

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain menurut Vygotsky merupakan suatu sumber yang memudahkan siswa untuk berkembang, terutama dalam hal berfikir. Menurut Vygotsky siswa tidak serta merta dapat menguasai pengetahuan dilihat dari faktor kematangan siswa, akan tetapi siswa akan lebih mudah interaksi aktif dilingkungannya. Karena dalam bermain memberikan ruang interaktif pada siswa untuk lebih mudah memahami pengetahuannya melalui interaksi aktif dari pengalaman sosial. Pada dasarnya siswa MI merupakan individu yang aktif, didalam proses bermain melibatkan dirinya bisa membangun karakter secara baik. Bermain juga memiliki fungsi untuk mengontrol emosional sosial pada siswa. Melalui bermain siswa dapat merasakan pengalaman emosi senang, kecewa, sedih, bangga dan marah. Dan melalui bermain siswa bisa memahami hubungan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, seperti siswa dapat belajar berinteraksi bersama teman mainnya dan mampu memahami aturan dalam bermain. Hal tersebut dapat memudahkan untuk mengembangkan karakter sosial pada siswa. Vygotsky juga

menerangkan bahwasannya situasi yang imajinatif (dalam bermain) selalu terdapat aturan. Permainan tradisional Jawa juga dimainkan lebih banyak secara berkelompok dan sering berinteraksi sosial dengan teman serta guru yang memberi arahan dalam bermain sehingga memudahkan siswa lebih mudah untuk akrab serta cepat bekerja sama dengan teman sebayanya.⁹

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, terutama anak-anak secara sukarela serta menyenangkan tanpa tekanan dari luar, dan bermain juga mempunyai tujuan yaitu untuk memperoleh pengalaman, kesenangan dan pembelajaran. Bermain juga merupakan sarana belajar yang alami karena dengan bermain siswa mampu mengembangkan aspek-aspek penting seperti kognitif, fisik, sosial, emosional dan moral.

Menurut teori Konstruktivisme, pembelajaran lebih juga merupakan aktivitas siswa dimana mereka mampu menciptakan pengetahuan serta memberi makna yang mendalam bagi siswa melalui pengalaman. Proses tersebut dapat membentuk identitas mereka, mengatur emosi, serta dapat mengembangkan karakter sosial yang mereka miliki. Teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky juga menawarkan kerangka kerja yang efektif dalam memahami pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Perkembangan sosial juga berperan dalam membentuk karakter

⁹ Asdini Indah Lestari, Yacobus Ndona, and Ibrahim Gultom, 'Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD Dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.11 (2024), pp. 12441–45, doi:10.54371/jiip.v7i11.6193.

siswa yaitu dengan melalui interaksi lingkungan sekitarnya. Lev Vygotsky dalam *Mind in Society* juga menekankan bahwasanya interaksi sosial dapat membantu individu untuk membentuk pemahaman mereka terkait norma serta nilai yang berlaku dalam masyarakat. Lingkungan yang mendukung, seperti sekolah, keluarga, dan komunitas sangat berpengaruh dalam perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus melibatkan aspek sosial dengan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk memudahkan berkembangnya karakter sosial.

Dalam argument Vygotsky menunjukkan bahwasannya bagaimana pembelajaran yang berorientasi pada Tingkat perkembangan yang telah dicapai tidak efektif dari sudut pandang perkembangan anak secara keseluruhan. Pembelajaran ini tidak bertujuan untuk mencapai tahap baru dalam proses perkembangan, melainkan tertinggal dalam proses. Bahwasannya pembelajaran yang efektif harus berfokus pada Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Yaitu apa yang dilakukan siswa dengan bantuan orang lain yang lebih ahli.¹⁰

Menurut Erik Erikson menawarkan teori tentang perkembangan psikososial yang mencakup delapan tahap dalam sepanjang rentang kehidupan manusia. Dalam setiap tahap melibatkan konflik psikososial yang harus diatasi agar dapat

¹⁰ LS Vygotsky, Michale Cole, 1978, *Pikiran dalam Masyarakat Perkembangan Proses Psikologis Tingkat Tinggi*, Pers Universitas Harvard, h. 86.

membentuk karakter yang sehat. Implikasi dalam teori ini terhadap karakter yaitu bahwa pengajaran nilai harus disesuaikan dengan tahap perkembangan psikososial siswa. Pendidikan karakter yang efektif menurut Erikson juga menekankan betapa pentingnya lingkungan sosial, seperti peran orang tua, guru, serta, masyarakat dalam membentuk karakter sosial yang baik pada siswa. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang komprehensif harus melibatkan aspek moral, kognitif, serta sosial secara terintegrasi. Nilai yang diajarkan yaitu harus secara bertahap sesuai dengan usianya, dikomunikasikan serta dikuatkan dengan lingkungan yang mendukung untuk memudahkan perkembangan karakter sosial yang kuat.¹¹

a. Manfaat Bermain Bagi Peserta Didik

Berdasarkan penelitian dari beberapa ahli bermain dapat mengembangkan beberapa hal yang terdapat dalam diri siswa melalui bermain. Adapun manfaatnya diantaranya melalui bermain siswa dapat mendapatkan peluang yang besar untuk mengungkapkan ekspresi serta mengeksplor dirinya, memudahkan siswa mengetahui bakat serta minat yang akan dikembangkannya, Siswa juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan lima aspek

¹¹ Diansyah Permana and others, 'Landasan Teori Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori Perkembangan Moral, Kognitif, Dan Sosial', *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7.2 (2025), pp. 215–23, doi:10.52005/belaindika.v7i2.355.

perkembangan yang ada dalam dirinya yaitu fisik, motorik, bahasa, kognitif dan, moral agama.¹²

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. Permainan merupakan perbuatan agar menghibur hati baik yang menggunakan alat atau tidak menggunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional yaitu suatu yang diwariskan secara turun temurun oleh orang tua ataupun nenek moyang. Jadi permainan tradisional merupakan segala sesuatu perbuatan yang baik dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat yang diwariskan dari orang tua atau nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun, untuk sarana hiburan serta untuk menghibur hati.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang kita. Permainan ini menggunakan alat-alat yang sederhana yang ada di lingkungan kita serta permainan ini mempunyai nilai-nilai budaya, sosial dan Pendidikan. Permainan tradisional memiliki tujuan sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengembangkan karakter Kerjasama seperti Kerjasama, sportivitas, kreativitas serta kecerdasan emosial.

Permainan tradisional juga memiliki tiga kategori, sebagai berikut:

1. Permainan untuk bermain (rekreatif)

¹² Siti Aminah and others, 'Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar', *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1.2 (2022), pp. 465–71, doi:10.31004/sicedu.v1i2.66.

Permainan tradisional mempunyai sifat rekreatif yaitu mempunyai arti untuk mengisi waktu luang. Sehingga permainan tradisional mampu membangun siswa untuk produktif bersama teman sebanya sehingga memudahkan siswa membangun karakter sosialnya.

2. Permainan untuk bertanding (kompetitif)

Permainan tradisional juga memiliki sifat kompetitif serta mempunyai ciri-ciri yaitu; terorganisir, bersifat kompetitif serta dalam melakukan permainan ini secara berkelompok, mempunyai peraturan yang harus ditaati oleh para pemain.

3. Permainan yang bersifat edukatif.

Permainan tradisional juga dapat dijadikan media dalam pembelajaran yang menyenangkan. Adapun manfaat dari permainan edukatif yaitu; Memberikan ilmu pembelajaran kepada siswa melalui proses pembelajaran dengan bermain, Merangsang daya pikir, daya cipta, daya bahasa serta menumbuhkan sikap, mental, karakter sosial serta akhlak yang baik, Menciptakan lingkungan yang menyenangkan pada saat pembelajaran serta Memudahkan guru dalam membentuk karakter sosial siswanya.¹³

Menurut Linggar permainan tradisional mempunyai nilai-nilai budaya yang berfungsi untuk melatih siswa untuk kehidupan di

¹³ Ramadhani Sungkono, 'Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Karakter', *Jurnal Pendidikan Karakter*, March, 2020, pp. 1–10.

masyarakat seperti, melatih kecakapan berfikir, melatih sikap jujur, melatih sikap toleransi, kerja sama serta suportif.¹⁴

Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi asset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan karena sabagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional yaitu melalui formal maupun non formal. Permainan tradisional mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran.¹⁵

Dengan kemajuan zaman yang telah membawa banyak perubahan termasuk dalam hal bermain. Perubahan dalam bermain ini lebih mengacu pada game modern yang banyak digemari oleh siswa zaman sekarang. Pergantian permainan tradisional tersebut akibat globalisasi karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan permainan lokal. Memudarnya permainan tradisional di era globalisasi ini mengakibatkan perubahan karakter sosial pada peserta didik zaman sekarang. Adapun tujuan permainan tradisional yaitu memiliki nilai kebersamaan serta memupuk semangat nasionalisme pada peserta didik. Implementasi dari permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pendidikan karakter sosial yang menyenangkan serta dapat di

¹⁴ Puput Widodo and Ria Lumintuarso, 'Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas', *Jurnal Keolahragaan*, 5.2 (2017), p. 183, doi:10.21831/jk.v5i2.7215.

¹⁵ Kevin Waldo, Daid Iqroni, 2025, *Permainan Tradisional*, LPPM Universitas Jambi, UNJA Publisir, cet. 1.h.1-2.

aplikasikan dengan baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun di masyarakat.

b. Permainan tradisional dan perkembangannya

Permainan tradisional adalah aset budaya, yaitu modal masyarakat untuk mempertahankan eksistensi serta identitasnya di masyarakat. Serta digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menanamkan karakter sosial pada siswa karena dalam permainan tradisional memiliki beberapa unsur-unsur budaya serta nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, solidaritas, ketrampilan, keberanian serta kesatuan dan kesatuan.

Perkembangan zaman yang modern dan serba canggih membuat permainan tradisional kini semakin sulit dijumpai di tengah masyarakat. Pada saat ini siswa lebih gemar menghabiskan waktunya di rumah hanya di depan layar hp untuk bermain game. Perkembangan teknologi sekarang berpengaruh kepada karakter sosial anak. Karena dalam permainan tradisional memiliki peran besar terhadap perkembangan karakter anak. Bahkan siswa-siswa sekarang ada yang tidak mengerti dengan sebutan nama permainan tradisional seperti congklak, gasing, suramanda, cublak-cublak suweng dan permainan tradisional lainnya.¹⁶

c. Proses Pembentukan Nilai dalam permainan tradisional

¹⁶ Niko Zulni Pratama, 'Nilai –Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7 (2021), pp. 2013–15.

Causton-Theouaris, Theouaris, Bull, Cosier, dan Dempf- Alrich mengemukakan bahwasannya terdapat empat tahapan nilai yang dilalui oleh seseorang yaitu tahap anatomi, tahap heteromi, tahap sosionomi dan tahap otonomi.

1. Tahap Anatomi

Pada tahap ini nilai-nilai budaya baru dikenalkan sebagai tahap *knowledge* yaitu dimana siswa baru diajarkan sebuah perbedaan core value pada tiap-tiap suku bangsa. Dengan cara tersebut anak mampu mengenali adanya perbedaan dan perbedaan tersebut dijadikan ajang untuk saling mengenal, bekerjasama serta mengembangkan karakter sosialnya.

2. Tahap Heteromi

Pada tahap ini dikembangkan melalui aturan serta pendisiplinan, dimana nilai-nilai budaya sudah dikenalkan melalui aturan permainan dimana siswa diarahkan untuk mematuhi aturan permainan tersebut.

3. Tahap Sosionomi

Pada tahap ini proses nilai-nilai budaya sudah dilakukan melalui aturan permainan dimana siswa mampu berbagi aturan dengan teman sebayanya sebagai *role model* yang mengikuti permainan yang sama. Jika proses tersebut diulang (*repetitive*) serta berkesinambungan, maka siswa akan mampu menghormati aturan

main yang akan kelak membantunya untuk memudahkan beradaptasi dengan aturan di Masyarakat.

4. Tahap otonomi

Pada tahap ini siswa diajarkan untuk mengisi dan mengendalikan kata hati serta kemauan bebasnya tanpa tekanan di lingkungannya.¹⁷

3. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng

a. Pengertian Tradisional Cublak-Cublak Suweng

Permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah permainan yang berasal dari Jawa tengah. Sejarah permainan ini, berkaitan dengan penciptaan lagu cublak-cublak suweng. Cublak-cublak suweng diciptakan oleh seornag wali songo yaitu Syekh Maulana Ainul yakin atau dikenal Sunan Giri sekitar tahun 1442 M. Permaianan tersebut dijadikan media untuk menyebarkan agama islam di Indonesia khususnya pulau jawa melalui kebudayaan pada saat itu. Lagu cublak-cublak suweng dijadikan sebagai pengiring permainan tradisional anak-anak. Lagu tersebut mempunyai bobot serta porsi nilai untuk diberikan kepada anak-anak, karena mempunyai kandungan nilai-nilai pedendidikan. Hal tersebut dapat diliat dari makna yang terkandung dalam permainan cublak-cublak suweng bahwa harta, kedudukan dan jabatan janganlah menuruti

¹⁷ Yusep Maulana, Anggi Setia Lengkana, 2019, *Permainan Tradisional*, Bandung : Salam Insan Mulia, h. 26-27.

hawa nafsu, tetapi semuanya kembali kepada hati nurani yang bersih karena dengan hati yang bersih akan memudahkan kita menemukan apa yang kita inginkan.

Nourovita menyatakan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa. Hal itu disebabkan karena dalam permainan tradisional bermain secara berkelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu permainan tradisional memudahkan siswa lebih cepat akrab serta memperkuat kecakapan sosial siswa melalui permainan cublak-cublak suweng.¹⁸

Permainan tradisional cublak-cublak merupakan permainan tradisional yang berkembang di Jawa Tengah. Permainan ini menggunakan biji, krikil atau bahan yang ada di lingkungan sekitar. Lagu cublak-cublak suweng merupakan warisan lokal mempunyai nilai-nilai yang edukatif dan filosofis tinggi. Lagu tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi sebagai media pembelajaran peserta didik dalam mengembangkan moral. Peran masyarakat, guru serta orang tua sangat penting dalam mengenalkan budaya sebagai menanamkan karakter pada anak. Karena perlu kita sadari bahwasannya budaya merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa

¹⁸ Aulia and Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.'

Indonesia. Untuk diketahui dan dihayati, karena mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kerjasama dan ketelitian.¹⁹

b. Makna Filosofi permainan cublak-cublak Suweng

Salah satu karya Walisongo cublak-cublak suweng mempunyai makna yang mendalam. Berikut makna lagu dolanan Cublak-Cublak Suweng:

Cublak suweng mempunyai makna tempat suweng. Suweng yaitu anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, cublak-cublak suweng, mempunyai arti ada tempat harta berharga, yaitu Suweng (suwung, sepi, sejati) atau harta sejati.

Suwenge Teng gelenter mempunyai makna suweng berserakan. Harta Sejati yaitu berupa kebahagiaan sejati sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar manusia.

Mambu (baunya) *Ketundhung* (dituju) *gudhel* (anak kerbau). Maknanya yaitu orang berusaha mencari harta sejati. Bahkan orang-orang bodoh diibaratkan *gudhel* yang seang mencari harta benda dengan hawa nafsu serta ego, Korupsi serta keserakahan, tujuannya yaitu untuk menemukan kebahagiaan yang sejati.

Pak empo lera-lerre.

Pak Empo(bapak ompong) Lera-lerre yaitu mempunyai makna menengok kanan kiri. Orang-orang bodoh itu mirip orang tua yang ompong serta kebingungan. Meskipun mempunyai harta melimpah,

¹⁹ Kurniasari, Rahardi.2019. Nilai-nilai Kearifan Lokal Dalam Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng. Yogyakarta

ternyata harta itu palsu, tidak menjamin mempunyai kebahagiaan yang sejati. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu yang tinggi serta keserakahan yang dimilikinya.

Sopo ngguyu ndelikake

Sopo ngguyu (siapa yang tertawa) Ndelikake mempunyai makna (dia yang menyembunyikan). Menggambarkan bahwasanya siapa saja yang mempunyai sifat bijaksana, dialah yang akan menemukan tempat harta sejati atau kebahagiaan sejati. Orang yang selalu senyum dalam menjalani setiap hidup, sekalipun hidup berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah.

Sir-Sir Pong Dele Kopong

Sir mempunyai makna (hati nurani) sedangkan *pong dele kopong* yaitu (kedelai kosong tanpa isi). Yaitu kedelai yang tidak ada isinya atau kosong. Yaitu untuk mencapai kepada tempat harta sejati atau kebahagiaan sejati itu harus mampu melepaskan diri dari kecintaan harta duniawi, mengosongkan diri, rendah hati, serta tidak merendahkan sesama dan selalu senang tiasa menggunakan hati nuraninya.

c. Manfaat Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng mempunyai manfaat antara lain:

1. Mampu membangun sportivitas siswa ketika mendapat giliran bermain harus menerimanya.
2. Mampu melatih kemampuan kejelian dalam mengamati serta membaca keadaan sehingga mampu menebak dengan benar.
3. Mengasah kepekaan musikan siswa karena permainan cublak-cublak suweng dimainkan dengan cara bermain sekaligus dengan nyanyian.
4. Digunakan untuk media berinteraksi siswa dengan teman kelasnya agar memudahkan bersosialisasi dengan temannya.
5. Siswa belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, serta melatih motorik halus siswa.
6. Melatih kerja sama siswa dalam belajar menyimpan rahasia.²⁰

d. Cara Bermain Cublak-Cublak Suweng

Permainan Cublak-Cublak Suweng adalah salah satu permainan yang berasal dari Jawa dan sudah ada sejak dahulu, permainan ini diturunkan secara turun temurun dari nenek moyang kita secara lisan serta dipraktekan dengan tindakan. Permainan tradisional cublak-cublak suweng ini memiliki aturan sebagai berikut;

- a. Dalam bermain dilakukan minimal tiga orang dengan komposisi 1 penjaga 2 pemain.
- b. Ada yang bermain dan ada yang menjaga

²⁰ Irfan Haris, 'Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini', *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1.1 (2019), pp. 15–31.

- c. Dalam bermain dilakukan secara melingkar
- d. Menggunakan media kerikil/ batu kecil sebagai tanda

Cara bermainan permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng sebagai berikut:

- a. Pemain yang terjatah untuk jaga akan membungkukan badannya dengan tujuan punggung digunakan sebagai meja.
- b. Pemain juga akan bermain juga dan duduk melingkar dengan melingkari pemain yang jatah.
- c. Pemain yang main akan menyanyikan lagu Cublak-Cublak Suweng dengan diiringi batu yang berjalan sesuai pemain yang ada.
- d. Pada saat lagu akan berhenti maka batu terbut juga berhenti.
- e. Lalu yang jaga (Pak Empo) akan menebak salah-satu dari pemain yang membawa batu, jika itu benar maka pemain tersebut akan bertukar peran untuk jaga.

Lagu Permainan Cublak-Cublak Suweng sebagai berikut:

Cublak-cublak suweng, Suwenge teng gelenter, mambu ketudhung gudel, Pak empong lera lere, Sopo ngguyu ndeliake, Sir-sir pong dele gopong, sir-sir pong dele gopong.²¹

²¹ Nuryuana Dwi Wulandari and Rendi Marta Agung, 'UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI Prosiding Pendidikan Sejarah Permainan "Cublak Cublak Suweng" Sebagai Sarana Pengembangan Pendidikan Karakter Generasi Muda Sebagai Upaya Persiapan Menuju Indonesia Emas 2045'.

e. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mempunyai arti membentuk tabiat, perangai, watak serta kepribadian seseorang dengan menanamkan nilai-nilai luhur, sehingga nilai-nilai luhur tersebut dapat mendarah daging, menyatu ke dalam hati, pikiran, ucapan, serta perbuatan. Pembentukan serta menanamkan kepribadian dapat dilakukan bukan hanya dengan cara memberikan pengertian saja dan merubah pola pikir serta pola pandang seseorang tentang suatu yang baik dan benar, akan tetapi nilai-nilai kebaikan dapat dibiasakan, dilatih, di contohkan serta dilakukan secara terus menerus dalam prakteknya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter bukan hanya sekedar berdimensi integratif, melainkan memperkuat moral intelektual anak didik sehingga mempermudah peserta didik menjadi pribadi yang baik, kokoh, serta tahan uji, namun pendidikan karakter juga mempunyai sifat kuratif secara personal maupun sosial. Pendidikan karakter merupakan salah satu sarana penyembuh penyakit sosial. Pendidikan karakter juga menjadi sebuah jalan keluar bagi proses masyarakat.

Pendidikan karakter yang sistematis dapat ditepakan di lembaga-lembaga pendidikan. Para siswa akan mendapatkan perilaku yang positif serta mampu memperkuat rasa percaya diri dalam dirinya, membuat hidup lebih produktif. Guru akan lebih mudah karena peserta didik mempunyai jiwa disiplin yang lebih besar. Orang tua juga akan bangga

ketika anak-anaknya mempunyai rasa hormat, sopan dan produktif. Pengelola sekolah akan menyaksikan secara langsung berbagai macam perbaikan dalam hal disiplin, kehadiran, pengenalan nilai-nilai moral, untuk siswa dan guru, dengan demikian akan berkurangnya vandalisme di sekolah. Untuk tercapainya pendidikan karakter maka diperlukan adanya dukungan dari pendidikan moral, agama, dan kewarganegaraan. Pendidikan karakter di lembaga pendidikan selain di lakukan dengan menerapkan *institution values* atau *living values* seperti keadilan, kejujuran, kerja keras, kemandirian, melayani serta memberikan inovasi dapat di dukung dengan menerapkan seluruh lokus pendidikan.²²

Menurut Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwasannya Pendidikan merupakan Upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin serta karakter). Pendidikan karakter harus menanamkan nilai-nilai luhur agar siswa mampu menjadi individu yang berakhlak mulia serta berjiwa nasionalisme.²³

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu proses pembelajaran yang berfokus pada pembentukan serta pengembangan nilai-nilai positif dalam diri individu seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, rasa hormat, serta kasih sayang. Pada proses ini tidak hanya melibatkan pemahaman konsep moral. Adapun tujuan utama Pendidikan karakter adalah:

²² A Mualif, 'Pendidikan Karakter Dalam Khazanah Pendidikan', *Jedchem (Journal Education and Chemistry)*, 4.1 (2022), pp. 29–37, doi:10.36378/jedchem.v4i1.1889.

²³ Albert Lumbu, Ni Putu Sri Pinatih, 2023, *Pendidikan Karakter*, Jambi, cet 1, h. 17-18.

1. Membentuk pribadi yang berakhlak mulia.
2. Meningkatkan kualitas hidup.
3. Membangun Masyarakat yang harmonis.
4. Menciptakan generasi penerus yang berbudi luhur.

c. Pengertian Karakter sosial

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) serta memfokuskan, untuk mengaplikasikan kebaikan ke dalam tindakan ataupun tingkah laku. Seseorang yang tidak jujur serta rakus itu dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter yang jelek, dan orang yang jujur akan dikatakan orang yang memiliki karakter yang mulia. Oleh karena itu karakter sangat erat kaitannya dengan *personality* seseorang. Orang bisa disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila orang tersebut mempunyai perilaku yang tidak menyimpang dari kaidah moral.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas karakter adalah bawaan, hati, perilaku, jiwa, tabiat, watak, personalitas, budi pekerto, serta tempramen. Jadi karakter merupakan perilaku dan bersifat, tabiat serta watak di dalam kepribadian. Oleh karena itu untuk mengubah karakter seseorang itu berkaitan dengan stimulasi dalam kemampuan intelektualnya.

Menurut Coon yang dikutip Zubaedi, Karakter merupakan penilaian yang subjektif kepada seseorang yang berkaitan dengan kepribadiannya yang bisa diterima ataupun tidak bisa diterima oleh masyarakat. Jadi pada dasarnya karakter itu merupakan keseluruhan disposisi kodrati serta

disposisi yang dikuasai dengan stabil untuk mendefinisikan seseorang dalam berperilaku serta bertindak. Sedangkan sosial mempunyai arti segala perilaku dan tindakan seseorang yang berkaitan dengan non individualis dalam kehidupan sehari-hari manusia itu hidup bermasyarakat, berkelompok, serta berorganisasi.

Karakter sosial merupakan proses integrasi dan interaksi dalam faktor intelektual dan emosional dalam mengambil peran yang penting. Maka proses tersebut merupakan proses sosialisasi, hal tersebut mampu mengembangkan karakter sosial pada siswa. Dan bahwasannya setiap orang memiliki cara berperilaku yang berbeda-beda dari segi adat, bakat, kebiasaan, kecakapan, serta tindakan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pendidikan karakter di setiap lembaga pendidikan yaitu bertujuan untuk membentengi siswa dari krisis multidimensi pada zaman globalisasi ini.²⁴

Penanaman karakter di sekolah sebagaimana telah tercantum dalam Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan republik indonesia Nomor 20 Tahun 2018 yang dilakukan dengan mengorganisasikan budaya sekolah. Model penanaman karakter yang baik yaitu dengan menanamkan nilai-nilai budaya yang telah ada.²⁵ Dalam penelitian ini pembentuk karakter sosial menggunakan media permainan tradisional cublak-cublak

²⁴ Zahrul Wardati, 'Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Pada Habib Alby Homeschooling The Role of Teachers in Forming Children ' s Social Character at Habib Alby Homeschooling', 2.2 (2019), pp. 261–80.

²⁵ Dera Nugraha and Aan Hasanah, 'Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah', *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2.1 (2021), p. 1, doi:10.26418/jppkn.v2i1.40803.

suweng untuk diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan.

Menurut Vygotsky bahwasannya semua fungsi mental yang lebih tinggi yaitu berasal dari interaksi sosial yang sering disebut juga dengan hukum sosiogenetik atau hukum genetika sosial. Menurut hukum tersebut bahwasannya ada hubungan antara fungsi mental yang lebih tinggi dengan hubungan yang tulus antara orang dewasa dengan anak. Dalam hal tersebut terdapat fungsi perkembangan budaya anak akan muncul atau berkembang dari dua bidang yaitu yang pertama dari bidang sosial serta bidang psikologis.

Hukum sosiogenetik juga menyatakan bahwasannya proses mental serta pengaturan diri yang lebih tinggi yaitu berasal dari interaksi sosial yang mampu. Oleh karena itu apa yang dilakukan oleh anak dalam hal kerja sama itu merupakan modal untuk dapat melakukan apapun secara mandiri dikehidupannya kelak. Pada dasarnya ada tahap kinerja bersama sebelum kinerja mandiri. Konsep zona perkembangan proksimal merupakan gambaran dari hukum tersebut. Karena pada kinerja tes dengan bantuan menunjukkan tahap interpsikologis sedangkan tes kinerja tanpa adanya bantuan merupakan tahap penyelesaian masalah secara intrapsikologis.

Konsep zona proksimal juga melahirkan teori konstruktivisme sosial pada pembelajaran menurut tradisi Vygotskyan. Konstruktivisme sosial menggambarkan adanya interaksi antara siswa yang menduduki individu

yang belum mampu namun sedang bergerak untuk mendapatkan pencapaian dan hal itu didapatkan berkat bantuan dari guru ataupun dari para ahli. Dalam teori ini dorongan untuk belajar yaitu siswa sedangkan guru atau para ahli menjadi mentor sehingga timbul adanya daya tarik bagi siswa agar mencapai tujuan yang diinginkannya. Peran guru sebagai tangga (*scaffolding*) yaitu guru bertugas untuk meniti agar siswa mampu mencapai apa yang diinginkan secara mandiri. Namun konstruktivisme sosial menggambarkan bahwasanya siswa secara semangot dalam belajar serta menguasai pengetahuan ataupun kemampuannya dengan bantuan orang lain yang lebih maju darinya seperti guru, para ahli dan tutor.²⁶

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini tentang implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai penguat karakter sosial siswa Mi. Penelitian ini bukan penelitian yang baru dikarenakan sebelumnya sudah pernah diteliti dengan judul yang berbeda dan sejenis untuk dijadikan bahan perbandingan serta referensi dan mempunyai keterkaitan dengan yang penulis lakukan.

1. Yosie Erwanda, Anis Fuadah Z. (2020). Dengan judul Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Pada Peserta Didik MI/SD di

²⁶ Marselus R Payong, 'Available Online at: [Http://Unikastpaulus.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Jpkm](http://Unikastpaulus.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Jpkm)', 12.2 (2020), pp. 164–78.

Indonesia. Menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Dengan hasil yang relevan yaitu karakter tanggung jawab siswa terbentuk dengan menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng karena permainan tersebut membutuhkan sportifitas serta tanggung jawab dalam proses pelaksanaannya.²⁷ Dalam penelitian ini meneliti karakter tanggung jawab sama seperti penelitian yang saya teliti, dan dalam penelitian ini menggunakan metode studi Pustaka sedangkan metode yang saya teliti menggunakan metode PTK.

2. Sudrajat, Adhy Putri Riliantis (2022). Dengan judul Analisis Perkembangan kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional: Stimulasi Anak Usia SD Melalui Permainan Tradisional. Menggunakan metode literatur review. Dengan hasil yang relevan yaitu mampu mengembangkan kreativitas siswa melalui permainan tradisional.²⁸ Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan media permainan tradisional sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan metode literatur review sedangkan dalam penelitian saya menggunakan metode PTK.
3. Nia chusnul indriani, Cahyo Hasanudin (2024). Dengan judul Melestarikan kearifan Lokal melalui Permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Menggunakan metode pendekatan *Systematic Literature review* (SLR).

²⁷ Aulia and Fuadah Z., 'Permainan Tradisional Pukang Dari Provinsi Lampung Dan Pembentukan Karakter Bersahabat Pada Peserta Didik MI/SD Di Indonesia.'

²⁸ Sudrajat and Adhy Putri Rilianti, 'Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional: Stimulasi Kreativitas Anak Usia Sd Melalui Permainan Tradisional', *Jurnal Pena Karakter*, 04.02 (2022), pp. 23–27.

Hasil yang relevan yaitu mampu melestarikan budaya, menanamkan nilai karakter, meningkatkan kecakapan sosial dan emosional siswa, meningkatkan minat dan bakat serta menumbuhkan kreativitas serta imajinasi sebagai strategi dalam melestarikan kearifan lokal melalui permainan cublak-cublak suweng dalam pelajaran seni budaya di sekolah dasar.²⁹ Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan media permainan tradisional cublak-cublak suweng namun terdapat perbedaannya yaitu dalam penelitian ini mengkaji karakter emosional dan menggunakan metode SLR sedangkan dalam penelitian saya mengkaji karakter sosial dan menggunakan metode PTK.

4. Aemi Maulani Aries (2022). Dengan judul Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila tema kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi permainan tradisional. Menggunakan metode kualitatif. Dan hasilnya yaitu siswa mampu menguasai teori tentang keberagaman permainan tradisional serta mampu membandingkan antara permainan modern seperti bermain gadget yang hanya dilakukan sendiri dan permainan tradisional itu dilakukan secara berkelompok, dan hasil berikutnya yaitu mampu memunculkan nilai dari dimensi profil pancasila yang menjadi sasaran dari pembuatan modul proyek penguatan profil pancasila.³⁰ Persamaan dengan penelitian saya yaitu

²⁹ Nia Chusnul Indriani and Cahyo Hasanudin, 'Melestarikan Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar', 3, pp. 396–406.

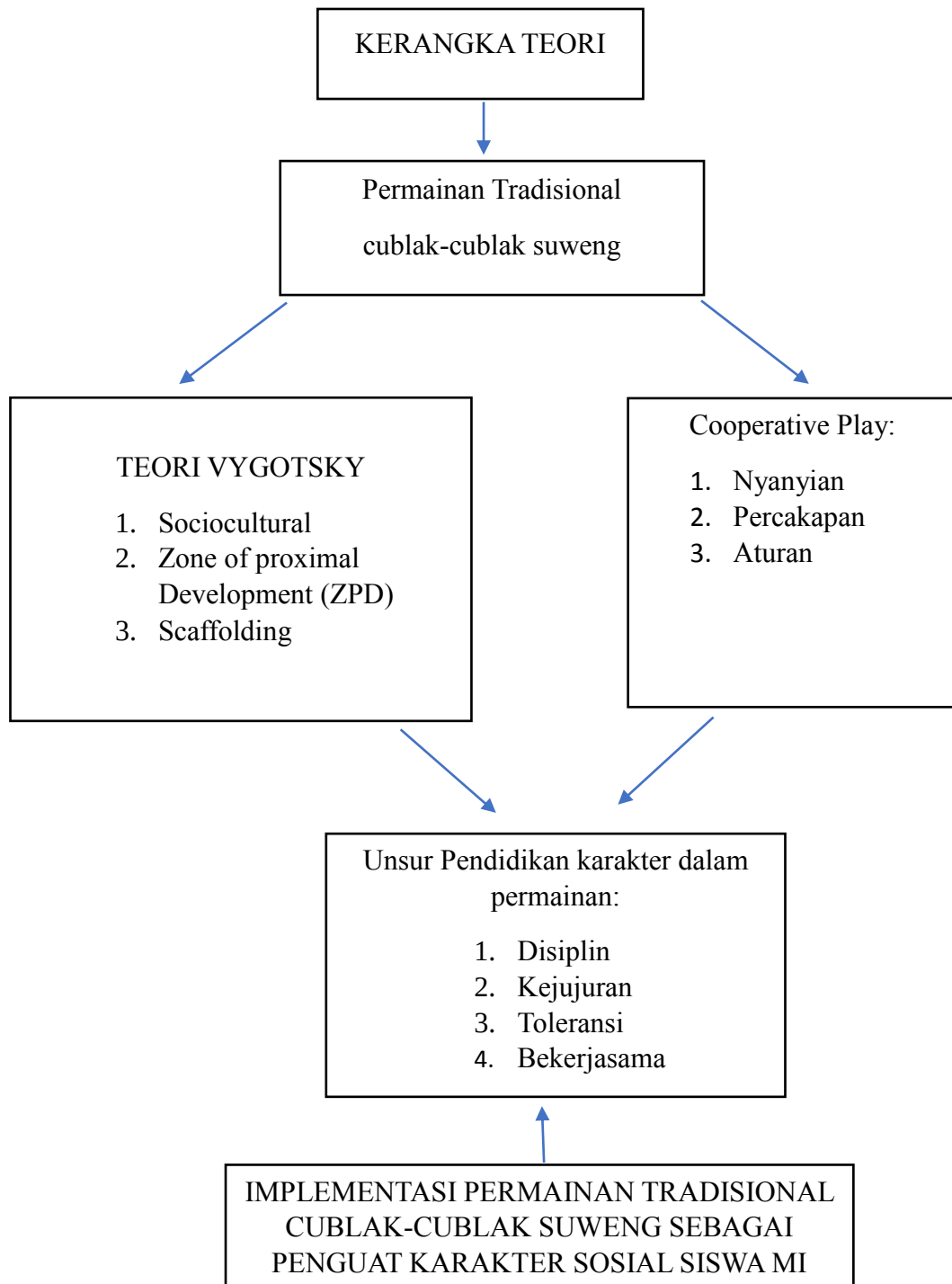
³⁰ Armi Maulani Aries, 'Implementasi Proyek Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal Dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional', *Jurnal Sinektik*, 5.2 (2023), pp. 136–46, doi:10.33061/js.v5i2.8177.

sama-sama menggunakan media permainan tradisional namun terdapat perbedaan yaitu dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian saya menggunakan metode PTK.

5. Andini, nelly rhosyidah, Praja Mulyantoro(2024). Dengan judul meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran IPAS Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik kelas IV. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang akan menghasilkan perbandingan. Pada siklus 1 diperoleh kategori cukup 64% sedangkan dalam siklus 2 aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mulai menunjukkan hasil yang maksimal yaitu selama proses pembelajaran siswa semakin aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga mendapatkan 86% dengan kategori baik sekali. Sedangkan dalam penelitian yang akan saya teliti yaitu berjudul Implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai penguat karakter sosial siswa MI.³¹

³¹ Andini, Nelly Rhosyidah, and Praja Mulyantoro, 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran IPAS Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV', 3.1 (2024).

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori