

## Bab I

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar menjadi sangat penting karena semua dasar-dasar tentang dunia pendidikan akan anak didapatkan di sekolah dasar. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan anak dimasa depan bisa terlihat dari keberhasilan pendidikan anak tersebut di sekolah dasar. Selanjutnya, keberhasilan anak dalam melalui pendidikannya tidak lepas dari peran pihak seorang pendidik dalam mewujudkan keberhasilan penyelenggaraan sekolah (lembaga pendidikan).

Menurut UU No 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalamannya

atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.<sup>1</sup>

Penanaman karakter dimulai dari lingkungan keluarga, kerabat, sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan rumah dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter yang pertama dan utama harus lebih diberdayakan dan hal tersebut merupakan tugas orang tua sebagai penanam pertama karakter anaknya. Keluarga adalah sekolah untuk kasih sayang, tempat belajar yang penuh dengan cinta, janganlah orang tua menanamkan keluarga sebagai tempat untuk bertengkar dengan pasangannya karena dengan hal itu sangatlah berakibat buruk pada perkembangan karakter anak yang akan menganggap berkeluarga adalah hal yang sangat menyengsarakan kelak jika anak tersebut sudah dewasa. Pembentukan karakter melalui sekolah juga harus diperhatikan di sekolah pendidikan tidak semata-mata tentang mata pelajaran yang hanya mementingkan diperolehnya kognitif tetapi juga harus diperhatikan bagaimana

---

<sup>1</sup>Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada

penanaman moral, nilai-nilai estetika, budi pekerti yang luhur dan lain sebagainya.

Karena visi pembangunan karakter bangsa sejatinya telah secara eksplisit dinyatakan di dalam kebijakan pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>2</sup>

Pengembangan karakter bisa dilakukan menggunakan media permainan yang kreatif dan inovatif, sangat cocok digunakan untuk anak sekolah dasar yang sedang sangat aktif dalam bermain. Media permainan bisa juga digunakan untuk melakukan pembelajaran sehingga menarik perhatian peserta didik dan melatih gerak tubuhnya, tidak hanya memancing kognitifnya saja tetapi mereka dapat bergerak untuk menyehatkan tubuhnya. Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Contohnya permainan engklek, Permainan tradisional lompat–lompatan pada bidang datar, yang digambar di atas tanah. Banyak manfaat yang diperoleh dari permainan ini antara lain: fisik pemain menjadi kuat karena dalam permainan *engklek* diharuskan untuk melompat–lompat, mengasah

---

<sup>2</sup> Suyanto. (2010). Pendidikan Karakter. Jakarta: Rineka Cipta, h. 8.

kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, dan mengajarkan kebersamaan, belajar disiplin terhadap aturan–aturan permainan yang telah disepakati, mengembangkan kecerdasan logika, serta melatih berhitung untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

Pembelajaran PPKn masih membutuhkan media pembelajaran lain sebagai pilihan alternatif karena pembelajaran PPKn di SD sejatinya adalah pembelajaran awal mengenai norma dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Pengajarannya tidak boleh hanya lewat lisan tetapi juga melalui kegiatan praktek. Media pembelajaran yang berisi permainan yang mengasikkan dan dapat dimainkan beramai-ramai akan sangat membantu proses penerimaan peraturan/norma/adab dan dampak yang dirasakan anak saat melaksanakan atau tidak melaksanakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Peserta didik kelas IV mudah memahami materi tentang Keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya pada pembelajaran PPKn karena anak-anak berasal dari suku yang berbeda, dan saling membantu satu sama lain. Karakter yang harus dikembangkan oleh peserta didik adalah yang harus selalu dikembangkan adalah sikap ikhlas, sabar, pantang menyerah, saling menghargai dan mau mengalah.

Permainan bukan hal baru lagi di Masyarakat Indonesia. Hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkannya. Permainan secara naluri

adalah bagian dari kehidupan manusia. Hal ini didasarkan kenyataan bahwa manusia sangat menyukai sebuah permainan. Zaman modern ini permainan dengan unsur edukasi didalamnya cukup jarang ditemukan, apalagi permainan yang dapat memupuk rasa cinta tanah air Indonesia kepada para pemainnya.

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Fenny Roshayanti, Muhammad Syaipul Hayat, dan Filia Prima Artharina dengan judul “Penerapan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sains melalui Model Pembelajaran Tradisional Permainan Berbasis Engklek”.<sup>3</sup> Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis permainan engklek. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (Litbang) dengan modifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan keberadaan pengaruh positif dari pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional terhadap perkembangan karakter siswa. Fakta tersebut dibuktikan dengan hasil uji anava terhadap skor angket karakter siswa di setiap kabupaten menunjukkan perbedaan secara nyata setelah siswa ini belajar melalui model pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Peneliti juga akan memperhatikan kriteria media permainan engklek ini sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 22 Juni 2020 dengan Ibu Serly

---

<sup>3</sup> Roshayanti, Fenny, Muhammad Syaipul Hayat dan Filia Prima Artharina, *Jurnal Implementasi Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional “ENGKLEK” pada Konsep Pencemaran Lingkungan*, 2014, Hal:326-340.

Aditya sebagai guru kelas IV SD untuk membelajarkan materi Keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya belum tercukupi karena media untuk PPKn (ilmu sosial) sangat terbatas berbeda dengan IPA dan Matematika yang tersedia dalam bentuk KIT di sekolah, media PPKn yang digunakan biasanya adalah hasil dari kreatifitas guru saat mengajar dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Media permainan engklek yang dibutuhkan para guru merupakan permainan tradisional yang dimainkan beramai-ramai tanpa melihat perbedaan dan memiliki banyak makna (kesabaran, saling menyemangati, dan mempererat persahabatan), jadi akan cocok digunakan untuk kegiatan mengembangkan karakter anak. Kriteria media permainan Engcita (Engklek Cinta Tanah Air) berbasis karakter yang baik adalah permainan dengan peraturan sederhana namun tidak ambigu dan tidak memakan waktu yang lama agar tidak membosankan, mudah dimainkan di tempat yang memiliki lahan terbatas/tidak terlalu luas, dan mudah anak-anak tiru untuk dimainkan di luar pembelajaran di sekolah (di rumah).

Media permainan Engcita (Engklek Cinta Tanah Air) berbasis karakter yang sesuai untuk pembelajaran PPKn kelas IV SD adalah media permainan engklek yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak mengenai sikap yang sedang dipelajari dalam PPKn. media permainan Engcita (Engklek Cinta Tanah Air) berbasis karakter yang sesuai dengan karakter peserta didik kelas IV SD.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek karena Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Faktor penghambat dalam pembelajaran PPKn untuk media pembelajaran yang ada mungkin muncul adalah waktu untuk mempersiapkan permainan dan pengkondisian siswa setelah penyampaian materi jika permainan dilakukan setelah belajar. Selain ada faktor penghambat adapula

faktor pendukungnya yaitu Dengan memainkan engklek, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti interaksi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok serta mengatasi konflik dalam bermain.

#### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan di dalam latar belakang, untuk pembatasan lingkup penelitian maka perlu menentukan fokus penelitian yaitu pengembangan media permainan tradisional engklek, materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya dalam pendidikan karakter, dan karakter cinta tanah air yang diharapkan.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas yang memuat masalah-masalah, sehingga peneliti menentukan fokus penelitian yaitu materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya, karakter cinta tanah air yang diharapkan serta penggunaan media tradisional engklek dalam pembelajaran.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media engklek berbasis pendidikan karakter materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang sesuai bagi siswa di SDS Laboratorium School PGSD FIP UNJ ?



2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media engcita berbasis pendidikan karakter materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya?

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

Kegunaan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pendidikan sekaligus sebagai pengetahuan baru dibidang pendidikan, terutama untuk mengembangkan sikap cinta tanah air.

1. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Menambah ilmu pengetahuan serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran engklek berbasis pendidikan karakter.

2. **Bagi Siswa**

Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk memahami pembelajaran tentang keberagaman budaya serta mengembangkan sikap cinta tanah air.

3. **Bagi Guru**

Sebagai salah satu ide media pembelajaran agar memudahkan guru untuk dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengembangkan sikap cinta tanah air.