

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang pesat di era digital mendorong perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia, baik itu bersifat positif maupun bersifat negatif. Setiap individu dengan mudah mengakses segala informasi di penjuru dunia hanya melalui genggaman tangan. Namun, kemudahan tersebut, dapat memunculkan lunturnya rasa solidaritas dan kebersamaan manusia. Selain perkembangan teknologi, perubahan pada manusia juga diakibatkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan, psikologi dan transformasi nilai-nilai budaya (Uno & Lamatenggo, 2016:5).

Kemajuan teknologi memicu masuknya budaya asing di Indonesia. Hal tersebut dapat mengubah pola pikir, gaya hidup dan pola interaksi manusia. Dewasa ini, masyarakat Indonesia cenderung memiliki pola pikir instan, menganut gaya hidup kebarat-baratan, dan bersikap individualis dimana mementingkan kehidupannya sendiri daripada memedulikan sesama. Oleh karena itu, masuknya budaya asing di Indonesia juga menjadi ancaman yang mampu mengikis karakter anak bangsa.

Permasalahan karakter anak dalam dunia pendidikan di Indonesia masih memprihatinkan. Rendahnya karakter anak dapat dilihat dari fakta yang terdapat di media. Sebagaimana media *online* nasional *Detiknews* (26/03/2019) yang memberitakan ada sejumlah siswa laki-laki mem-*bully* guru wanita di sekolah. Para siswa mengitari guru sambil bernyanyi dan berjoged, sedangkan guru hanya terdiam. Bahkan salah satu siswa naik ke atas meja guru. Peristiwa tersebut terekam dalam sebuah video dan beredar luas di media sosial (Komara, 2019).

Fenomena rusaknya karakter akan semakin cepat ketika masyarakat pengguna teknologi tidak memahami filosofi teknologi, sehingga salah dalam memanfaatkan dan memandang nilai fungsi teknologi (Barnawi & Arifin, 2016). Misalnya, fungsi *gadget* yang seharusnya digunakan untuk komunikasi dan menyimpan data penting, tetapi disalahgunakan untuk mengakses hal-hal yang

menyimpang oleh penggunaanya. Fajrin (2015) berpendapat bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (*games*).

Masa anak-anak tidak luput dari bermain. Setiap anak pasti menyukai bermain, baik itu bermain sendiri maupun bermain bersama teman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak (Nur, 2013). Perubahan aktivitas bermain dilihat dari anak-anak yang dulunya bermain permainan tradisional, tetapi sekarang beralih bermain permainan modern seperti *game online*, *video game* dan *playstation*. Eksistensi permainan tradisional menjadi tergeser dan mulai dilupakan oleh anak-anak.

Sementara itu, permainan modern tidak berdampak positif, tetapi juga memberikan dampak negatif bagi anak. Seperti contoh kasus yang diberitakan pada sebuah media *online* nasional *Kompas* (21/11/2019) dimana anak berusia 12 tahun membolos sekolah selama 4 bulan karena kecanduan *game online*. Anak tersebut bermain *game online* sepanjang sore hingga menjelang fajar, sehingga jarang keluar kamar (Sukoco, 2019). Kasus tersebut menunjukkan bahwa kecanduan permainan modern akut dapat mempengaruhi perilaku anak. Adanya permasalahan-permasalahan tersebut maka diperlukan suatu upaya untuk mengatasinya.

Penyelenggaraan pendidikan karakter menjadi salah satu tuntutan untuk mengatasi menurunnya kualitas moral siswa di Indonesia (Sudrajat, 2011). Narwanti (2014:14) menjelaskan definisi pendidikan karakter yaitu suatu penanaman sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri siswa yaitu 18 karakter yang telah dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) (Suyadi, 2013:7). Adanya internalisasi nilai-nilai karakter tersebut, diharapkan kelak dapat membentuk karakter anak yang sesuai nilai-nilai moral pancasila dan agama.

