

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah penelitian, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk manusia yang berkualitas sehingga dapat mendukung tercapainya cita-cita bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsanya. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai karakter yang terdiri dari komponen pengetahuan, kemauan, dan tindakan untuk melakukan nilai baik terhadap Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan bangsa (Manasikana & Anggraeni, 2018:103).

Pebriana, dkk (2022:1217) menyatakan, dengan menerapkan pendidikan karakter di sekolah dasar dapat digunakan sebagai pondasi dalam membentuk pribadi seseorang, maka secara tidak langsung mendukung sekaligus membantu seseorang untuk memiliki sikap peduli, bertanggungjawab, dapat bersosialisasi terhadap masyarakat berdasarkan etika dan norma yang berlaku dalam mendukung perkembangan sosial, etis, dan emosional siswa. Melihat hal melalui lembaga pendidikan untuk mencapai cita-cita bangsa dalam mencerdaskan kehidupannya maka dapat dilakukan melalui pendidikan karakter di sekolah dasar.

Berdasarkan Surat Keputusan BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 yang membahas mengenai dimensi, elemen, dan sub elemen profil pelajar Pancasila pada

kurikulum merdeka yang menetapkan enam dimensi untuk proyek penguatan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila maka generasi muda harus memiliki karakter yang kuat yang mencerminkan dasar dari Negara kita yaitu Pancasila. Apabila dilihat dari keenam dimensi maka generasi bangsa harus mampu mengimplementasikan karakter sesuai dengan dimensi yang dijadikan landasan untuk menguatkan karakter yang mewujudkan profil dari pelajar Pancasila baik dari dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, dimensi berkebinekaan global, dimensi bergotong royong, dimensi mandiri, dimensi bernalar kritis, dan dimensi kreatif. Kemudian apabila dilihat pada dunia pendidikan secara nasional, penilaian yang digunakan pendekatan acuan patokan atau PAP sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: Agung, 2022:101)

Persentase Penguasaan (%)	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel maka, pada penelitian ini tidak cukup siswa memiliki karakter dengan predikat cukup dikarenakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menguatkan karakter dari yang cukup menjadi baik bahkan sangat baik sehingga dalam menguatkan karakter dalam persentase penguasaan pada penguatan karakter pada kategori baik yaitu 80%.

Pada zaman digitalisasi ini teknologi terus berkembang hingga memasuki dunia pendidikan. “Teknologi saat ini yang sudah berkembang mengakibatkan

dalam dunia pendidikan mengalami perubahan seperti pada administrasi sekolah, proses pembelajaran di sekolah, bahkan pada saat melakukan penilaian pada siswa tidak terlepas dari teknologi yang ada” (Munir, dkk, 2022:31). Melihat hal maka menurut hasil sensus penduduk tahun 2020 menyatakan anak usia sekolah sebagian besar berasal dari Gen Z yang sangat berdekatan dengan teknologi (Rakhmah, 2021). Semakin berkembangnya teknologi, pembelajaran yang dilakukan di sekolah lebih mudah dan praktis, hal ini dibuktikan dengan mudahnya mengakses segala informasi yang merupakan salah satu keuntungan dari adanya teknologi. Adanya teknologi juga tidak selamanya membawa keuntungan tetapi juga membawa dampak yang negatif. Pengaruh negatif dari teknologi juga akan berdampak besar khususnya pada karakter dari siswa, hal ini dibuktikan dengan penelitian Muhammad Munir Tahun 2022 yang menyatakan pada saat ini anak-anak semakin tergantung dengan gadget yang menyebabkan enggan untuk melakukan aktivitas dan bersosialisasi dengan masyarakat serta lingkungan sekitarnya.

Kecanduan terhadap teknologi dapat dibuktikan dengan data penggunaan internet di Indonesia awal tahun 2022 yang bersumber dari *databokss* menurut laporan dari *We are Social* sudah mencapai pada 204,7 Juta pengguna yang menyebabkan banyak anak yang terjebak di dalam *game online* atau menonton tayangan yang belum sepantasnya untuk ditonton (Annur, 2022). Hal ini menyebabkan banyak bermunculan hal-hal yang tidak menyenangkan seperti *pembullying*, individualisme, tidak bertanggungjawab, tidak jujur, kurang disiplin, tidak bisa bersosialisasi dengan masyarakat. Apabila hal ini dibiarkan maka

generasi penerus bangsa akan memiliki sikap individualisme yang kuat dan tidak memiliki sikap peduli dengan masyarakat serta lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati Denpasar pada tanggal 19 Juli 2022 pukul 10.00 Wita yang didukung dengan observasi yang dilakukan pada saat melaksanakan program Asistensi Mengajar Tahun 2021-2022 di SD Saraswati 6 Denpasar pada saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan anak-anak yang dalam melakukan tugas kelompok memiliki sikap individualisme, tidak dapat bersosialisasi secara maksimal, kurangnya kerjasama atau sikap gotong royong yang bagaimana oleh siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada saat pembelajaran di lapangan, terdapat siswa yang tidak sesuai dengan teman lainnya dalam melakukan pemanasan, tentu hal ini bertentangan dengan cerminan dimensi gotong royong yang didalamnya terdapat kolaborasi. Tidak hanya itu masih terdapat anak-anak yang tidak saling membantu disaat temannya tidak bisa melakukan gerakan yang diberikan melainkan menyoraki temannya, serta saat guru sedang menjelaskan di lapangan masih ada yang mengobrol dan asik dengan dunianya sendiri, untuk dapat mengetahui lebih jelas maka dapat diperhatikan tabel nilai sikap pada tabel berikut ini.

Tabel 1.2
Nilai Sikap Kelas IV Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati

No	Sekolah	Kriteria Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Tidak Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SD Saraswati 1 Denpasar	80-89	107	40	37,38	67	62,61
2.	SD Saraswati 2 Denpasar	80-89	114	51	44,73	63	55,26
3.	SD Saraswati 3 Denpasar	80-89	125	54	43,2	71	56,8

No	Sekolah	Kriteria Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Tidak Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
4.	SD Saraswati 4 Denpasar	80-89	94	40	42,55	54	57,44
5.	SD Saraswati 5 Denpasar	80-89	123	56	45,52	67	54,47
6.	SD Saraswati 6 Denpasar	80-89	118	52	44,06	66	55,93
					42,90		57,085

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka terdapat kesenjangan antara kondisi seharusnya dengan kenyataan yang ada sehingga permasalahan yang ditemukan di sekolah dasar bertentangan dengan dimensi gotong royong sebagai indikator dimensi, hal ini menunjukkan bahwa karakter anak yang masuk ke dalam dimensi gotong royong masih sangat lemah sekitar 57% siswa masih lemah karakter gotong royongnya, tentu hal ini bertentangan dengan profil pelajar Pancasila sebagai landasan melakukan penguatan karakter yang terdapat pada SK BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 yang menyatakan bahwa terdapat enam dimensi pada pendidikan penguatan karakter yaitu 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebinekaan Global, 3) Gotong Royong , 4) Mandiri, 5) Bernalar Kritis, 6) Kreatif.

Setelah mencari penyebab permasalahan ini, maka ditemukan penyebabnya yaitu pada saat pandemi ini berlangsung anak-anak tidak dapat bertemu dengan temannya sehingga sangat sedikit terjadi interaksi secara langsung dan hanya memainkan *handphonenya*, sementara saat ini sudah memasuki pembelajaran secara langsung yang menyebabkan anak-anak masih membawa sikap individualnya, sehingga kurangnya kolaborasi, kepedulian, dan berbagi di dalam dirinya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 19 Juli

2022 terhadap Bapak Putu Wiadnyana sebagai guru PJOK di SD Saraswati 6 Denpasar bahwa pendidikan karakter yang dilakukan hanya 15 menit pada saat awal pembelajaran secara verbal dengan menggunakan metode ceramah sebelum pembelajaran inti dilaksanakan dan pada saat ini belum menggunakan media untuk melakukan pendidikan penguatan karakter.

Apabila kegiatan pendidikan penguatan karakter hanya dilakukan 15 menit di awal saja maka pencapaian profil pelajar Pancasila pencapaiannya menjadi kurang maksimal dan karakter melekat di dalam diri anak dan ini akan berdampak buruk bagi masa depannya. Oleh karena itu seorang pendidik harus dapat melakukan penguatan karakter kepada siswa.

Penguatan karakter adalah suatu aktivitas memperkuat karakter anak melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (rasa), olah pikir (literasi) dan olahraga (kinestetik) (Kemendikbud, 2017). “Pada dasarnya dalam melakukan penguatan karakter pada anak sekolah dasar mudah dilakukan” (Suyitno, 2021). “Ada tiga pendekatan pembinaan yang dapat dilakukan untuk melakukan penguatan karakter pada anak yaitu (1) *Cognitive Moral Development*, (2) *Affective Moral Development*, (3) *Behavior Moral Development*” (Choli, 2020:63). Pertama adalah *Cognitive Moral Development*, dengan pendekatan ini maka internalisasi nilai yang dapat dilakukan yaitu melalui dialog yang efektif antara potensi siswa dengan tata nilai yang disajikan oleh warga sekolah. Kedua *Affective Moral Development*, dengan pendekatan ini maka internalisasi nilai dapat dilakukan dengan menanamkan nilai melalui laras afektif berupa sentuhan perasaan, imajinasi, dan juga intuisi. Pada pendekatan pembinaan yang kedua ini seorang guru atau pendidik diharapkan memiliki kreativitas dalam mengelola strategi pendekatan seperti

halnya melakukan kegiatan pembelajaran *out bond*, melakukan permainan yang merupakan implementasi dari pendekatan afektif. Ketiga adalah *Behavior Moral Development*, dengan pendekatan ini maka dapat dilaksanakan dengan melakukan pembiasaan.

Berdasarkan pendekatan pembinaan dalam mendukung penguatan karakter bagi anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan yang paling dekat dengan dunia anak-anak salah satunya dengan menggunakan permainan. Menggunakan permainan merupakan implementasi dari pendekatan *Affective Moral Development*. Permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan rakyat dan permainan modern. “Di era globalisasi yang memiliki ciri khas kemajuan teknologi menyebabkan berpengaruh terhadap aktivitas bermain pada anak” (H. Nur, 2013). Anak yang lahir di zaman milenial ini lebih tertarik dengan permainan modern dibandingkan dengan permainan rakyat padahal permainan rakyat banyak mengandung nilai-nilai edukatif yang dapat memperkuat karakter pada anak, hal ini dibuktikan dengan penelitian Kusmiran, 2022 menyatakan bahwa permainan rakyat banyak membawa manfaat dalam membentuk dan memperkuat karakter anak seperti menimbulkan suasana yang ceria, menumbuhkan rasa kebersamaan, mampu bersosialisasi, kekompakan, disiplin, mengasah keterampilan anak, mengasah kreativitas anak, memperoleh kesempatan untuk berkembang (Kusmiran, 2022). Permainan rakyat merupakan suatu permainan yang banyak melibatkan gerakan fisik sehingga permainan rakyat dapat dimasukkan dalam mata pelajaran yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Salah satu permainan rakyat yang ada di Bali adalah permainan rakyat *Cag-cag*.

Permainan *Cag-cag* adalah salah satu permainan rakyat dengan melewati empat buah bambu yang akan menutup dan membuka. Permainan ini dimainkan oleh lima orang, satu sebagai orang yang melewati bambu dan empat orang sebagai penggerak bambu (Dwijyanthi, 2009). Permainan rakyat *Cag-cag* ini banyak mengandung nilai-nilai karakter pada anak khususnya bagi anak sekolah dasar yang masih pada masa bermain untuk memperkuat karakter anak yaitu gotong-royong, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama Bapak Made Taro pada tanggal 20 Juli 2022 yang menyatakan bahwa permainan rakyat *Cag-cag* memiliki nilai-nilai karakter yang mendukung untuk melakukan penguatan karakter khususnya karakter gotong royong.

Hal ini sejalan dengan permainan sejenis dari NTT pada buku *Dolanan Anak, 2021* yang menyatakan bahwa permainan dapat menjadi sarana edukasi dikarenakan didalamnya mengandung nilai-nilai karakter seperti kebersamaan, kefokusian, dan kelincahan. Oleh karena itu permainan rakyat *Cag-cag* ini dapat mendukung dalam melakukan penguatan karakter anak. Selain itu, permainan rakyat *Cag-cag* ini sudah hampir langka dikarenakan anak-anak lebih kecanduan dalam bermain *gadget* yang menyebabkan dalam melakukan pendekatan pembinaan penguatan karakter dapat dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan permainan rakyat sehingga selain untuk menguatkan karakter anak juga dapat meningkatkan eksistensi dari kearifan lokal berupa permainan rakyat *Cag-cag* yang mengandung nilai-nilai karakter.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Rakyat *Cag-cag* terhadap Penguatan Karakter Gotong

Royong dalam Mata Pelajaran PJOK Kelas IV di Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka terdapat identifikasi masalah yang akan diajukan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Terdapat kesenjangan kondisi gotong royong yang seharusnya bagaimana oleh siswa dengan kenyataan karakter gotong royong yang bagaimana oleh siswa.
- (2) Pada saat melakukan tugas kelompok hanya 1 atau 2 orang yang mengerjakan, teman lainnya bermain atau mengobrol
- (3) Proses pendidikan karakter yang dilakukan guru di sekolah dasar kurang menunjukkan proses pendidikan PAIKEM.
- (4) Guru belum menggunakan media dalam proses pendidikan karakter.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah lemahnya karakter gotong royong siswa yang diikuti dengan belum maksimal dalam penguatan karakter khususnya karakter gotong royong pada anak dengan cara yang menunjukkan proses pendidikan PAIKEM berbasis kearifan lokal.

Berlandaskan pada hal sebelumnya maka dibatasi permasalahannya yaitu Pengaruh Permainan Rakyat *Cag-cag* terhadap Penguatan Karakter Gotong

Royong dalam Mata Pelajaran PJOK Siswa Kelas IV di Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka terdapat rumusan masalah yang diajukan dalam kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagaimana karakter gotong royong siswa pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan rakyat *Cag-cag*?
- (2) Bagaimana karakter gotong royong siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa permainan rakyat *Cag-cag* ?
- (3) Apakah terdapat pengaruh dari permainan rakyat *Cag-cag* terhadap penguatan karakter gotong royong dalam mata pelajaran PJOK siswa kelas IV di Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui karakter gotong royong pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan rakyat *Cag-cag*
- (2) Untuk mengetahui karakter gotong royong pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan rakyat *Cag-cag*.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh permainan rakyat *Cag-cag* terhadap penguatan karakter gotong royong dalam mata pelajaran PJOK siswa

kelas IV di Yayasan Perguruan Rakyat Saraswati Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dituai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan karakter dan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan penelitian lainnya. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal permainan rakyat, ikut berperan aktif dalam permainan, berkumpul bersama teman untuk belajar bersama tentang nilai-nilai karakter melalui permainan rakyat yang dimainkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan inovasi baru bagi guru dalam memperkuat karakter anak yang dikemas di dalam mata pelajaran dengan bantuan permainan rakyat sehingga guru dapat secara kreatif dan inovatif dalam membuat proses pembelajaran diminati oleh siswa dan guru-guru mengetahui pengaruh penting dari permainan rakyat dalam menguatkan karakter anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan inovasi untuk dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti lainnya untuk mengambil faktor variabel lain untuk memperkuat karakter.

