

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Keanekaragaman kultur membuat Indonesia menjadi sebuah negara kaya, termasuk dalam permainan tradisional yang eksis di pelbagai wilayah. Kadang kala permainan tertentu memiliki kesamaan pola tetapi Namanya berbeda. Hal ini dikarenakan kekayaan bahasa tanah air. Permainan kelereng, misalnya, kerap kali disebut “setinan” di wilayah Jawa Tengah.

Permainan tradisional bukan hanya aktivitas yang menghibur anak kecil, tetapi juga upaya untuk mengasah kreativitas. Bahkan lebih dari itu, permainan tradisional memuat nilai, simbol, dan pesan yang disampaikan secara turun-temurun. Ia terbentuk dari serangkaian proses penciptaan kebudayaan yang sangat bernilai bagi anak-anak, terutama dalam hal olahraga—seperti melatih ketangkasan, pengelolaan rasa, pengasahan imajinasi atau fantasi, dan peningkatan kemampuan berkreasi. Permainan tradisional juga bisa berperan sebagai medium latihan hidup dalam masyarakat. Pasalnya, aktivitas ini mempunyai aturan yang mencakup nilai keadilan dan penghargaan kepada sesama.

Sebagai aset kebudayaan yang memiliki nilai, permainan tradisional potensial dimanfaatkan sebagai medium pendidikan karakter anak sejak dini. Upaya ini sekaligus bisa memperkaya pola pendidikan dari permainan yang selama ini belum ramai dilaksanakan.

Di era gempuran modernisasi, anak-anak di Desa Sitimulyo yang masih duduk di sekolah dasar tetap melakukan permainan tradisional. Hal ini sangat lazim karena masa perkembangan anak adalah masa di mana pelbagai permainan mereka coba dan mainkan—yang berguna bagi tumbuh-kembang mereka.

Di Desa Sitimulyo, para anak melakukan permainan tradisional secara individual maupun bersama-sama. Bagi mereka, memainkan permainan-permainan bisa membuat mereka senang sekaligus belajar tentang diri sendiri maupun liyan. Pada usia mereka, kepekaan memang harus diasah sehingga kelak anak tumbuh dengan sensitivitas yang baik atas lingkungan sekitar. Fase pertumbuhan ini mengasah bahasa, moral, motoric, nilai agama, emosi, hingga kognisi mereka.

Sofia & Utaminingsih, 2017 menjelaskan bahwa salah satu kebutuhan fundamental anak demi ketercapaian interaksi dengan luar adalah bermain. Seorang anak bisa secara spontan melakukan sebuah permainan dengan orang lain maupun individu—hanya dengan barang tertentu di sampingnya. Aktivitas ini dilakukan secara sukarela dan memantik kesenangan, emosi, serta imajinasi mereka. Ketika bermain, anak lazimnya menggunakan anggota badan tertentu seperti tangan dan kaki. Secara sederhana, bermain adalah aktivitas penting yang harus dilakukan anak guna tumbuh dengan baik; tidak ada beban untuk memperoleh pujian karena dilakukan secara sukarela.

Saat anak melakukan permainan tradisional, dia secara tidak langsung tengah menumbuhkan pelbagai sikap seperti kooperasi, kesetiakawanan, kejujuran, dan toleransi. Dalam permainan, interaksi social yang kompleks berlangsung, mulai dari usaha anak untuk patuh pada peraturan, komunikasi dengan orang lain, hingga adaptasi dengan area permainan. Kebiasaan bermain bersama dengan teman juga membuat anak belajar bercanda, mengungkapkan ekspresi, hingga memahami apa yang liyan rasakan. Pemahaman semacam ini penting untuk mencegah anak menjadi individua patis.

Berdasarkan karakteristik dan nilai-nilai yang dikandung, permainan tradisional harus terus diperkenalkan-dilestarikan, terutama pada anak usia dini untuk menjaga aset budaya tersebut. Konservasi permainan tradisional akan membawa berbagai manfaat. Selain mengasah emosi dan perkembangan motorik anak, permainan tradisional juga membawa nilai-nilai sosial dan

kultural masyarakat lokal—lebih jauh, Indonesia. Permainan ini juga mampu mengakomodasi pendidikan karakter bagi anak lewat interaksi yang sangat alami. Dengan permainan tradisional, anak bisa menemukan pedoman hidup yang bermanfaat (Mudzakir, 2020).

Berangkat dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional potensial berperan krusial dalam membentuk pendidikan karakter bagi anak usia sekolah dasar. Permainan tradisional di tanah air sangat bervariasi. Namun, di Desa Sitimulyo, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati, permainan yang masih sering dimainkan adalah setinan (kelereng), layang-layang, petak umpet, serta bola bekel.

Ketika melaksanakan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak yang duduk di jenjang sekolah dasar sangat menggemari petak umpet. Berdasarkan pengamatan, permainan tradisional yang dimainkan para anak menanamkan dan mengasah pendidikan karakter secara tidak langsung. Salah satu sikap yang bisa dilihat adalah kerja sama. Kondisi ini membuat periset tertarik untuk menganalisis fenomena sosial ini secara lebih dalam dengan fokus jenis-jenis permainan tradisional anak usia sekolah dasar di Desa Sitimulyo untuk menguatkan pendidikan karakter.

Sebagai salah satu elemen fundamental dalam pendidikan, pendidikan karakter bersifat fleksibel; ia bisa diajarkan di lingkungan masyarakat, rumah, maupun lembaga formal seperti sekolah. Fleksibilitas ini membuat nilai-nilai pendidikan karakter bisa terkandung dalam berbagai hal yang tidak disadari seperti permainan tradisional.

Pendidikan karakter bisa dibilang relatif sulit untuk diajarkan—hingga membuahkan hasil. Pasalnya, efek pengajaran tidak dapat dirasakan secara instan setelah implementasi nilai-nilai tertentu. Pembentukan karakter membutuhkan waktu, pendampingan, dan pengawasan dalam jangka waktu Panjang. Oleh karena itu, upaya pendidikan karakter harus dilakukan lewat pelbagai aspek kehidupan, misalnya dari permainan tradisional yang sarat

nilai sosial dan kebudayaan. Secara sederhana: permainan tradisional dipandang potensial untuk menguatkan pendidikan karakter.

Studi tentang permainan tradisional dan dampaknya pada pendidikan karakter telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Nafisah (2016) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan”. Studi ini berjenis kuantitatif korelasional. Hasil riset menunjukkan bahwa karakter demokratis siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan diklasifikasikan sedang (63%). Sementara itu, karakter disiplin memiliki persentase lebih tinggi, yakni 76%. Riset lain dilaksanakan oleh Lusiana (2012) dengan judul “Membangun Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini di Kota Pati”. Studi ini bertipe kuantitatif eksperimental. Hasil riset mendemonstrasikan bahwa permainan tradisional Jawa terbukti sangkil dan mangkus dalam meningkatkan pendidikan karakter kejujuran pada anak usia dini. Peningkatan ini ditunjukkan oleh kenaikan skor yang cukup signifikan pada *posttest* dari *pretest*. Berikutnya yakni studi yang dilakukan oleh (Pratiwi & Masfuah, 2019) dengan judul “Improving Friendly Character through Traditional Game of the Engklek at Thematic Learning”, merupakan penelitian kuantitatif berjenis eksperimental, hasilnya menunjukkan bahwa melalui permainan engklek dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Kudus, selain mendapatkan nilai kesehatan juga dapat meningkatkan nilai persahabatan hal tersebut dapat dilihat dari indikator siswa yang saling bekerja sama dalam kelompok, berbicara santun kepada temannya, bermain tanpa memilih teman dan memperhatikan teman ketika bicara.

Walaupun banyak studi telah membahas permainan tradisional, tetapi belum ada satu pun yang mengambil topik permainan tradisional di Desa Sitimulyo. Oleh karena itu, peneliti tertarik melaksanakan riset tentang permainan tersebut dan memperdalamnya. Fokus penelitian terletak pada

jenis-jenis permainan tradisional sebagai upaya penguatan pendidikan karakter anak-anak usia sekolah dasar di Desa Sitimulyo. Studi ini bisa diteliti dalam situasi pandemic maupun nonpandemi. Selain itu, kondisi lapangan juga memungkinkan adanya penelitian. Peneliti mengajukan judul “**Analisis Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berangkat dari paparan pada latar belakang, studi ini mengajukan tiga rumusan masalah berikut.

1. Apa saja jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Desa Sitimulyo beserta cara memainkannya?
2. Bagaimana nilai-nilai karakter yang ada di dalam permainan tradisional tersebut?
3. Apakah nilai-nilai yang ada di dalam permainan tradisional berkaitan dengan penguatan pendidikan karakter?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang disebutkan, riset ini memiliki beberapa tujuan sebagaimana berikut.

1. Menganalisis jenis-jenis permainan tradisional di Desa Sitimulyo dan cara memainkannya.
2. Menganalisis nilai-nilai karakter yang dimuat permainan-permainan tradisional di Desa Sitimulyo.
3. Menghubungkan pelbagai nilai dalam permainan tradisional di Desa Sitimulyo dengan penguatan pendidikan karakter anak.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berangkat dari tujuan penelitian yang telah dikemukakan, berikut manfaat-manfaat yang bisa diperoleh dari riset ini.

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Secara teoretis, penelitian ini mampu mempresentasikan tipe-tipe permainan tradisional, prosedur atau langkah memainkannya, dan nilai-nilai yang terkandung untuk menunjang pendidikan karakter, terutama bagi anak.

### **1.4.2 Manfaat praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Anak**

Anak diekspektasikan bisa senantiasa melestarikan budaya bangsa lewat permainan tradisional,

#### **1.4.2.2 Bagi Peneliti**

Studi ini diharapkan memperkaya pengetahuan dan mendorong penerapan ilmu yang diperoleh dalam realitas sehari-hari, terutama di sektor pendidikan.

#### **1.4.2.3 Bagi Masyarakat**

Riset ini bisa dimanfaatkan guna menyelesaikan masalah sosial tertentu yang berkembang di tengah komunitas.

#### **1.4.2.4 Bagi Fakultas**

Studi ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian, sumber literatur, atau komparasi—terutama bagi para peneliti/akademisi yang tertarik menganalisis topik yang sama, yakni pengaruh permainan tradisional sebagai penunjang pendidikan karakter.