

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karakter merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan sejak awal karena dengan adanya penguatan pendidikan karakter, anak dapat berperilaku dengan baik di lingkungan keluarga maupun di luar lingkungan keluarga. Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh menjadi anak yang berakhlak baik, sopan dan santun. Rukiyah (2019) mengemukakan bahwa setiap individu pada dasarnya memiliki karakter yang dibawa sejak lahir, namun bukan berarti karakter yang dimilikinya tidak dapat berubah. Perubahan karakter seseorang dipengaruhi oleh faktor internal di lingkungan keluarga dan faktor eksternal di luar lingkungan keluarga.

Perkembangan zaman yang pesat, teknologi mengalami perkembangan yang sangat maju. Hal tersebut mempengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak-anak sekarang. Saat ini, anak-anak sudah mulai mengenal permainan modern atau lebih dikenal dengan penggunaan digital, teknologi dan internet seperti handphone. Ada banyak permainan modern baik offline maupun online. Riadi & Lestari (2021) mengemukakan bahwa game offline seperti Playstation (PS), sedangkan game online seperti freeFire, mobile legends, video game dan banyak lagi.

Menurut Huda (2018) mengemukakan bahwa kecanduan game online menyebabkan sikap acuh tak acuh anak terhadap orang-orang di sekitar dan lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah. Game online juga bisa menyebabkan penurunan sopan-santun. Bisa dilihat saat anak asyik bermain game, maka mereka akan mengabaikan orang yang sedang dekat dengannya dan mengajaknya berkomunikasi. Bahkan, ketika orang tuanya sendiri meskipun mengajak berbicara sering diabaikan oleh para pecandu game online ini.

Sejujurnya, kehadiran game modern saat ini sudah ada berdampak pada karakter anak yang juga sangat memprihatinkan mempengaruhi mental dan berbagai masalah yang timbul pada anak kita hari ini, masalah kesehatan anak dan

berbagai masalah lainnya baik dari segi fisik dan non fisik yang merupakan titik impas permainan modern yang dihasilkan (Husein, 2021).

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan instan juga mempengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak sekarang. Dengan perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap karakter anak membutuhkan variasi pendidikan karakter yang perlu dilakukan di era sekarang. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pendidikan karakter di era sekarang ini (Sholikin, Fajrie & Ismaya, 2022). Hal tersebut sejalan dengan Syamsurrijal (2020) permainan tradisional juga bukan sekedar belajar moral, tetapi juga dapat mengembangkan aspek lain pada diri anak, seperti kognitif dan psikomotorik.

Salah satu Desa Pangungroyom adalah nama sebuah Desa di Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah yang mengambil wujud pengrajin batu bata merah sebagai identitasnya. Batu bata sebagai identitas disebabkan masyarakat Desa Pangungroyom pada umumnya berprofesi sebagai pembuat batu bata merah. Bahan baku utama tanah liat yang digunakan untuk membuat batu bata dibeli dari pemasok tanah liat. Anak-anak dapat mendapatkan bahan permainan lempung (tanah liat) dengan mudah karena bahan permainan tersebut terdapat disekitar rumah.

Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak diantaranya lempung (tanah liat). Bermain lempung yaitu membentuk suatu benda dengan lempung (tanah liat). Lempung dipilih karena sifatnya yang lunak dan lentur (Citraalam, 2017). Pada beberapa bentuk dan jenis lempung (tanah liat) akan memerlukan tambahan air. Sehingga, bermain lempung juga akan menambahkan tantangan kepada anak. Karena tidak hanya berkreasi dalam membentuk saja, namun anak juga dituntut untuk bisa memperkirakan pemberian air pada tanah liat (lempung) agar bisa dibentuk sesuai keinginan.

Permainan sendiri mempunyai banyak manfaat. Seperti yang diungkapkan oleh Hasana, Marlina & Muhtarom (2022) bermain memiliki kelebihan dapat membantu merangsang kelenturan dan kekuatan otot polos di pergelangan tangan dan jari anak serta koordinasi mata dan tangan karena keunggulan clay adalah

teksturnya yang lembut memudahkan anak untuk dibentuk, mencubit, meremas dan membuat berbagai macam benda bentuk benda seperti binatang, manusia dan sebagainya menurut kreasi dan imajinasi anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan pada hari Jumat tanggal 14 Oktober 2022 di Desa Panggungroyom rt 05 rw 03 Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Peneliti menemukan bahwa karakter anak yang sering bermain handphone mengakibatkan kelalaian akan tanggungjawab terhadap belajar, anak tidak patuh perintah orang tua, kadang suka membantah jika dinasehati, berkurangnya sosialisasi anak dengan temannya. Permainan tradisional lempung (tanah liat) ini sering dimainkan oleh anak-anak karena bahan permainan mudah di temukan karena masyarakat desa Panggungroyom berprofesi sebagai pembuat batu-bata merah.

Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah hasil penelitan yang dilakukan oleh Maisarah, Mahmud & Saugi (2020) hasil penelitiannya menjelaskan fungsi permainan tradisional termasuk hasil kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan metode bermain tanah liat masih kurang. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan metode bermain tanah liat-plastisin persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, siklus II sebesar 47% dan siklus III sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain menggunakan plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreatif anak.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Nurfajria (2017) hasil penelitiannya menjelaskan fungsi permainan tradisional antara lain cetakan menggunakan tanah liat sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B. Penelitian lain juga dilakukan oleh Utami (2019) hasil penelitiannya menjelaskan fungsi permainan tradisional termasuk melalui tanah liat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok A TK Pembina Kecamatan Sanden. Peningkatan keterampilan motorik halus dari menekan, memutar, membentuk dan mencetak dengan alat cetak. Peningkatan tersebut dapat dicapai

pada setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari lima kali pertemuan dan sebelumnya dilakukan observasi pra tindakan.

Berdasarkan kasus yang peneliti temukan yaitu banyak peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian tentang manfaat dari permainan lempung (tanah liat). Maka, peneliti tertarik untuk mengetahui apa saja nilai-nilai karakter anak Desa Panggungruyom Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati dalam permainan tradisional lempung (tanah liat). Penelitian ini berjudul: “Analisis Nilai Karakter Anak Dalam Permainan Tradisional Lempung (Tanah Liat) Di Desa Panggungruyom.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan nilai karakter anak Desa Panggungruyom dalam permainan tradisional lempung (tanah liat) ?
2. Bagaimana hasil karya dari permainan tradisional lempung (tanah liat) untuk memberi nilai karakter anak Desa Panggungruyom ?
3. Apa saja nilai karakter yang terdapat untuk anak Desa Panggungruyom dalam permainan tradisional lempung (tanah liat) ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pelaksanaan nilai karakter anak Desa Panggungruyom dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).
2. Untuk menganalisis hasil karya dari permainan tradisional lempung (tanah liat) untuk nilai karakter anak Desa Panggungruyom.
3. Untuk menganalisis nilai karakter yang dimiliki anak desa Panggungruyom dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang nilai karakter anak dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak dari hasil penelitian yang dapat menjadi strategi yang dapat memberikan karakter yang baik dari permainan tradisional lempung (tanah liat).

b. Bagi orang tua untuk mengetahui lebih dalam bagaimana upaya yang dilakukan orang tua untuk karakter dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).

c. Bagi peneliti sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lainnya yang berminat mengkaji nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).