

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan tujuan negara Indonesia dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”, maka pemerintah menyusun tujuan pendidikan nasional yang terkandung dalam UU. No. 20, Tahun 2003 pasal 3, dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Seperti yang tertera pada peraturan pemerintah dalam sistem pendidikan nasional sekarang ini pendidikan yang diterapkan di sekolah, khususnya sekolah dasar lebih menekankan pada penanaman karakter siswa. Penanaman karakter pada siswa sekolah dasar dimaksudkan agar karakter siswa dapat terbentuk sejak dini.

Penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar dapat diterapkan melalui cara-cara yang sederhana di sekolah masing-masing. Misalnya dengan datang ke sekolah tepat waktu, mengerjakan PR, berpakaian dengan rapi, bersikap baik dengan guru dan teman, mencintai produk lokal, bermain permainan tradisional dan masih banyak lagi cara-cara sederhana yang dapat diterapkan.

Pada dasarnya pendidikan karakter mudah diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Hanya saja siswa cenderung lebih memahami makna dari pendidikan karakter tersebut jika dibawakan dengan menyenangkan. Misalkan melalui permainan yang mengandung unsur pendidikan. Pada era modern ini kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini

memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Menurut Euis (2016: 2), “permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya”. Banyak sekali permainan tradisional yang berkembang di setiap daerah di nusantara. Mulai dari permainan gatok dari Aceh, benten dari Sumatera Selatan, delikan dari Jawa, galagasing dari Kalimantan, ceklen dari Sulawesi, tok asya dari Papua, dan masih banyak permainan tradisional lainnya dari berbagai daerah di nusantara.

Banyak permainan modern yang berkembang di era modern, seperti *video games*, *playstation*, *games online* dan permainan-permainan digital lainnya. Permainan modern tidak sepenuhnya berdampak negatif namun juga banyak sisi positif yang dapat kita peroleh. Meningkatkan ketrampilan dan kecerdasan anak karena terlatih untuk memecahkan persoalan dan menghadapi rintangan dalam simulasi permainan yang kerap ia lakukan. Anak yang terbiasa bermain game baik di komputer atau perangkat lain juga akan lebih cepat dan akurat dalam mengambil keputusan saat ia tumbuh dewasa. Yang menjadi masalah adalah jika sang anak mulai kecanduan dengan permainan *game modern* karena akan ada banyak waktu yang terbuang oleh sang anak dalam menamatkan permainan bahkan hingga larut malam. Hal ini akan berdampak pada kurangnya konsentrasi anak dalam menerima pelajaran di sekolah keesokan harinya.

Dulunya di SD IT Mardhatillah anak-anak sudah sangat jarang sekali memaikan permainan tradisional. Pada saat jam istirahat, anak-anak lebih senang membicarakan permainan video game yang dia mainkan di rumah.

Kalaupun ada yang memainkan permainan, mereka lebih senang bermain kartu UNO yang dia bawa dari rumah. Anak-anakpun jarang berkumpul bersama dengan teman-teman lainnya mereka lebih senang berkumpul dengan teman yang dia anggap menyenangkan dan mempunyai hobi permainan video game yang sama dengan dirinya. Kecenderungan anak yang semakin individual ini juga berpengaruh dalam menurunnya karakter cinta tanah air.

Banyak faktor yang mempengaruhi penurunan karakter cinta tanah air pada kalangan generasi penerus bangsa Indonesia, diantaranya pengaruh globalisasi dan informasi. Hal ini seakan menjadi ancaman serius bagi generasi muda dalam memaknai dan menggelorakan semangat kemerdekaan di dalam jiwa mereka. Penyebab utama yang mendasar dari memudarnya rasa cinta tanah air adalah kurangnya pendidikan karakter di sekolah dasar. Banyak guru yang kurang memperhatikan pendidikan karakter cinta tanah air.

Untuk menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas tinggi SD IT Mardhatillah, peneliti akan mengamati penanaman karakter cinta tanah air melalui permainan tradisional. Permainan tradisional berperan penting dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar sehingga permainan tradisional perlu dilestarikan oleh masyarakat. Dari banyaknya permainan tradisional yang ada, peneliti akan mengambil beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia yang mudah di mainkan oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul:

**“PENANAMAN KARAKTER CINTA TANAH AIR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS TINGGI DI SD IT MARDHATILLAH KEMASAN”**

## **B. Fokus Penelitian**

Dari uraian permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peran permainan tradisional dalam menanamkan karakter cinta tanah air siswa kelas tinggi SD IT Mardhatillah Kemas Polokarto?
2. Bagaimana implementasi permainan tradisional dalam menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas tinggi SD IT Mardhatillah Kemas Polokarto?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peran permainan tradisional dalam menanamkan karakter cinta tanah air siswa kelas tinggi SD IT Mardhatillah Kemas Polokarto
2. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dalam menanamkan karakter cinta tanah air siswa kelas tinggi SD IT Mardhatillah Kemas Polokarto

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan karakter cinta tanah air melalui permainan tradisional, khususnya sekolah dasar. Adapun kegunaannya adalah:

- Memperkaya pengetahuan yang berhubungan dengan karakter cinta tanah air.
- Dapat memberi motivasi penelitian tentang masalah yang berhubungan dengan karakter cinta tanah air.
- Dapat melestarikan permainan tradisional.

## **2. Manfaat praktis**

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pendidikan karakter.
- Sebagai pedoman untuk meningkatkan karakter cinta tanah air.
- Sebagai bekal pengetahuan menjadi guru dimasa yang akan datang.