama pengalaman hidupnya merupakan bagian dari pengetahuan. Setiap pengetahuan yang diperoleh digunakan sebagai bahan untuk mengolah diri menjadi pribadi yang lebih baik lagi, baik kognitif

maupun *attitude*-nya. Seperti yang dikemukakan oleh Lathif (2009:100), pendidikan seumur hidup mengasumsikan pengetahuan sebagai sesuatu yang tidak final.

Apabila dilihat dari sudut pandang psikologi pendidikan, selama berada di jenjang Sekolah Dasar (SD) anak mengalami beberapa masa perkembangan. Masa perkembangan tersebut diantaranya yaitu: (1) Perkembangan fisik; (2) Perkembangan kognisi; (3) Perkembangan Sosioemosi; dan (4) Perkembangan moral. Teori Piaget dalam Slavin (2008:58) menjelaskan bahwa perkembangan mendahului pembelajaran, sedangkan Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran mendahului perkembangan. Terlepas dari teori kedua tokoh di atas dapat disimpulkan bahwasanya antara perkembangan dan pembelajaran memiliki satu kaitan yang saling berhubungan.

Perkembangan dan pembelajaran harus dilalui seseorang guna memperoleh pengetahuan dan wawasan hidup. Lebih lanjut Lathif (2009:100) menjelaskan jika jenis-jenis pengetahuan secara luas beraneka ragam meliputi semua yang bisa diketahui oleh manusia. Sama halnya sarana untuk mendapatkan pengetahuan tersebut beraneka ragam baik formal, nonformal, dan informal. Berangkat dari penjelasan demikian, penulis secara pribadi menyebutkan bahwa hal sekecil apapun dalam pengalaman hidup manusia sejak dilahirkan sampai akhir hayatnya merupakan suatu proses belajar dan pencarian pengetahuan.

Seperti halnya sebuah contoh jika nilai karakter dapat diambil dari beberapa permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak. Menurut KBBI terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2003), permainan tradisional mengandung makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh

pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku. Berdasarkan pengertian tersebut, sudah dipastikan anak-anak yang memainkan permainan tradisional harus mematuhi norma dan adat kebiasaan dalam memainkannya.

Fungsi utama dari permainan tradisional yakni sebagai wahana rekreatif atau hiburan. Dibalik hal tersebut, terdapat fungsi tersirat yakni semakin terinternalisasikannya nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan nilai karakter lain dalam diri anak-anak yang memainkan. Norma dalam permainan tradisional yang harus dipatuhi lambat laun akan mengasah nilai-nilai karakter yang jika dibiasakan dapat terkristalisasi menjadi karakter atau perilaku yang baik bagi si pemain permainan tradisional tertentu.

Namun, di zaman globalisasi saat ini permainan tradisional mulai tergeser dengan adanya permainan modern. Karimi (2012:156) mengungkapkan jika saat ini berbagai permainan tradisional sudah berganti dengan permainan modern seperti *game komputer/online*, seperti *play station*. Telah terjadi degradasi fungsi dengan adanya pergantian permainan tradisional ke permainan modern. Salah satu diantaranya yaitu fungsi sebagai sarana sosialisasi dan menguatkan karakter dan identitas bangsa.

Dijelaskan kembali oleh Karimi (2012:156), permainan tradisional cenderung melibatkan banyak orang sedangkan permainan modern tidak. Bahkan dalam permainan modern, satu orang manusia sudah cukup untuk memainkannya, karena lawannya berupa mesin, bukan manusia. Dari hal tersebut, diperoleh gambaran bahwa tidak ada interaksi yang terjadi. Manusia akan menjadi individualistik dan kurang peka terhadap lingkungan di sekitarnya.

Permainan tradisional anak ialah permainan yang beredar secara lisan diantara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui proses interaksi dan diwariskan secara turun-temurun. Semakin kuat karakter suatu bangsa semakin kuat pula pertahanan bangsa tersebut. Setiap daerah mempunyai permainan tradisional tersendiri. Seperti yang penulis temukan pada kabupaten Bangkalan, Jawa Timur, terdapat berbagai macam permainan tradisional di sana. Salah satunya yakni permainan yang masih sering dimainkan dan cukup terkenal hingga di sudut kabupaten, Gobak Sodor. Gobak Sodor yaitu permainan tradisional dari Indonesia yang menuntut ketangkasan dan kecepatan dalam bermain, seperti menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan (Depdikbud dalam Maftuha, 2014:3).

Maraknya budaya plagiasi, korupsi, nepotisme, dan perilaku tercela lainnya di Indonesia tidak terlepas dari kurangnya kesadaran setiap insan untuk memegang teguh nilai-nilai luhur bangsa. Salah satu penyebab hal tersebut yakni kurangnya penanaman pendidikan karakter di usia anak-anak. Di usia dini maupun di usia anak-anak seperti dijelaskan oleh Jean Piaget dalam Budiningsih (2012:38) menyatakan bahwa anak pada usia tersebut (7-12 tahun) berada pada tahap Operasional Konkret, dimana anak pada masa tersebut sudah dapat menyelesaikan masalah namun dalam bentuk yang sederhana dan konkret.

Hal senada mengenai peran pendidikan seumur hidup diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap sikap siswa sekolah dasar. Terutama siswa sekolah dasar di daerah Bangkalan yang saat ini mulai mewabah produk-produk globalisasi, di antaranya *game online* maupun game di *gadget* yang dimiliki.

Pendidikan seumur hidup diharapkan dapat mengimbangi efek globalisasi seperti luturnya nilai nasionalisme dan kedisiplinan karena terlena dengan produk-produk yang ada.

Para pemerhati pendidikan sebaiknya mencari alternatif solusi mengenai jenis pendidikan seumur hidup seperti apa yang mampu mengimbangi efek negatif globalisasi. Peneliti menjumpai adanya salah satu contoh pendidikan seumur hidup yang dilakukan siswa SDN Socah 2 Bangkalan, yaitu bermain permainan tradisional. Setiap jam istirahat peneliti menjumpai adanya siswa yang bermain permainan tradisional tersebut di halaman sekolah. Diharapkan permainan tradisional yang dimainkan siswa SDN Socah tersebut dapat memberikan pengaruh dalam memerangi efek negatif globalisasi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat beberapa sikap generasi muda kurang seusai dengan nilai luhur yang selama ini di banggakan bangsa Indonesia. Hal tersebut peneliti temukan pada siswa kelas VI SDN Socah 2 Bangkalan. Melalui kegiatan dalam memperingati HUT Kemerdekaan RI, peneliti menjumpai sikap tidak baik dari salah satu siswa yang melanggar aturan dalam perlombaan. Start yang seharusnya dimulai dari garis putih serta aba-aba bunyi ke “tiga”, dilanggar oleh beberapa siswa. Selain itu, dalam tata cara berkomunikasi seringkali peneliti menjumpai sikap sejumlah siswa memarahi atau mengejek dari siswa kelas atas kepada adik kelas mereka atau siswa yang lebih muda.

Inti dari harapan peneliti di atas yakni terinternalisanya nilai luhur bangsa melalui permainan tradisional Gobak Sodor. Namun, permasalahan timbul ketika nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional Gobak Sodor sendiri belum diketahui. Sehingga upaya untuk memasyarakatkan kembali permainan

Gobak Sodor di lingkungan generasi muda, SDN Socah 2 terutama menjadi kurang beralasan. Berangkat dari serangkaian pemaparan harapan dan masalah tersebut, maka peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul, “Analisis Nilai Karakter Yang Terbentuk Dari Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas VI SDN Socah 2 Bangkalan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan maka dapat dirumuskan permasalahan yakni :

- 1) Apa saja nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Gobak Sodor?
- 2) Bagaimana nilai-nilai karakter tersebut diperoleh dari permainan tradisional Gobak Sodor?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Gobak Sodor siswa kelas VI SDN Socah 2 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Tujuan selanjutnya tidak lain yakni untuk mendeskripsikan norma dan aturan permainan Gobak Sodor yang dijadikan sebagai tata cara permainan tersebut.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat dalam menambah khazanah penelitian dan referensi atau pengembangan untuk peneliti selanjutnya. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan moral bangsa melalui interpretasi nilai-nilai karakter yang dimiliki siswa-siswi sebagai generasi muda bangsa.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

(a) Bagi peneliti

- i. Menemukan berbagai norma dan aturan yang harus yang ditaati dalam memainkan permainan tradisional Gobak Sodor pada siswa-siswi kelas VI SDN Socah 2.
- ii. Menemukan dan mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Gobak Sodor pada siswa-siswi kelas VI SDN Socah 2.

(b) Bagi siswa

Permainan tradisional Gobak Sodor yang selama ini dimainkan oleh siswa memiliki beberapa manfaat, salah satu yang tidak kalah penting yakni dalam membangun karakternya. Karakter yang baik diperlukan untuk meningkatkan kualitas diri yang akan menjelaskan identitas siswa di masa dewasa kelak.

(c) Institusi

Dapat dijadikan sebagai bahan kajian alternatif dalam memunculkan nilai karakter siswa. Tentunya melalui penerapan permainan tradisional yang disesuaikan dengan iklim institusi pendidikan.

### **1.5 Asumsi Penelitian**

Berdasarkan serangkaian penjabaran di atas, peneliti mengajukan asumsi-asumsi bahwa:

- (a) Di SDN Socah 2, permainan tradisional Gobak Sodor masih dimainkan oleh kebanyakan siswa kelas VI meskipun tidak banyak khazanah permainan tradisional yang diketahui.
- (b) Permainan tradisional memiliki beberapa norma-norma atau lazimnya disebut peraturan permainan yang jika ditelisik lebih dalam terkandung beberapa nilai karakter.
- (c) Nilai-nilai karakter yang terbangun dari permainan tradisional Gobak Sodor dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.