

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak lepas dari kehidupan manusia. Hal itu merupakan kebutuhan yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya karena manusia diberikan akal untuk berpikir dan mengembangkan diri. Oleh karena itu, pendidikan sangat memegang peranan penting dalam tatanan kehidupan manusia. Sebagai makhluk yang kritis dan selalu menginginkan perubahan, manusia menempatkan pendidikan sebagai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi tidak hanya saat duduk di bangku sekolah saja, akan tetapi menjadi kebutuhan seumur hidup.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan-peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>1</sup>

Pembelajaran diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus agar setiap individu dapat menjadi pembelajar sepanjang

---

<sup>1</sup> *Salinan Lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses* (Jakarta: Depdiknas, 2013), h. 1

hayat dan mewujudkan masyarakat belajar. Pengakuan terhadap keragaman potensi peserta didik agar mereka mampu melakukan kegiatan eksplorasi berimplikasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang perlu menerapkan berbagai metode dan sumber belajar yang beragam, menyenangkan, efektif, efisien, kontekstual dan bermakna. Peserta didik dengan usia yang masih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi perlu diberi kesempatan untuk menemukan sendiri dan mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya. Dengan demikian, maka kurikulum 2013 dalam pendidikan bertujuan menjadikan peserta didik mampu berkembang baik secara fisik maupun psikologis melalui belajar secara mandiri. Mengingat berbagai pertimbangan tersebut, maka dalam pembelajaran di kelas, peran guru sebagai fasilitator dapat memberikan kemudahan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengarahkan peserta didik agar menjadi sadar dalam menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar serta membentuk sikap dan karakter sesuai dengan yang telah mereka pelajari.

Pentingnya menanamkan karakter pada diri peserta didik sedini mungkin bukan semata karena faktor tuntutan kurikulum 2013 yang menjadi kebijakan pemerintah. Namun, seperti dikutip dari ungkapan cendekiawan Republik Roma, Marcus Turius Cicero (106-43 SM) dalam Lickona, yang menyatakan "*Welfare of a nation stems from the strong character of its*

*citizens*,”<sup>2</sup> yang berarti kesejahteraan suatu bangsa berasal dari karakter yang kuat dari warganya. Sejarah peradaban di berbagai penjuru dunia membuktikan kebenaran ungkapan itu. Hal ini terlihat dari berbagai negara yang memiliki karakter tangguh, seperti Brazil, India, Jerman, Inggris, Belanda dan Rusia yang memiliki julukan negara maju. Sebaliknya, negara yang lemah karakter umumnya justru kian terpuruk, misalnya Afrika dan sebagian Asia. Mengenai hal tersebut, sejarawan ternama, Arnold Toynbee dalam Lickona pernah mengungkapkan, “Dari dua puluh satu peradaban dunia yang dapat dicatat, sembilan belas hancur bukan karena penaklukan dari luar, melainkan karena pembusukan moral dari dalam alias karena lemahnya karakter.”<sup>3</sup> Oleh karena itu, pembentukan moral dan karakter bangsa bergantung pada sistem pendidikan yang ada pada negaranya.

Indonesia mengharapkan perkembangan intelektualitas bisa sejalan dengan pengembangan moral dan pembentukan karakter dalam jiwa bangsa. Penerapan kurikulum 2013 diharapkan dapat menjadi solusi dalam rangka mewujudkan harapan Indonesia. Salah satunya dengan menerapkan sistem belajar mandiri yang membebaskan peserta didik mengembangkan kompetensi dan menemukan nilai karakter sesuai dengan kemampuan tingkat usia peserta didik.

---

<sup>2</sup> Thomas Lickona, *Persoalan Karakter* terjemahan Juma Abdu Wamaungo dan Jean An (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.136

<sup>3</sup> *Ibid.*, h. 140

Pada era revolusi 4.0 semua menjadi tersistematis, saat ini teknologi semakin maju namun di sisi lain pendidikan dan muatan tentang permainan tradisional di Indonesia sudah jarang terlihat dimainkan oleh anak-anak di Indonesia. Mereka lebih memilih permainan internet atau *game online* pada *smartphone*. Upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional saat ini yaitu dengan mengembangkan dan menggunakan permainan tradisional pada proses kegiatan pembelajaran, misalkan penggunaan sebagai media pembelajaran. Padahal permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat yaitu Permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan seperti komunikasi, berpikir, memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan, memberikan manfaat dalam bidang edukasi sebagai penunjang media pembelajaran bagi semua orang khususnya bagi peserta didik di Sekolah Dasar.

