

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Beberapa permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia salah satunya lunturnya moral, akhlak, dan identitas kebangsaan pada generasi muda. Nilai-nilai afektif pendidikan sedikit demi sedikit mulai berkurang dalam diri generasi muda akibat efek globalisasi dan modernisasi. Fenomena degradasi moral yang ada di kalangan generasi muda di Indonesia serta masyarakat umum dalam bentuk *free sex*, narkoba, perkelahian, tawuran, perundungan, dan lain-lain telah menjadi keprihatinan banyak pihak. Hal ini diprediksi disebabkan oleh belum optimal dan lunturnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia terlihat lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual, sedangkan aspek-aspek yang lain yang ada dalam diri peserta didik, yaitu aspek afektif dan kebajikan moral kurang diperhatikan.<sup>1</sup> Padahal di antara isu penting yang sedang mencuat dalam dunia pendidikan saat ini, terutama di Indonesia adalah pendidikan karakter.

Wacana pengembangan pendidikan karakter dalam sejarah pendidikan Indonesia bukanlah hal yang baru. Karena tujuan dari pendidikan nasional berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dalam berinteraksi dengan masyarakat. Hal

---

<sup>1</sup> Arie Ramadhani, "Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional", *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, ISSN 2622-0156, 2018, h. 6.

tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Pada era digital sekarang ini banyak fenomena yang bertolak belakang dengan cita-cita tersebut, hal itu dibuktikan dengan banyaknya problem yang menyangkut disintegrasi nilai-nilai karakter yang kini banyak menjadi isu utama di dalam pendidikan di Indonesia.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur untuk membentuk individu-individu yang berkarakter mulia dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.<sup>4</sup>

Pemerintah telah melaksanakan berbagai strategi dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah. Salah satu strategi yang

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

<sup>3</sup> Nadziroh, dkk., "Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional", dalam *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5 No. 3 Mei, 2019, h. 662.

<sup>4</sup> Yulia Citra, "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran", dalam *Jurnal E-JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Khusus)*, Vol. 1 No. 1 Januari, 2012, h. 238.

diterapkan adalah strategi pelaksanaan pendidikan karakter di tingkat satuan pendidikan.<sup>5</sup> Implementasi nilai-nilai karakter dapat dimulai dari nilai-nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan, seperti bersih, rapi, rukun, disiplin, bertanggung jawab, sopan dan santun baik dalam perkataan maupun perbuatan.

Banyak orang beranggapan bahwa pendidikan karakter yang baik dimulai dari keluarga. Meskipun demikian, banyak orang juga mengharapkan sekolah berperan dalam proses pengembangan karakter. Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai bentuk satuan pendidikan tingkat dasar yang menawarkan solusi alternatif, yaitu melalui pendidikan karakter yang bersumber pada nilai-nilai agama. Madrasah juga sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional yang diharapkan mampu menjadi motor penggerak penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik.<sup>6</sup>

Hal tersebut selaras dengan pemikiran Marzano dan Bruner dalam Faisal yang mendeskripsikan keseimbangan sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun softskill dan hardskill, bahwa pendidikan karakter atau penanaman sikap lebih ditekankan pada jenjang SD/MI, pada jenjang SD/MI ranah sikap harus lebih banyak atau lebih dominan dikenalkan, diajarkan dan dicontohkan pada anak, kemudian diikuti ranah keterampilan dan ranah pengetahuan lebih sedikit diajarkan pada anak,<sup>7</sup> berbeda halnya dengan jenjang SMP dan SMA. Di

---

<sup>5</sup> Indria Susilawati, "Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Pada Pendidikan Jasmani Melalui Aktivitas Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Entikong Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat", *Tesis*, Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, 2016, h. 18 .

<sup>6</sup> Juju Saepudin, "Pendidikan Karakter Pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Usmaniyah Bagan Batu Provinsi Riau", dalam *Jurnal Penamas*, Vol. 27 No. 2 Juli, 2014, h. 189.

<sup>7</sup> Faisal, *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori dan Aplikasi)*, (Yogyakarta: Diandra Creative, 2014), h.15.

Madrasah Ibtidaiyah ada banyak mata pelajaran yang mengarah atau menekankan ke ranah domain *attitude* seperti akidah akhlak, pendidikan agama islam, pendidikan pancasila atau pendidikan kewarganegaraan, pembelajaran tematik, dan mata pelajaran lainnya yang tentunya bisa memuat nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya. Akan tetapi, disini penulis tertarik dengan penjasorkes yang tentunya penjasorkes tersebut tidak hanya merupakan sebuah aktivitas menggerakkan badan, tetapi juga merupakan alat yang strategis untuk membina karakter karena pada proses pengimplementasiannya memuat nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya.

Penjasorkes ialah sebagai salah satu bidang dalam ruang lingkup pendidikan karakter, pengembangan karakter dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah-sekolah telah dilakukan dengan berbagai penyusunan strategi dan program pembelajaran<sup>8</sup>, pada pembelajaran penjasorkes mengharuskan siswa untuk berinteraksi satu sama lain lewat aktivitas-aktivitas permainan, terlebih permainan tradisional yang biasanya bersifat kelompok melibatkan dua orang atau lebih yang membuat terjalinnya sebuah interaksi, dari interaksi ini diharapkan seseorang akan lebih mengenal dan terbiasa untuk membangun karakter satu sama lain, sehingga di dalam penjasorkes terdapat banyak nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai permainan. Dalam

---

<sup>8</sup> Arie Ramadhani, *Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan....*, h. 6.

permainan bola tembak, bola voli atau permainan tradisional misalnya, seperti dalam gobak sodor, bentengan, egrang, bakiak dan lain-lain.

Usia anak-anak atau yang biasa disebut para ahli psikologis sebagai usia emas terbukti merupakan periode yang sangat baik untuk mengembangkan segala potensi kecerdasan serta untuk menanamkan nilai-nilai positif pada diri anak.<sup>9</sup> Terlebih apabila proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai afektif dapat terlaksana dengan baik apabila dilakukan satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.<sup>10</sup>

Berbicara tentang anak-anak, tidak akan terlepas dari istilah bermain. Sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI, 6-12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Bermain bagi anak usia 6-12 tahun merupakan cara efektif untuk belajar.<sup>11</sup> Bermain merupakan salah satu proses anak-anak menuju kedewasaan. Di mana mereka dapat bereksplorasi penuh baik dalam segi kecerdasan otak, potensi, maupun kehidupan sosial. Aktifitas bermain memang merupakan hal yang lumrah bagi anak-anak, orang dewasa ataupun setiap orang, hal ini karena aktifitas bermain bisa dijumpai di mana saja. Aktifitas bermain selain sebagai sarana hiburan juga memiliki fungsi-fungsi tertentu. Menurut Jerone Brunner dalam Mayke S. Tedjasaputra menyatakan “bermain bisa berfungsi sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas”. Hal ini dikarenakan saat bermain, anak akan mampu bereksperimen sebagai wujud dari perilaku baru,

---

<sup>9</sup> Indria Susilawati, *Pengembangan Model Pembelajaran....*, h. 22.

<sup>10</sup> Ermawan Susanto, “Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Nilai-nilai Afektif di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 3 No. 3, 2013, h. 288-301.

<sup>11</sup> Yulingga Nanda Hanief, dkk., “Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 3 No. 2 Agustus, 2018, h. 162.

mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan yang sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang di pelajari dan di praktekkan berulang-ulang dalam situasi bermain akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari.<sup>12</sup> Bermain menurut Serniawan dalam Sofia Hartati, merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah dan pujian.<sup>13</sup> Dalam hal ini perlu lebih di perhatikan maknanya dalam bermain yaitu, aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat di jumpai dalam hadits Rasulullah SAW, antara lain sebagai berikut:

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ مُوسَى، أَحْبَبَنَا هِشَامٌ، عَنْ مُعَمَّرٍ، عَنِ الرَّهْرِيِّ، عَنِ ابْنِ الْمَسَيْبِ، عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَ سَلَّمَ بِحِجْرَاهُمْ، دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا، فَقَالَ ( دَعَهُمْ يَا عُمَرُ ) . وَزَادَ عَلِيُّ، حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ، أَحْبَبَنَا مُعَمَّرٌ فِي الْمَسْجِدِ<sup>14</sup>

Dengan demikian bermain diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan.<sup>15</sup> Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu, bisa saat sekolah pada jam pelajaran penjasorkes materi permainan, saat pulang sekolah, saat waktu luang dan kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk

<sup>12</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Main, dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), h. 10-11.

<sup>13</sup> Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta 2005), h. 85.

<sup>14</sup> Muhammad Bin Ismail Abu Abdullah Al Bukhari Al Ju'fi, (Dar An-Najjah, 1422), h. 38 Juz 4.

<sup>15</sup> Atik Wartini & Muhammad Askar, "Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Al-Afkar*, Vol. 3 No. 1, 2015, h. 100.

agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menya-nyiaikan waktu akibat terlalu asyik saat bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-Quran Surah Al Jumu'ah: 11 sebagai berikut:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَمُوا انْفِصَالًا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهِوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ<sup>16</sup>

Memperoleh kesenangan diperbolehkan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh mendapatkan kesenangan semata sangat dicela ajaran Islam. Oleh karena itu perlu di pahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri,<sup>17</sup> sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan jangan sampai terlena akibat rasa senang yang berlebihan, karena Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebih-lebihan yang mengakibatkan lalai dari perintah-Nya.

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan berbagai warisan, salah satunya warisan dolanan, demikian orang Jawa sering menyebutnya permainan tradisional anak. Sejak zaman dahulu, anak-anak Indonesia kaya dengan permainan tradisional, permainan tradisional anak memiliki banyak nilai positif yang membuat pelakunya lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya.<sup>18</sup> Permainan tradisional anak sejatinya

<sup>16</sup> Abdus Sami, Abdul Naem, dan Abdul Moin, *Al-Qur'an Ku Dengan Tajwid Blok Warna disertai Terjemah*, (Jakarta: Lautan Lestari, 2010), Al-Qur'an Surah Al Jumu'ah ayat 11, h. 554.

<sup>17</sup> Rahmat, "Memanfaatkan Permainan Bagi Pendidikan Emosional", dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam: Kajian tentang Konsep, Problem dan Prospek Pendidikan Islam: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2003, h. 211.

<sup>18</sup> Firda Rodliyah & Istihabul Imamah, 2013, "Pemberdayaan Donal (*Dolanan Tradisional*) Sebagai Media Pengembangan Potensi Dan Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Di

memang merupakan media yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang tinggi. Hampir disetiap pulau di Indonesia memiliki ciri khas permainannya masing-masing. *Engklek, egrang, gobak sodor, cublak-cublak suweng, selodor, bemtengan* dan masih banyak lagi. Jumlahnya sekitar ratusan dan tersebar diseluruh Indonesia dengan nama yang beragam. Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah sangat beragam dan jumlahnya mencapai ribuan diseluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia. Setiap permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk perkembangan kecerdasan anak baik kecerdasan intelektual, spriritual maupun emosional.<sup>19</sup>

Permainan tradisional tidak dapat dilakukan sendiri atau individual, tetapi dilakukan secara kooperatif atau berkelompok. Dengan demikian, anak diharapkan mampu mengembangkan kerjasama, menyesuaikan diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam mematuhi peraturan, serta mampu menghargai orang lain yang tentunya merupakan modal bagi peranannya sebagai makhluk sosial. Permainan tradisional anak memiliki peran pendidikan yang sangat humanis. Dikatakan demikian karena secara alamiah permainan tradisional anak mampu menstimulasikan aspek perkembangan anak mulai dari aspek motoriknya, kognitif, emosi, bahasa, spritual, sosial, dan nilai-nilai moral.<sup>20</sup>

---

Indonesia Berdasarkan Tinjauan QS. Az-Zukhruf (25): 32, (online), ([https://www.academia.edu/39258053/Pemberdayaan\\_Donal\\_Dolanan\\_Tradisional\\_Sebagai\\_Media\\_Pengembangan\\_Potensi\\_dan\\_Meningkatkan\\_Jiwa\\_Sosial\\_Anak\\_Indonesia\\_Berdasarkan\\_Tinjauan\\_QS\\_AZ-Zukhruf\\_32](https://www.academia.edu/39258053/Pemberdayaan_Donal_Dolanan_Tradisional_Sebagai_Media_Pengembangan_Potensi_dan_Meningkatkan_Jiwa_Sosial_Anak_Indonesia_Berdasarkan_Tinjauan_QS_AZ-Zukhruf_32)), diakses pada tanggal 11 Februari, 2020, pukul 12.21.