Salah satu nilai karakter yang diinternalisasikan kepada anak-anak yaitu karakter bersahabat atau komunikatif. Suyadi (2013:9) mengemukakan bahwa komunikatif atau senang bersahabat merupakan sikap dan perilaku terbuka dengan komunikasi yang sopan terhadap orang lain, sehingga terbentuklah kerja sama secara kolaboratif dengan baik. Apriani (2020) juga menjelaskan bahwa bersahabat merupakan karakter yang dapat membentuk seseorang untuk membangun hubungan baik antara suku, ras, agama dan asal daerah.

Marsudi (2016) mengungkapkan bahwa indikator yang digunakan untuk mendeskripsikan karakter bersahabat atau komunikatif yaitu sebagai berikut 1) Adanya suasana interaksi yang baik, 2) Anak berkomunikasi dengan bahasa yang santun, 3) Saling menghargai dan menjaga kehormatan antar teman, 4) Anak tidak semaunya sendiri, dan 5) Adanya toleransi antar sesama.

Penanaman nilai karakter melalui pendidikan karakter ini harus diterapkan sejak dini kepada anak Sekolah Dasar sampai ke perguruan tinggi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Saputra (2017) yaitu nilai-nilai karakter dapat diinternalisasikan melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Proses penanaman karakter dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati dan tindakan secara berkelanjutan, untuk membentuk, menumbuhkan, mendewasakan kepribadian anak sehingga hasilnya dapat nampak dalam kegiatan sehari-hari baik di sekolah, keluarga maupun masyarakat (Saputra, 2017).

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia Sekolah Dasar dapat dilakukan melalui permainan edukatif sederhana, mengingat usia anak Sekolah Dasar yang berada dalam tahap bermain (Abdullah dkk, 2016). Anak-anak Sekolah Dasar memperoleh manfaat yang dapat membentuk karakternya saat memainkan sebuah permainan. Driyarkara (2006) mengemukakan bahwa jenis-jenis permainan yaitu permainan kecil dengan alat, permainan kecil tanpa alat, permainan besar dengan bola kecil dan permainan besar dengan bola besar.

Penanaman nilai karakter khususnya karakter bersahabat dapat dilakukan melalui permainan tradisional (Rukiyah, 2019). Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat memengaruhi perkembangan

karakter anak. Sebagaimana hasil penelitian dari Kurniati (2011) yaitu 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. Penelitian yang dilakukan Yudiwinata & Handoyo (2014) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang berkembang dari suatu daerah tertentu yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan masyarakat serta diturunkan dari generasi ke generasi (Kurniati, 2011). Permainan tradisional telah menjadi identitas warisan budaya bangsa yang turun menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional kebanyakan memanfaatkan media sederhana seperti bambu, kayu atau bahan alam lainnya. Pemanfaatan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar ini membuat anak-anak zaman dahulu lebih kreatif.

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional. Setiap daerah memiliki permainan yang serupa dengan daerah lain, namun penyebutan nama permainan terdapat sedikit perbedaan. Syamsurrijal (2020) menjelaskan jenis-jenis permainan yang ada di Indonesia yaitu :

“Gobak sodor, petak umpet, angkleng atau engklek, dakon atau congklak, egrang, lompat tali, lempar batu atau gatheng, bola bekel, ular naga, layang- layang, cublak-cublak suweng, jamuran, kotak pos, sepak sekong, cendak beralih, gundu atau kelereng, ABC lima dasar, benteng-bentengan, balap karung, rumah-rumahan tanah, boi-boinan, gasingan, gatrik, lenggang rotan, masak-masakan ...”.

Salah satu jenis permainan tradisional yaitu Bentengan. Nurastuti, dkk. (2015) mengemukakan bahwa permainan tradisional Bentengan merupakan permainan yang memerlukan dua tim untuk bermain. Tujuan utama permainan tradisional bentengan yaitu saling menyerang dan menduduki benteng lawan dengan menyentuh pohon, pilar atau tiang yang telah dipilih oleh lawan serta

meneriakkan kata “benteng!”. Permainan ini sangat menyenangkan karena termasuk permainan adu ketangkasan yang bersifat kompetisi serta ditentukan ada pihak pemenang dan kalah (Sururiyah, 2019:23).

Alasan peneliti memfokuskan penelitian pada permainan tradisional bentengan karena kemajuan teknologi yang semakin pesat menjadikan eksistensi permainan bentengan semakin bergeser di kalangan anak-anak. Namun, di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati, masih ditemukan anak-anak usia Sekolah Dasar bermain permainan bentengan. Permainan bentengan selain menarik dan menyenangkan, juga mempunyai manfaat dapat melatih kemampuan motorik anak agar berkembang.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 13 November 2021 kepada salah satu anak usia sekolah dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati bahwa anak masih sering bermain permainan tradisional. Hampir setiap sore anak bermain gangsing, petak umpet, sepak bola, lompat tali, engklek, bentengan, dan kelereng.

Anak biasanya bermain di rumah dan di sanggar dengan teman-temannya. Anak mengetahui permainan tradisional bentengan, cara bermainnya, alat yang dibutuhkan dan pernah bermain permainan tersebut di sanggar dan di sekolah. Namun, anak tersebut belum mengetahui bahwa permainan tradisional bentengan mengandung nilai karakter bersahabat atau komunikatif (Lampiran 2 halaman 39).

Berdasarkan wawancara tersebut, menunjukkan bahwa permainan tradisional khususnya permainan tradisional bentengan masih diminati oleh beberapa anak. Namun mereka belum sepenuhnya mengetahui bahwa di dalam permainan tradisional khususnya permainan tradisional bentengan terdapat pelajaran dan nilai-nilai karakter khususnya nilai karakter bersahabat atau komunikatif yang dilestarikan untuk generasi selanjutnya.

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu Susanti, dkk (2022) yang mengungkapkan bahwa terdapat nilai karakter komunikatif pada tradisi basiacuung diantaranya yaitu sikap saling menghargai pendapat, saling memberi dukungan kepada teman, mau berbagi dengan orang lain, bermusyawarah memecahkan masalah, mengutamakan kepentingan bersama, sikap demokratis, gotong royong dan kerjasama dalam kelompok. Hasil penelitian Susilawati, dkk (2018) yaitu terdapat permainan tradisional bentengan berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang tahun 2017.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sangat penting dilakukan penelitian dengan judul “Nilai Karakter Bersahabat dalam Permainan Tradisional pada Anak Usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana langkah permainan tradisional Bentengan yang dimainkan anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati?
- 1.2.2 Bagaimana nilai karakter bersahabat dalam permainan tradisional Bentengan yang dimainkan anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1.3.1 Mendeskripsikan langkah permainan tradisional Bentengan yang dimainkan anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.
- 1.3.2 Mendeskripsikan nilai karakter bersahabat dalam permainan tradisional

Bentengan yang dimainkan anak usia Sekolah Dasar di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan nilai karakter bersahabat yang terkandung dalam permainan tradisional Bentengan. Selain itu, juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk mengembangkan penelitian tentang permainan tradisional Bentengan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Memberikan pemahaman dan pengalaman bahwa permainan yang sering dimainkan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat menjadikannya pribadi berkarakter baik di masa depan.

b. Bagi Orang Tua

Membantu orang tua agar tidak salah memilih permainan untuk anaknya serta mendukung anak agar tetap bermain permainan tradisional Bentengan.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman secara langsung dalam bidang penelitian khususnya penelitian tentang nilai karakter bersahabat dalam permainan tradisional Bentengan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini meneliti tentang nilai karakter bersahabat dalam permainan tradisional Bentengan. Subjek penelitian yaitu delapan anak usia Sekolah Dasar yang bergabung di Sanggar Dolanan Tradisional Desa Pagerharjo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati dan pemilik Sanggar Dolanan Tradisional.

