

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Namun, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang dimainkan adalah jenis permainan seperti game online atau permainan yang terdapat pada gadget. Subrahmayan (Ukasyah dan Irfansyah, 2015: 125) menyatakan anak cenderung tidak bergerak ketika memainkan permainan yang sudah memanfaatkan teknologi.

Anak hanya duduk di depan televisi dan bermain dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak. Hal ini pada akhirnya mengakibatkan anak memiliki kecenderungan untuk mengalami obesitas. Tidak hanya berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan fisik anak tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional dan mental anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar Albari (dalam yuulia; 2012: 237). Anak harus memperoleh kesempatan yang banyak untuk bergerak dan bermain. Oleh karena itu, seiring dengan adanya kemajuan IPTEK tersebut tidak semata-mata diterima tetapi harus ada pengendalian guna meminimalisir dampak negatif terhadap anak-anak.

Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia Boro (dalam nurhayati; 2012). Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan. Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat, misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan emosional, atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kesan yang melekat pada penggunaan gadget oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan bermain games online. Nur (dalam hasan, 2010) menghimpun berbagai berita, baik dari media cetak bahkan online mengenai dampak kecanduan games online. Dampak kecanduan game online bagi anak bisa dikategorikan sangat buruk seperti bolos sekolah, anak menjadi agresif, nekat merampok dan mencuri, mencabuli temannya, bahkan bunuh diri. Hal ini menjelaskan bahwa games online lebih mendorong anak untuk berperilaku destruktif daripada mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada secara turun menurun seperti permainan tradisional tradisional.

Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Menurut Hasan (Jjoossee, 2012) bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dimana bermain bagi mereka dapat dikatakan *Core Actifity* atau aktifitas utama. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak dalam semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Pada dasarnya anak-anak membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas fisik yang dilakukan juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak-anak adalah bermain suatu permainan. Dengan bermain banyak manfaat yang dapat diperoleh anak misalnya, anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Permainan tradisional yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak.

Sebagian besar permainan tradisional merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan yang telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi. Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan. Solehudin (Jjoossee, 2012) menyatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang memakai alat atau tidak memakai alat secara spontan, fleksibel, menyenangkan, tidak terpaksa dan mengembangkan daya imajinasi anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan demikian bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan baik memakai alat atau tidak memakai alat yang bersifat menyenangkan dan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam setting pendidikan formal. Bermain juga dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Selain itu anak akan terfasilitasi dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolah raga, dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Kurniati (2011:13) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling

berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Dipertegas oleh Novitasari dan Khotimah (dalam Huda, 2018) bahwa perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Pendidikan karakter yang harus di tumbuhkan pada anak-anak ialah karakter komunikatif dan peduli sosial. Karakter komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Sehingga siswa dapat mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Sedangkan karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat

yang membutuhkan. Sehingga siswa bisa peduli dan menghargai teman yang ada disekolah.

Hasil observasi pada bulan desember 2019 siswa di SDN Langsar 1 ditemukan siswa yang masih memainkan permainan tradisional. Dengan hal itu maka menjadi penting untuk diteliti agar diketahui pengaruh antara permainan tradisional terhadap karakter komunikatif. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya. Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan secara berkelanjutan. Hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di indonesia khususnya di madura. Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang permainan tradisional dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Komunikatif Siswa di SDN Langsar 1”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh permainan tradisional di SDN Langsar 1 terhadap karakter komunikatif ?
2. Bagaimana karakter komunikatif di SDN Langsar 1 yang terbangun melalui permainan tradisional?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional di SDN Langsar 1 terhadap karakter komunikatif.
2. Untuk mengetahui karakter komunikatif di SDN Langsar 1.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan terhadap upaya pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di Madura.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu pedoman praktis bagi stakeholder pendidikan dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal Madura.

E. Definisi Operasional

1. Permainan tradisional

Permainan tradisional adalah permainan tradisional Madura yang dilakukan di SDN Langsar 1 dalam rangka menanamkan karakter komunikatif dan peduli sosial bagi para siswanya.

2. Karakter komunikatif

Karakter komunikatif adalah suatu sikap yang diterapkan pada peserta didik di SDN Langsar 1 untuk memperlihatkan rasa senang

berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Dengan indikator yaitu dapat mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