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil

penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.<sup>4</sup>

Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di mainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.<sup>5</sup> Selanjutnya dalam buku *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.<sup>6</sup> Permainan adalah merupakan makanan rohaninya. Dia tidak akan merasa enak bila tidak ada kesempatan untuk bermain-main.<sup>7</sup> Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV Sekolah Dasar pada tanggal 22 Juni 2020, menyebutkan bahwa masih ditemukannya kendala dalam proses pembelajaran terutama karakter peserta didik, yaitu kurangnya sikap nasionalis pada peserta didik. Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik Sekolah Dasar adalah kurang dalam hal yang berhubungan dengan sikap nasionalis di antaranya masih kurangnya rasa

---

<sup>4</sup> Sri wahyuningsih, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009) hal 5

<sup>5</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*,(yogyakarta:Diva Press, 2016) hal 46

<sup>6</sup> *Ibid*, hal 46

<sup>7</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (jakarta: Aksara Baru 1986) hal 31

persatuan dari peserta didik, masih kurangnya kerjasama dalam melakukan berbagai hal, contohnya kekompakkan dalam mengumpulkan tugas, masih kurangnya pemahaman dalam berbudaya, dibuktikan dengan sedikitnya peserta didik yang hafal lagu kebangsaan Indonesia raya, sedangkan kebanyakan peserta didik lebih suka dengan lagu pop atau dangdut yang muncul dilayar atau *handphone*. Peserta didik juga lebih suka bermain gadget dari pada permainan tradisional. Peserta didik cenderung individualisme dan provinsialisme, masih kurangnya pemahaman cara bersikap kepada teman yang berbeda suku, agama dan budaya, kurangnya pemberian stimulus, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan persatuan dan kesatuan peserta didik.

Di era sekarang ini generasi bangsa semakin sedikit yang berkarakter dan memiliki sikap nasionalis. Ini dibuktikan dengan sedikitnya anak yang hafal dengan lagu kebangsaan Indonesia raya, sedangkan kebanyakan anak lebih suka dengan lagu pop atau dangdut yang sering hadir di layar kaca. Anak cenderung kurang suka dengan kebudayaan bangsa Indonesia karena mereka menganggap kebudayaan Indonesia adalah kebudayaan kuno atau tradisional, di lain sisi anak zaman sekarang lebih menyukai kebudayaan asing yang masuk ke bangsa ini, sehingga kebudayaan Indonesia perlahan-lahan menghilang dan akibatnya kebudayaan kita diklaim oleh negara lain seperti kesenian reog Ponorogo, musik Angklungan dan Batik. Lemahnya sikap

nasionalis ini tercermin dari sejumlah kasus di tanah air yang melibatkan anak-anak sekolah dasar. Salah satunya pada laman kompasiana.com yaitu Sebagian pelajar tertarik untuk belajar bahasa asing, seperti contohnya, bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang wajib dipelajari oleh pelajar sejak kecil. Namun, saking terbiasanya, kebanyakan pelajar lebih menyukai untuk menggunakan bahasa Inggris, seperti ketika melakukan kesalahan, terkadang kita mengucapkan "sorry" ketimbang "maaf", atau jika ingin mengunduh sesuatu di internet, terkadang suka mengucapkan "download" ketimbang "unduh". Bahasa asing lainnya yang sering digunakan oleh remaja Indonesia adalah bahasa Korea. Banyak remaja Indonesia yang terkena demam K-Pop atau Korean Pop ini. Saking gemarnya, mereka belajar untuk menggunakan bahasa Korea dibandingkan bahasa sendiri. Biasanya mereka menyapa satu sama lain dengan menggunakan bahasa Korea sendiri, seperti "Anyyeong" atau "Halo", "Kamshamnida" atau "Terima Kasih."<sup>8</sup> Lalu pada laman harianbhirawa.co.id para pemuda dan anak-anak jarang sekali melestarikan budaya tradisional Indonesia, jarang sekali mereka mengenal lebih dekat dengan tarian serta alat musik tradisional. Mungkin jika dihitung dari milyaran

---

<sup>8</sup>Ghina Rahmatika. 2019. "Remaja Indonesia lebih cinta bahasa negara lain dibandingkan bahasa sendiri". [https://www.kompasiana.com/ghinaa\\_rahmatika/5517f080813311fd689de4aa/remaja-indonesia-yang-lebih-cinta-bahasa-negara-lain-dibandingkan-bahasa-sendiri](https://www.kompasiana.com/ghinaa_rahmatika/5517f080813311fd689de4aa/remaja-indonesia-yang-lebih-cinta-bahasa-negara-lain-dibandingkan-bahasa-sendiri). (diakses pada tanggal 25 Januari 2021, pukul 01.00 WIB).

remaja di Indonesia, pasti cuma sedikit yang bisa memainkan alat musik tradisional. Peran orang tua juga sangat penting dalam mengembangkan budaya tradisional pada anak-anak saat ini, agar mereka tidak hanya bermain terus menerus dengan gadget, padahal permainan tradisional lebih seru jika dibandingkan dengan gadget.<sup>9</sup>

Dari beberapa kasus di atas menunjukkan bahwasanya nilai-nilai karakter yang ada pada generasi muda telah mengalami degradasi. Degradasi nilai karakter yang ada pada generasi muda telah berimbas pada menurunnya nilai nasionalisme. Kecenderungan yang terjadi saat ini adalah tidak mengertinya generasi muda tentang sulitnya merebut kemerdekaan dari penjajah. Generasi muda seolah acuh tak acuh akan perjuangan pahlawan dengan tidak memahami hakikat bangsanya sendiri. Sebagai warga negara yang baik tak seharusnya memiliki satu alasan pun untuk tidak mencintai bangsanya. Bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia merupakan salah satu contoh ringan dalam upaya bela negara.

Untuk itulah peneliti memilih tapak gunung untuk dijadikan media pembelajaran karena tapak gunung adalah salah satu permainan tradisional yang sudah jarang diketahui peserta didik sekarang ini, anak zaman sekarang lebih senang bermain *gadget* dari pada pada permainan tradisional. Permainan

---

<sup>9</sup>Elly Abriyanti. 2019. "Lunturnya Budaya Nasional Di Era Digital". <https://www.harianbhirawa.co.id/lunturnya-budaya-tradisional-di-era-digital/> (diakses pada tanggal 25 Januari 2021, pukul 01.24 WIB).

tapak gunung biasanya dimainkan oleh anak-anak di desa. Anak-anak yang bermain permainan ini yaitu anak berusia tujuh tahun keatas. Ada beberapa model permainan ini namun peneliti ingin mengembangkan permainan ini sehingga cocok untuk peserta didik kelas IV dan sesuai dengan perkembangan motorik kasar seusianya. Guru dapat mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik.

Dalam pelaksanaan, guru dapat menilai kemampuan fisik motorik peserta didik yaitu kekuatan, kelincahan dan keseimbangan. Peserta didik lebih tertarik dan menikmati permainan yang diberikan sehingga tidak bosan dengan kegiatan motorik yang monoton. Dengan permainan yang baru untuk peserta didik,

Alasan memilih permainan tapak gunung untuk penelitian ini yaitu: Guna memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada peserta didik sebagai wujud dari pelestarian warisan budaya, permainan ini juga mudah dipahami dan dapat dilakukan dimanapun, sebagai media untuk kembali bersosialisasi dengan teman-teman yaitu dengan bermain bersama-sama sehingga dapat mengembangkan sosio-emosional pada peserta didik, permainan ini juga dapat memacu peserta didik untuk belajar disiplin dan taat kepada peraturan, serta dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik peserta didik, Peneliti menganggap bahwa permainan tradisional tapak gunung adalah media yang efektif, karena dalam proses bermainnya sangat bagus bagi peserta didik dari segi afektif dan psikomotor.

Peneliti ingin mengembangkan permainan tapak gunung ini agar lebih menyenangkan dan terarah dengan diberi muatan pelajaran materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya, dari yang semula hanya terdapat dua aspek, sekarang dikembangkan dan menambah satu aspek lagi sehingga terdapat tiga aspek di dalamnya yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dari uraian tersebut maka penelitian ini berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berupa tapak gunung menjadi sebuah media pembelajaran yang diyakini dapat membangun sikap nasionalis peserta didik, meningkatkan persatuan dan kesatuan menjadi lebih baik dengan cara yang menyenangkan.

Yang mendorong peneliti ingin mengembangkan permainan tapak gunung pada zaman modern ini karena karakter peserta didik yang sebenarnya yaitu mereka dalam masa bermain telah dilupakan oleh banyak guru. Namun, Peserta didik selalu diberi tugas membaca, menulis, dan menghitung (Calistung) setiap harinya dengan metode konvensional atau metode ceramah, sehingga peserta didik lebih cepat bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **B. Fokus Masalah**

Karena terlalu luasnya masalah yang dijabarkan dalam latar belakang, maka peneliti memfokuskan masalah pada Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran PPKn

Kelas IV SD, khususnya materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada langkah Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD, khususnya materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dituliskan rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu Bagaimana mengembangkan media permainan Tapak Gunung untuk pembelajaran PPKn kelas IV SD, khususnya materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat atau kegunaan yang ada di antaranya yaitu:

#### **1. Secara Teoretis**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan media permainan Tapak

Gunung untuk pembelajaran PPKnmateri persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peserta didik

Sebagai media pendukung untuk mampu membangun sikap nasionalis dan permainan Tapak Gunung juga dapat dijadikan sebagai media yang memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi guru

Sebagai alat bantu memotivasi guru agar bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran PPKn khususnya materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

### c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya selektif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk termotivasi belajar.

### d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan tentang pengembangan R&D (*Research & Development*) di bidang pendidikan khususnya tentang Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD.