

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan senjata yang memiliki kekuatan untuk mengubah dunia. Menurut Mudyahardjo (2014:11) pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan, yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan dilihat dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa pendidikan memiliki peran sebagai perubahan perilaku menuju ke arah yang lebih baik, baik perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif. Salah satunya ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang awalnya tidak tahu menjadi tahu yang kemudian disebut sebagai belajar. Berdasarkan pendapat Sumani (2015:9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, mengokohkan kepribadian dan memperoleh pengetahuan, Pengetahuan yang didapat manusia selama pengalaman hidup dalam interaksi dengan lingkungannya merupakan bagian dari pengetahuan yang diharapkan bisa menjadi sebuah bahan untuk memperbaiki diri menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya, baik

kognitif, afektif maupun psikomotor. Seperti yang dikemukakan Sukmadinata (2005:155) bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Belajar dapat dilakukan di lingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan masyarakat siswa dapat belajar mengenai kemampuan sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan di lingkungan sekolah belajar sudah difokuskan pada tujuan tertentu melalui tiap-tiap mata pelajaran, seperti matematika untuk meningkatkan keterampilan menghitung, bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, dan ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar, memiliki empat dimensi yang komprehensif, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skill*), dimensi nilai dan sikap (*values* dan *attitude*) serta dimensi tindakan (*action*). Pada dimensi pengetahuan sosial Sekolah Dasar diberikan informasi dan pemahaman tentang fakta yang berkaitan tentang kehidupan manusia kaitannya dengan masalah ruang, waktu dan norma dalam bentuk konsep dan generalisasi. Sedangkan dimensi keterampilan siswa sekolah dasar dilatih untuk berpikir kritis, berpartisipasi positif dalam kehidupan sosial, keterampilan komunikasi dan beradaptasi. Pada dimensi nilai dan sikap siswa sekolah dasar dikembangkan perilaku dan keyakinannya yang akan terungkap pada saat dia berpikir atau bertindak. Dimensi tindakan mengarah pada keterampilan untuk hidup ditengah masyarakat yang kompleks tanpa menjadi pemicu timbulnya masalah.

Untuk mencapai dimensi nilai dan sikap yang sudah dijelaskan diatas maka sangat diperlukan peran seorang guru yang sangat besar terutama dalam melatih siswa sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di kelas. Nilai-nilai prosedural yang perlu dilatih atau dibelajarkan antara lain nilai kemerdekaan, toleransi, kejujuran, menghormati kebenaran dan menghargai pendapat orang lain. nilai-nilai kunci ini merupakan nilai yang menyokong masyarakat demokratis, seperti : toleran terhadap pendapat yang berbeda, menghargai bukti yang ada, menghormati pribadi orang lain dan kerja sama.

Lie (2005 : 28) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. Tanpa adanya kerjasama, tidak akan ada keluarga, organisasi, maupun sekolah, khususnya tidak ada proses pembelajaran di sekolah. Khususnya tidak ada proses pembelajaran di sekolah. Lebih jauh pendapat Lie (2005 : 28) dapat diartikan, bahwa tanpa adanya kerja sama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka nilai kerjasama ini harus dikembangkan.

Nilai kerjasama anak dapat diperoleh melalui lingkungan sosial anak bersama keluarga maupun teman sebayanya. Salah satunya diperoleh dari kegiatan bermain yang diyakini oleh banyak ahli sebagai bentuk awal belajar anak-anak bermain, bereksperimen di dunia nyata, mempelajari aturan-aturannya dan belajar untuk saling berinteraksi. Vygotsky berpendapat bahwa bermain amat penting bagi perkembangan anak, karena melalui bermain anak-anak membangun

makna tentang lingkungannya. Dalam bermain ada 2 jenis permainan yang kita kenal yaitu permainan modern dan permainan tradisional yang didalamnya mengandung banyak nilai salah satunya nilai sosial. Nilai sosial dapat diperoleh dari permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak. 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, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Namun, di era 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 computer/online, seperti play station, telah terjadi degradasi fungsi dengan adanya pergantian permainan tradisional ke permainan modern. Salah satu diantaranya fungsi sebagai sarana anak dalam mengembangkan nilai kerjasama.

Cahyono (dalam Novi: 2016) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak, diantaranya permainan tradisional melibatkan pemain yang relative banyak. Tidak mengherankan, jika kita lihat, setiap pemain rakyat begitu banyak anggotanya, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Sebagai calon pendidik sebaiknya mencari solusi mengenai pendidikan siswa di era globalisasi yang mampu mengimbangi efek negatif globalisasi. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Duyungan I bahwa peneliti menemukan beberapa siswa di SDN Duyungan 1 yang pada saat jam istirahat berlangsung sedang melakukan kegiatan bermain berupa permainan tradisional di halaman sekolah dengan sangat ceria bersama-sama dan permainan ini menurut peneliti sangat baik untuk perkembangan siswa terutama pada penanaman nilai kerjasama siswa, disamping itu peneliti juga melakukan observasi di kelas selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung, guru menggunakan metode diskusi dengan menyelipkan permainan tradisional pada pembelajaran IPS dengan tujuan agar permainan tradisional yang dimainkan siswa di SDN Duyungan 1 tersebut dapat memberikan penanaman nilai kerjasama siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian terdahulu oleh Kurniati Eus diperoleh hasil dapat terdeskripsikannya permainan tradisional yang akan dimaknai peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, sehingga pada akhirnya dapat dirumuskan program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional bagi siswa kelas 1, 2, dan 3 di SDN Bukanagara. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, studi dokumentasi, dan interview. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama,

mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain.

Penanaman nilai kerjasama melalui permainan tradisional diharapkan mampu mencapai nilai kerjasama siswa dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai analisis penanaman nilai kerjasama siswa melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Duyungan I.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dijelaskan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana penanaman nilai kerjasama siswa melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Duyungan I dan bagaimana nilai kerjasama diperoleh melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Duyungan I.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penanaman nilai kerjasama siswa melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Duyungan I dan untuk mengetahui pemerolehan nilai kerjasama siswa melalui permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Duyungan I.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat dalam menambah 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.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti :

Mendesripsikan nilai kerjasama yang terkandung dalam permainan tradisional pada pembelajaran IPS siswa-siswi SDN Duyungan 1.

Bagi siswa :

Permainan tradisional yang selama ini dimainkan oleh siswa memiliki banyak manfaat, salah satunya untuk meningkatkan nilai kerjasama pada pembelajaran IPS siswa-siswi.

Institusi :

Dapat dijadikan bahan kajian alternatif dalam memunculkan nilai kerjasama siswa, tentunya melalui penerapan permainan tradisional.

1.5 Asumsi Penelitian

Berdasarkan serangkaian penjabaran diatas, peneliti mengajukan asumsi-asumsi bahwa :

- 1.5.1 Nilai kerjasama anak yang terbangun dari permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari selama proses pembelajaran IPS berlangsung.
- 1.5.2 Permainan tradisional dapat menanamkan nilai kerjasama siswa pada pembelajaran IPS.