<sup>19</sup> Sudrajat, Taat Wulandari, & Agustina Tri Wijayanti, "Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul", dalam *Jurnal Jipindo*, Vol. 1 No. 2, 2015, h. 44-45.

<sup>20</sup> Mamlu'atul Hikmah, "Perancangan *Game* Tradisional Jawa Egrang Bambu, dalam *Jurnal Penelitian*, Vol. 1 No. 1, 2011, h. 1-2.



Seiring perkembangan zaman pada era digital ditambah lagi dengan masuknya pengaruh globalisasi yang semakin pesat, banyak anak-anak zaman sekarang yang kurang berminat serta jarang terlihat bermain permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal macam-macam permainan tradisional anak. Karena ada yang beranggapan dari sebagian anak-anak bahwa permainan tradisional anak itu harus berpanas-panasan di bawah terik matahari, harus kotor, melelahkan, dan lain sebagainya. Mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain *game* atau *gatget* yang bisa dilakukan di dalam rumah atau di warnet tanpa harus berpanas-panasan, kotor, dan terlihat lebih keren dan modern dikalangan anak-anak di zaman sekarang ini. Permainan yang dilakukan di rumah atau di warnet lebih bersifat individual dan dapat membahayakan kesehatan mata, bahkan mental karena mereka terobsesi oleh game online contohnya saja game yang di dalamnya ada aksi tembak-tembakan, perkelahian dan lain-lain, hal lainnya adalah kecanduan yang mengakibatkan anak malas keluar rumah untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Padahal permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak, anak mungkin bisa saja pandai atau cerdas namun keterampilan sosialnya kurang terasah.<sup>21</sup> Bila kondisi semacam ini tidak diimbangi dengan aktivitas yang mengajarkan kerjasama, sementara teknologi dari berbagai arah mengepung dunia anak, tentu akan melahirkan generasi dengan ego dan sifat individualistik yang tinggi.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Ni Nyoman Seriati & Nur Hayati, "Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Naskah Publikasi*, 2012, h. 2.

<sup>22</sup> Aisyah Senja Mustika, "Pengaruh Dolanan Bocah Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD N Kleco 1 Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2013/2014", dalam *Artikel*.

Pada kurikulum 2013 revisi muatan materi pada kelas II yang tersaji dalam pelajaran penjsorkes memunculkan beberapa permainan tradisional anak diantaranya benteng bentengan, balap bakiak, dan balap karung. Tercantumnya permainan tradisional anak dalam buku penjasorkes tersebut adalah salah satu upaya pemerintah untuk memperkenalkan permainan tradisional pada siswa. Adapun permainan-permainan tradisional yang diimplementasikan pada pembelajaran penjasorkes kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah di antaranya adalah: *main benteng-bentengan dan main balap bakiak*.

Dalam permainan-permainan tersebut berpotensi memiliki nilai-nilai pendidikan yang bagus untuk membentuk karakter para pemain-pemainnya. Jika di telah lebih lanjut akan di temukan karakter-karakter yang terdapat dalam permainan-permainan tersebut seperti dari penelitian yang dilakukan oleh Ferdiansyah, dalam permainan bentengan terdapat 12 dari 20 *softskill* yang terdapat di dalam dunia kerja diantaranya kemampuan berkomunikasi, kerjasama, integritas, motivasi, erika, kemampuan daya analitik, inisiatif, berorientasi pada detail, kepemimpinan, kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan beradaptasi dan kecerdasan interpersonal. Sedangkan menurut Wahyuni, permainan Gobak Sodor mampu meningkatkan kualitas penyesuaian anak SD Cakranigkratan Surakarta. Penelitian-penelitian lain yang serupa semakin menguatkan posisi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa yang menyampaikan berbagai nilai karakter dan pantas di lestarikan.<sup>23</sup> Selain itu melalui permaian yang di lakukan

---

<sup>23</sup> Fitria Susanti, dkk., "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD" (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Sronдол Wetan 04-09 dan SD Sronдол Wetan 05-08), dalam *Jurnal Psikologi Undip*, Vol. 8 No. 2 Oktober, 2010, h. 147-148.

oleh anak, juga akan terbentuk karakter positif yang tentunya sangat berguna bagi kehidupan.<sup>24</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 12 Hulu Sungai Tengah pada tanggal 22 Juni 2020, peneliti melihat lapangan yang luas yaitu: 7 x 25 m<sup>2</sup> untuk wahana permainan dan papan yang dibuat dengan karet ban untuk permainan *bakiak*. Selain untuk proses pembelajaran penjasorkes, permainan-permainan ini secara tidak langsung menjadi wahana hiburan, melatih keterampilan sosial anak, dan mengedukasi.<sup>25</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan bapak Iberahim S.Pd.I yang merupakan guru penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah pada tanggal 24 Juni 2020, beliau menjelaskan “bahwa pada dasarnya di usia anak-anak seperti mereka memang suka belajar sambil bermain, maka dari itu saya meimplementasikan permainan tradisional tersebut dan kebetulan sesuai dengan muatan yang ada di buku penjasorkes kurikulum 2013 revisi, bahkan mereka sangat antusias apabila pada pembelajaran penjasorkes akan praktik bermain, maka semua anak sangat senang dan semuanya aktif mengikuti permainan.” Di sanalah terdapat nilai-nilai pendidikan karakter seperti kebersamaan, kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, keberanian, menghargai orang lain, dan lain-lain, yang dapat di bina melalui aktifitas-aktifitas bermain, yang walaupun terlihat sederhana namun sangat mengedukasi.<sup>26</sup> Maka sangat di

---

<sup>24</sup> Irman, “Nilai-nilai Karakter Pada Anak Dalam Permainan Tradisional Dan Moderen”, dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 4 No. 2 Desember, 2017, h. 90.

<sup>25</sup> Obsevasi, Tanggal 22 Juni 2020, Jam 09.00, di MIN 12 Hulu Sungai Tengah (lapangan olahraga).

<sup>26</sup> Wawancara, Tanggal 24 Juni 2020, Jam 09.00, di MIN 12 Hulu Sungai Tengah (Kantor, Ruang Tamu).

sayangkan ketika banyak orang yang bersikap kurang peduli terhadap permainan tradisional yang disitu tersimpan nilai tatakrama dan segudang nilai karakter. Oleh karena itu hal ini sangat penting untuk tetap dilestarikan oleh masyarakat maupun pihak sekolah terlebih guru mata pelajaran penjasorkes untuk membina karakter anak-anak sejak usia dini.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang dolanan anak tradisional yang diimplementasikan di MIN 12 Hulu Sungai Tengah yang kaya akan nilai-nilai pendidikan karakter, oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian tentang, **“Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Dolanan Anak Tradisional Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.”**

## **B. Definisi Konsep**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan definisi operasional, yaitu:

### 1. Nilai-nilai pendidikan karakter

Nilai-nilai pendidikan karakter ada 18 yaitu: religius, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab, nilai-nilai pendidikan karakter yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam implementasi dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

## 2. Implementasi Dolanan anak atau Permainan tradisional anak

Implementasi Dolanan anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan dolanan anak yang termuat dalam buku penjasorkes revisi 2013 yang diimplementasikan guru mata pelajaran penjasorkes dan dimainkan siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah seperti *Benteng-bentengan dan Balap Bakiak* yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya.

## 3. Penjasorkes

Penjasorkes (pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan) merupakan bagian integrasi dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesegaran dan kebugaran jasmani pada setiap individu sehingga individu memiliki keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Penjasorkes juga sebagai salah satu bidang dalam ruang lingkup pendidikan karakter. Maka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah implementasi dolanan anak tradisional pada mata pelajaran penjasorkes siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter.

### **C. Fokus Penelitian**

1. Implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

2. Nilai-nilai pendidikan karakter yang termuat dalam implementasi dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yang dimainkan siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.
3. Faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun dari rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.
2. Untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yang dimainkan siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi bentuk-bentuk dolanan anak tradisional yang dimainkan siswa kelas II pada pembelajaran penjasorkes di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

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

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan akan dapat dijadikan sebagai salah satu tambahan wawasan dalam memberikan informasi dan kontribusi terhadap

pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di era globalisasi tentang permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya, sehingga dengan ini penulis berharap kedepannya permainan tradisional sangat tepat jika terus menerus diimplementasikan dalam pembelajaran guna memastikannya agar terjaga sebagai salah satu warisan kebudayaan bangsa Indonesia yang bisa menyalurkan nilai-nilai karakter melalui kebiasaan bermain.

## 2. Secara Praktis (Guna Laksana)

### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memfasilitasi dan membantu peserta didik dalam memberikan pemahaman bahwa permainan yang dimainkan saat pelajaran penjasorkes mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat berguna bagi kehidupannya di masa yang akan datang sebagai manusia yang berkarakter.
- 2) Memotivasi peserta didik untuk bisa lebih aktif dalam proses belajar khususnya dalam pembelajaran penjasorkes materi dolanan anak atau permainan anak tradisional mengingat banyaknya nilai-nilai yang terkandung permainan tersebut.
- 3) Menghilangkan rasa jemu dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung karena dolanan anak atau permainan tradisional anak tersebut di praktekan secara langsung dan tentunya sesuai dengan buku karena memuat materi tersebut.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan kinerja profesionalisme guru.
- 2) Memberikan pengalaman, menambah wawasan, pengetahuan dan kecakapan guru dalam proses belajar mengajar tentang strategi yang menarik karena permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai pendidikan karakter.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya suasana pendidikan sekolah, khususnya pembelajaran penjasorkes.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk terus berkelanjutan mengimplementasikan permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes agar permainan tradisional disamping dapat terus lestari karena diperkenalkan juga dapat dimainkan secara langsung oleh anak-anak.

d. Bagi Orang Tua

Membantu orang tua untuk selalu mendorong setiap proses pembelajaran anaknya di sekolah khususnya pembelajaran penjasorkes tentang praktik permainan tradisional, agar bisa mengarahkan anak untuk memilih dan memilah mana permainan yang memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap anak.

e. Bagi Pembaca



Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti yang berkaitan dengan penelitian ini.

f. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai sebuah pengalaman yang begitu berharga bagi peneliti karena dapat menyalurkan kemampuan dan keterampilan yang didapatkan selama berada dilingkup Universitas.
- 2) Sebagai pengalaman langsung dalam meneliti dan mendapat pemahaman mengenai cara melakukan penelitian sehingga mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional anak pada mata pelajaran penjasorkes.

**F. Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ini dan memilih judul di atas antara lain:

1. Mengingat di MIN 12 Hulu Sungai Tengah pada pembelajaran penjasorkes, saat guru penjasorkes mengimplementasikan permainan tradisional atau dolanan anak tradisional, siswa/i kelas II sangat antusias, aktif, dan bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran apabila praktik bermain dijam pelajaran tersebut.
2. Mengingat dari beberapa sekolah sekarang ini ada sebagian yang tidak mengimplementasikan materi permainan tradisional anak atau dolanan anak pada pembelajaran penjasorkes secara langsung yang hanya sebatas materi.

3. Mengingat semakin lunturnya karakter anak-anak bangsa yang disebabkan karena kecanduan gadget dan game online di era milenial ini.
4. Mengingat anak-anak sekarang ini jarang sekali terlihat bermain permainan tradisional, dan kurangnya minat anak-anak bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional, maka untuk tetap melestarikan permainan tradisional diperkenalkanlah oleh pemerintah lewat muatan buku pelajaran penjasorkes dan diimplementasikanlah pada pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas II di MIN 12 Hulu Sungai Tengah.
5. Mengingat betapa pentingnya nilai-nilai luhur dan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional anak atau dolanan anak untuk terus di lestarikan agar permainan tradisional khas indonesia tetap terjaga dan tetap ada sampai di masa yang akan datang.

### G. Kajian Pustaka

Penulis telah melakukan penelusuran akan tetapi, belum ada yang meneliti tentang “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Dolanan Anak Tradisional Pada Pembelajaran Penjasorkes Kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.” Namun ada beberapa skripsi atau jurnal yang pembahasannya mirip yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Clara Tesalonika dan Muniroh Munawar.	Analisis Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus (Studi	Pembahasan terletak pada nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional.	Peneliti membahas nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak pada pembelajaran penjasorkes yaitu (main <i>benteng-bentengan</i> , dan

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Deskriptif Analisis di Kelompok A TK IT Harapan Bunda Semarang).		<i>balap bakiak</i> ), dimainkan pada saat jam pembelajaran penjasorkes dan melibatkan pendidik yaitu guru mata pelajaran penjasorkes. Sedangkan Clara Tesalonika dan Muniroh Munawar membahas tentang analisis nilai karakter dalam permainan tradisional kucing tikus, dimainkan saat akhir pekan, waktu kosong (waktu istirahat atau ketika sudah tidak ada kegiatan belajar mengajar).
2.	Irman, (2017).	Nilai-Nilai Karakter Pada Anak dalam Permainan Tradisional dan Modern.	Pembahasan terletak pada nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional.	Peneliti membahas nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yaitu (main <i>benteng-bentengan</i> dan <i>balap bakiak</i> ) pada siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah, dimainkan pada saat jam pembelajaran penjasorkes dan melibatkan pendidik yaitu guru mata pelajaran penjasorkes. Sedangkan Irman membahas tentang nilai-nilai karakter pada anak dalam permainan tradisional dan modern yang sering dimainkan anak-anak yang berada

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
				di Kota Padang dan Pinggiran Kota Padang, dengan subjek penelitian anak usia 5 - 15 tahun. Di mainkan waktu pulang sekolah, libur, menjelang mandi dan waktu tidak terbatas.
3.	Norrida Khairiyati, (2018).	Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Taradisional pada Peserta Didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut.	Pembahasan terletak pada nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional.	Peneliti membahas nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tradisional pada pembelajaran penjasorkes yaitu permainan tradisional masyarakat jawa yang termuat dalam materi buku penjasorkes kurikulum 2013 seperti (main <i>benteng-bentengan</i> , dan <i>balap bakiak</i> ) pada siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah, dimainkan pada saat jam pembelajaran penjasorkes dan melibatkan pendidik yaitu guru mata pelajaran penjasorkes. Sedangkan Norrida Khairiyati membahas tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan taradisional pada peserta didik SDN Kali Besar Kecamatan Kurau Kabupaten Tanah Laut yaitu permainan yang dimainkan peserta didik kelas 1-6 permainannya

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
				merupakan permainan anak-anak desa Kurau seperti ( <i>balogo, tali ulai, badamprak dan bakalikir</i> ). Di mainkan pada saat waktu istirahat, waktu luang, sebelum acara di sekolah dimulai, dan pulang sekolah.

Untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sebagaimana dalam tinjauan penelitian terdahulu di atas maka peneliti ingin menjelaskan bahwa permasalahan ini bukanlah permasalahan yang baru yang sedang dipermasalahkan, tentunya sudah ada yang membahas sebelumnya tentang nilai-nilai karakter yang disinkronkan dengan permainan tradisional, walaupun memiliki objek penelitian yang serupa namun sub pokok dalam objek tersebut adalah berbeda.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya memaparkan permainan-permainan tradisional yang di lakukan pada waktu libur/luang, jam kosong atau pulang sekolah. Sedangkan kelebihan peneliti adalah melibatkan pihak sekolah atau pendidik yaitu guru mata pelajaran penjasorkes pada proses pembelajaran dan relevan dengan pembelajaran penjasorkes yang memuat beberapa materi permainan tradisional anak yang tentunya melahirkan nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa diperkenalkan dan diimplementasikan oleh guru mata pelajaran penjasorkes kepada siswa kelas II MIN 12 Hulu Sungai Tengah.

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis mengorganisasikan sistematika pembahasan ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisikan mengenai latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian (kegunaan), alasan memilih judul, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori berisi tentang nilai-nilai pendidikan karakter (pengertian nilai-nilai, pengertian pendidikan karakter, dan nilai-nilai pendidikan karakter), implementasi (pengertian implementasi), dolanan anak/permainan tradisional anak (pengertian dolanan anak/permainan tradisional anak, bentuk-bentuk dolanan anak/permainan tradisional anak, dan manfaat dolanan anak/permainan tradisional anak) dan pembelajaran penjasorkes (pengertian pembelajaran, pengertian penjasorkes, KI dan KD penjasorkes, materi penjasorkes, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran).

Bab III Metodologi Penelitian berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, keabsahan data dan prosedur penelitian.

Bab IV berisikan Laporan Hasil Penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan pembahasan.

Bab V Penutup berisi tentang simpulan, saran-saran dan keterbatasan penelitian. Pada bagian akhir berisi daftar pustaka.