

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Serta agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya usaha pemberian informasi dan ketrampilan saja ,namun mencakup sebagai usaha untuk mewujudkan keinginan,kebutuhan serta kemampuan individu sehingga mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia untuk dapat membuat manusia mengerti,paham dan lebih dewasa serta mampu berfikir lebih kritis dalam berfikir. ²

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Jadi banyak hal-hal yang dibicarakan ketika membicarakan pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam UU RI No.22 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II,pasal 3 yang berbunyi : Pendidikan Nasional berfungsi

² 2022 Rahman , et al., 'Pengertian_Pendidikan_Ilmu_Pendidikan_Da', *L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8.

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.³

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang serta dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan serta perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Dalam konteks Indonesia. Pendidikan karakter berdampingan dengan pendidikan budaya.⁴

Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan karakter siswa yaitu melalui permainan tradisional, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial yang dapat melestarikan dan mencintai budaya bangsanya. Karakteristik permainan tradisional cenderung dapat memanfaatkan fasilitas lingkungan yang ada disekitarnya tanpa harus membeli dan cenderung melibatkan pemain yang relatif banyak (berkelompok). Anak juga dapat memecahkan masalah serta mencari solusinya melalui permainan tradisional. Vygotsky menganggap pengalaman belajar seseorang dapat ditransfomasikan dari interaksi sosial.

³ Pinton Setya Mustafa, 'Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8.9 (2022), pp. 68–80, doi:10.5281/zenodo.6629984.

⁴ Dkk Wahab, Muntakhib Ahmad, *Model Pendidikan Karakter: Di Lembaga Pendidikan Formal Melalui Sekolah Perjumpaan* (2021).10

Faktor interpersonal dan lingkungan sosial sangat penting untuk proses pembelajaran serta berfikir.⁵

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Pejagatan, diketahui bahwasannya pembelajaran bahasa jawa belum sepenuhnya menumbuhkan karakter sosial dalam proses belajar tembang dolanan. Guru hanya mendominasi dengan metode ceramah. Hal tersebut peserta didik tidak bisa mengembangkan karakter sosial yang telah dimilikinya. Beberapa peserta didik juga terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa jawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diperoleh dari obeservasi awal maka perlu diterapkannya praktik dalam belajaran tembang dolanan untuk mengenalkan budaya Indonesia serta menumbuhkan karakter sosial peserta didik. Salah satu permainan tradisonal yang dapat digunakan untuk membentuk karakter sosial peserta didik yaitu permainan cublak-cublak suweng. Karena permainan pada zaman modern ini marak dimainkan oleh anak-anak pada gadgetnya cenderung membuat anak tidak suka bersosialisasi, karena sifat dari permainan itu individualis. Beda jauh dari permainan tradisonal yang dilakukan secara bersama-sama dan terdapat kegiatan fisik yang dapat melatih motorik kasar pada anak.⁶

⁵ Mia Amania, Gregorius Ari Nugrahanta, and Irine Kurniastuti, 'Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun', *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8.2 (2021), pp. 237–51, doi:10.31316/esjurnal.v8i2.1230.

⁶ Patra Aghtiar Rakhman and others, 'Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Permainan Cublak-Cublak Suweng: Sebuah Studi Pustaka', *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 2.1 (2023), pp. 50–57, doi:10.21009/jor.21.50-57.

Pembentukan karakter anak tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan nasional, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia ,berilmu,cakap,kreatif ,mandiri serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab.⁷

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng mampu memperkuat karakter sosial peserta didik. Karena dalam praktiknya peserta didik bermain secara berkelompok sehingga dapat memudahkan mengembangkan karakter yang telah dimilikinya. Selain dari pelesatarian dan perkembangan yang dikembangkan dari permianan ini, permainan cublak-cublak suweng juga dapat membentuk berbagai kepribadian. Karena permainan ini mengajarkan kebersamaan,tanggung jawab,tolerasi ,serta menciptakan rasa senang ketika bermain. ⁸ Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul. *“Implementasi Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Penguat Karakter Sosial Siswa MI “*.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

⁷ Nur Auliya Zahra Aulia and Anis Fuadah Z., ‘Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.’, *Ibtidai’Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.2 (2020), pp. 29–40, doi:10.24239/ibtidaiy.vol1.iss2.9.

⁸ Eka Nugrahastuti and others, ‘NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN’, 2012, pp. 265–73.

1. Fokus Penelitian

Berfokus pada implementasi permainan cublak-cublak suweng sebagai penguat karakter sosial siswa.

2. Subjek Penelitian

Terbatas hanya pada peserta didik kelas 1 MI Pejagatan.

3. Materi pembelajaran

Materi Pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti yaitu materi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 1.

4. Tantangan Pembelajaran

Dalam penelitian ini tantangan yang dimaksud yaitu dalam pembelajaran bahasa jawa masih monoton, kurangnya partisipasi peserta didik kelas 1 dalam belajar tembang dolanan. Dan kurangnya karakter sosial pada saat belajar tembang dolanan.

5. Indikator Keberhasilan

Dalam keberhasilan dalam penelitian ini dapat ditandai berdasarkan peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok dan siswa menunjukkan kemampuan dalam berkolaborasi dengan baik. Serta siswa dapat bekerja sama dengan kelompok dalam permainan cublak-cublak suweng.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan dari observasi pada penelitian awal maka terdapat dua rumusan yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana cara implementasi permainan tradisional cublak -cublak suweng di kelas 1 untuk menguatkan karakter sosial siswa?
2. Apa saja dampak yang ditimbulkan dari implementasi permainan cublak-cublak suweng terhadap penguatan karakter sosial siswa kelas 1?

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memberikan kejelasan makna dalam penelitian ini, berikut adalah penegasan terhadap beberapa istilah kunci yang digunakan:

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang memiliki simbolis dibalik gerakan, ucapan ,maupun alat-alat yang digunakan. Permainan tradisinal juga menjadi alat alternatif dalam pendidikan sebagai upaya sebagai pelestarian budaya banga yang sudah mulai ditinggal. Pada umumnya permainan tradisional dilakukan oleh anak-anak, karena dunia mereka adalah bermain dan mempunyai imajinasi. Pada umumnya anak-anak mempunyai imajinasi dengan improvisasi dalam mengembangkan permainannya. Dalam penelitian ini, permainan tradisional cublak-cublak suweng digunakan sebagai media penguat karakter siswa mi.

2. Permainan cublak-cublak suweng

Dalam penelitian ini media yang digunakan dalam membentuk karakter sosial yaitu menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng.

Karena permainan tersebut mengutamakan sikap saling bekerja sama. Dalam hal ini penelitian dapat diukur melalui kerja sama, toleransi, Disiplin, tanggung jawab, Kejujuran, empati, dan komunikasi sosial.

3. Penguatan Karakter sosial

Dalam konteks penelitian ini, penguatan karakter merujuk pada peserta didik untuk bisa mengembangkan siswa dalam berpikir, bersikap serta berperilaku sesuai nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional cublak-cublak suweng. Dalam hal tersebut pembentukan karakter merupakan proses pembentukan, transformasi, transmisi serta mengembangkan potensi peserta didik agar dapat berfikir baik serta berperilaku baik.

4. Peserta Didik Kelas 1 MI Pejagatan

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 MI pejagatan yang berjumlah 17. Pemilihan kelas 1 karena dalam implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng terdapat di mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi Tembang Dolanan. Penegasan istilah ini diharapkan dapat memberikan batasan yang jelas serta dapat mempermudah pemahaman pembaca terhadap konsep kunci yang telah digunakan dalam penelitian ini.

5. Penelitian Tindakan kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang di sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. PTK juga merupakan penelitian yang relatif terhadap aksi ataupun tindakan yang

dilakukan oleh guru atau peneliti, mulai dari perancangan sampai penelitian terhadap tindakan yang nyata didalam kelas berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi yang dilakukan. Dalam penelitian ini dilaksanakan melalui prosedur yang terdiri dari dua tahap yaitu;

Siklus Pertama

Tahap perencanaan meliputi;

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Menyusun RPP dengan muatan permainan cublak-cublak suweng sebagai kegiatan pembelajaran.
- b. Menentukan indikator karakter sosial yang meliputi: kerja sama, empati, kejujuran, dan tanggung jawab.
- c. Menyusun instrumen observasi karakter sosial.
- d. Menyiapkan sarana permainan: tempat, lagu, dan peran siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- a. Menjelaskan makna dan aturan dari permainan cublak-cublak suweng.
- b. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil.
- c. Permainan dilakukan selama kurang lebih 30 menit serta dipandu oleh guru/peneliti.
- d. Peneliti memberikan penguatan nilai-nilai sosial selama dan setelah permainan.

3. Observasi (*Observing*)

- a. Mengamati keterlibatan siswa dalam berinteraksi sosial selama permainan.
- b. Menggunkan lembar observasi karakter sosial.
- c. Catatan lapangan tentang perilaku sosial siswa meliputi:Kejujuran saat menebak, kerjasama saat bermain, serta saling mendukung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

- a. Menganalisis hasil observasi meliputi: aspek karakter sosial yang dikembangkan dan mana yang masih kurang.
- b. Masalah yang telah ditemukan: beberapa siswa masih pasif dalam bermain,masih ada yang enggan bekerjasama, belum jujur saat bermain.
- c. Menyusun strategi untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Siklus Kedua

Tahap perbaikan mencakup:

1. Perencanaan (*planning*)

- a. Merevisi RPP dan strategi pembelajaran berdasarkan temuan siklus pertama.
- b. Menambahkan sesi diskusi tentang nilai-nilai sosial setelah permainan.
- c. Memberikan kesempatan pada peserta didik yang pasif untuk berperan secara aktif dalam melaksanakan permainan.
- d. Memberikan reward kecil untuk diberikan kepada siswa yang menunjukkan karakter sosial baik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- a. Peserta didik kembali melaksanakan permainan cublak-cublak suweng dengan kelompok baru.
- b. Peneliti lebih menekankan pentingnya karakter sosial yang meliputi; kejujuran, kerjasama, serta tanggung jawab selama bermain.
- c. Setelah melakukan permainan , peneliti mengajak peserta didik berdiskusi reflektif; “ Apa saja yang dirasakan pada saat bermain? serta apa saja nilai yang telah dipelajari?

3. Observasi (*Observing*)

- a. Peneliti mencatat peningkatan karakter sosial peserta didik dengan menggunakan instrumen yang sama.
- b. Perbandingan siklus satu dengan siklus dua: Peningkatan partisipasi, kejujuran, kerjasama, toleransi, serta empati.
- c. Memberikan catatan khusus bagi peserta didik yang awalnya masih pasif.

4. Refleksi (*Reflecting*)

- a. Terdapat peningkatan karakter sosial peserta didik yang signifikan.
- b. Permainan tradisional terbukti efektif sebagai media pengautan karakter sosial untuk siswa MI.
- c. Penentuan kelanjutan siklus berikutnya berdasarkan evaluasi.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah, maka bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng di kelas 1 MI Pejagatan sebagai upaya penguatan karakter sosial siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan.
2. Untuk mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dari implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap penguatan karakter sosial pada siswa kelas 1 Mi Pejagatan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa agar dapat mengembangkan pendidikan karakter sosial melalui permainan tradisional sebagai medianya. Serta dari hasil penelitian ini dapat memperkuat teori bahwasannya melalui pendekatan kontekstuan, budaya lokal serta permainan tradisional, mampu menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan serta menanamkan nilai-nilai sosial kepada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan permainan tradisional cublak-cublak suweng, peserta didik dapat belajar nilai-nilai sosial seperti kejujuran,

kerjasama, toleransi, empati serta kedisiplinan maka secara alami melalui suasana yang menyenangkan sekaligus partisipatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna melalui implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai sarana penguat karakter sosial di kelas 1.

c. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran yang berbasis budaya lokal serta mendukung pembentukan karakter sosial peserta didik dan melestarikan warisan budaya bangsa.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya yang mengkaji lebih dalam terkait permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter sosial pada tingkat sekolah dasar.