

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sistem pendidikan di Indonesia, mengadaptasi cukup banyak sistem pendidikan di luar negeri khususnya model dan strategi pembelajaran yang digunakan. *Jigsaw, teams game tournament, talking stik, snowball throwing, reading guide, STAD, everyone is a teacher here*, dan lain sebagainya adalah beberapa contoh strategi pembelajaran yang dikembangkan dan diajarkan pada mahasiswa-mahasiswa calon guru sekolah dasar untuk nantinya digunakan saat terjun ke lapangan. Berbagai penelitian tindakan kelas yang dilakukan praktisi pendidikan dan mahasiswa telah membuktikan bahwa strategi-strategi yang diadaptasi tersebut mampu meningkatkan berbagai aspek penting dalam KBM, seperti minat dan motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar. Pada penerapannya, biasanya calon guru atau guru akan mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan strategi, baik ditinjau dari karakter siswa, materi pembelajaran maupun ketersediaan alat. Tidak seluruh strategi ini dapat digunakan langsung, dikarenakan iklim pembelajaran yang berbeda, maka beberapa strategi harus dimodifikasi.

Sejak zaman dahulu, anak-anak Indonesia kaya akan dolanan bocah. Hampir disetiap pulau di Indonesia memiliki ciri khas permainan daerahnya masing-masing. *Lulu china buta, dakon, gobak sodor, jeg-jegan, gatheng, engklek, pencokan, jamuran, cublak-cublak suweng, kucing dan tikus, delikan*

dan masih banyak lagi. Jumlahnya sekitar ratusan dan tersebar diseluruh Indonesia dengan nama yang beragam. Dolanan bocah atau populer dengan nama “dolan bocah” telah diteliti oleh berbagai ahli psikologi dan terbukti mengandung banyak sekali nilai kharakter. Dari penelitian yang dilakukan oleh Ferdiansyah, 2009 dalam permainan *betengan* terdapat 12 dari 20 *softskill* yang terdapat didalam dunia kerja diantaranya kemampuan berkomunikasi, kerjasama, integritas, motivasi, etika, kemampuan daya analitik, inisiatif, berorientasi pada detail, kepemimpinan, kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan beradaptasi dan ketrampilan interpersonal. Sedangkan menurut Wahyuni, 2009 permainan Gobak Sodor mampu meningkatkan kualitas penyesuaian anak di SD Cakraningkratan Surakarta(Fitria Susanti, dkk, vol 8, no 2, 2010). Penelitian-penelitian lain yang serupa semakin menguatkan posisi dolanan bocah sebagai warisan budaya bangsa yang menyampaikan berbagai nilai kharakter dan pantas dilestarikan.

Sekarang ini dolanan bocah mulai jarang dimainkan. Di Yogyakarta misalnya, pada tahun 1997 saja dari 30 jenis dolanan bocah hanya 13 jenis yang masih dikenal dan dimainkan anak-anak. Sisanya sudah tidak diketahui lagi bahkan oleh guru sekalipun(Ariani dalam Dharmamulya, 2005: 207). Bila dianalisa lebih jauh, hal ini sudah sepantasnya terjadi karena proses menurunnya popularitas jenis-jenis permianan tradisional dan digantikan dengan permainan modern. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang memperingan kerja manusia, merambah pula pada kemudahan bagi anak-

anak untuk bermain. Saat ini *game online* menjadi konsumsi umum yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Komputer dan video game lebih banyak membuat anak membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Meski dimainkan berdua pun interaksi anak cenderung pada komputer dan video game. Sebagian juga bersifat agresif seperti tembak-temabkan dan kejaar-kejaran, Imajinasinyapun tidak berkembang karena tidak diciptakan sendiri olehnya yang artinya tidak mengeksplor kreativitas saat bermain (Tedjasaputra, 2001: 113). Bila kondisi semacam ini tidak diimbangi dengan aktivitas yang mengajarkan kerjasama, sementara teknologi dari berbagai arah mengepung dunia anak, tentu akan melahirkan generasi dengan ego dan sifat individualistik yang tinggi (Dharmamulya, 2005: 207-208).

Banyak aktivitis pecinta budaya, ahli psikologi dan masyarakat umum yang memiliki kepedulian tinggi pada dolanan bocah berusaha keras untuk melestarikan diantara ramainya permainan modern. Hal ini bisa dilihat dari berbagai festival dolanan bocah yang digelar diberbagai tempat. Di Surakarta sendiri festival dolanan bocah digelar setiap tahun dan diresmikan oleh walikota (www.surakarta.go.id) .

Pada kurikulum terbaru 2013 muatan materi pada kelas IV yang tersaji dalam satu buku tematik memunculkan beberapa dolanan bocah diantaranya gobak sodor, engklek, dan beteng-betengan (Kemdiknas, 2013: 28-29, 69). Tercantumnya dolanan bocah dalam buku pelajaran tersebut adalah salah satu upaya pemerintah untuk memperkenalkan dolanan bocah pada siswa. Untuk mempermudah implementasi, penulis bermaksud

mengintegrasikan dolanan bocah dengan pembelajaran di kelas. Tujuannya guru bisa setiap saat memperkenalkan dolanan bocah tanpa meninggalkan materi pokok yang harus disampaikan. Dolanan bocah ini bisa disampaikan dengan materi ajar.

Tidak hanya sarana hiburan dan melepaskan kebutuhan untuk bergerak bebas pada anak, namun juga difungsikan untuk menyampaikan pendidikan kharakter pada siswa dengan gaya khas budaya daerah sendiri. Akan tetapi, penerapan dolanan bocah ini harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, efektifitas, serta efisiensi yang difokuskan terhadap kecerdasan interpersonal siswa.

Dari latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Dolanan Bocah Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD N Kleco 1 pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2013/2014.”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus yang ditemukan pada lapangan, berikut beberapa masalah yang bisa diidentifikasi:

1. Model dan strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah banyak diadaptasi dari luar negeri sedangkan Indonesia belum banyak memfungsikan dolanan bocah sebagai sarana pembelajaran.
2. Dolanan bocah terbukti mengandung banyak sekali pendidikan kharakter namun belum bisa diajarkan secara menyeluruh dan berkesinambungan,

3. Siswa di Indonesia sekarang ini lebih banyak menghabiskan aktifitas bermain dengan permainan modern yang mulai mereduksi kecerdasan interpersonal siswa.
4. Festival dan sosialisasi saja tidak cukup untuk memperkenalkan dolanan bocah pada siswa, namun pendidikan harus ikut berkontribusi untuk membuat siswa kenal dan mewarisi dolanan bocah.
5. Diperlukan penerapan dolanan bocah ke dalam pembelajaran di kelas untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar eksperimen ini terarah, fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak di Indonesia sekarang lebih banyak menghabiskan aktifitas bermain dengan permainan tradisional yang cenderung individualistis dan kurang interaktif. Dampaknya kecerdasan interpersonal siswa tidak terasah selama masa sekolah dasar.
2. Dolanan bocah mampu menumbuhkan nilai-nilai integritas, kerjasama, motivasi, saling memahami, memimpin, mengorganisasi serta berbagai nilai yang mendukung kecapakan interpersonal siswa.
3. Pada kurikulum 2013 perlu diterapkan dolanan bocah sebagai sebagai salah satu sarana mengembangkan kecerdasan interpersonal. Namun hal

ini perlu dibuktikan dengan penelitian apakah dolanan bocah benar-benar bisa memberikan pengaruh pada kecerdasan interpersonal siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah penerapan dolanan bocah?
2. Apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penerapan dolanan bocah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam eksperimen ini didasari atas latar belakang diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah penerapan dolanan bocah,
2. Mengetahui apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penerapan dolanan bocah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah antara lain sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Pentingnya dolanan bocah sebagai warisan budaya nusantara dan sarana pengajaran pendidikan karakter menjadikannya layak untuk terus diteliti dan dikembangkan. Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi untuk menambah reverensi penelitian yang mengangkat keunggulan dolanan bocah. Sehingga dikemudian hari dolanan bocah tidak sekedar dianggap sebagai warisan namun juga diterapkan kembali dalam kancah pendidikan di Indonesia karena kekayaan manfaatnya yang terbukti berlimpah.

Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, terdapat pula manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini yaitu antara lain:

1. Bagi guru, akan sangat menarik bila guru terlibat dalam proses modifikasi dolanan bocah menjadi langkah-langkah strategi pembelajaran. Selain mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif, kegiatan seperti ini juga bisa menimbulkan antusiasme guru untuk mengajar dengan strategi yang dirancang sendiri. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang penuh semangat akan menghadirkan suasana yang enerjik dan meriah.
2. Bagi sekolah, sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan lewat kegiatan penelitian ini ikut mendorong pelestarian budaya bangsa yaitu

regenerasi dolanan bocah. *Dolanan bocah* juga menambah variasi model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut, dengan begitu fungsi sekolah sebagai lembaga pengajaran inovatif semakin nampak.