BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang mencakup penanaman pengetahuan, rasa cinta, dan perilaku positif yang menjadi kebiasaan dalam pendidikan anak usia dini. Nilai-nilai penting yang perlu dikenalkan dan diinternalisasikan dalam perilaku anak meliputi kecintaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kejujuran, disiplin, toleransi dan perdamaian, rasa percaya diri, kemandirian, kerjasama, gotong royong, sopan santun, tanggung jawab, kerja keras, kepemimpinan, keadilan, kreativitas, kerendahan hati, kepedulian terhadap lingkungan, serta cinta tanah air dan bangsa (Karoso et al., 2025) Implementasi nilai karakter dalam kehidupan bermasyarakat sangat menjadi perhatian dari berbagai kalangan masyarakat, teruata dalam setiap kegiatan pendidikan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016, pendidikan karakter menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dilaksanakan. Karakter merupakan keunikan individu yang terwujud dari cara berpendirian, berkepribadian, berperan aktif untuk hidup, dan bekerja sama di sekolah, keluarga, serta masyarakat. Berkarakter baik akan menjadikan seorang individu sanggup mengambil keputusan dengan baik dan tepat, serta siap menanggung konsekuensi setiap keputusan.(Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Pendidikan karakter telah menjadi isu strategis dalam konteks pendidikan kontemporer. Fokus pendidikan tidak hanya pada kompetensi kognitif tetapi juga pada pembentukan karakter anak sebagai fondasi kehidupan sosial yang sehat dan produktif. Penanaman nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, gotong royong, dan rasa hormat menjadi semakin penting mengingat tantangan sosial yang semakin kompleks dalam masyarakat modern. Bermain permainan tradisional merupakan salah satu cara mendidik anak tentang pendidikan karakter, karena permainan ini memberikan pembelajaran berharga bagi pengembangan karakter.

Permainan Tradisional dapat membantu anak belajar mengelola emosi, menjadi lebih berempati, mengikuti aturan, dan menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain. Pendekatan pendidikan yang inovatif ini berpotensi meningkatkan antusiasme anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan. Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai platform untuk mendidik anak-anak tentang nilai-nilai kasih sayang, integritas, dan ketulusan. Sebagai bagian dari lingkungan sosial, permainan tradisional dimasukkan agar anak dapat melatih sikap disiplin, bersahabat, kooperatif, dan kompetitif dalam berinteraksi dengan orang lain (Rizka, 2023)

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang sarat dengan nilai-nilai sosial dan moral. Berbeda dengan permainan digital yang lebih bersifat individualistik, permainan tradisional melibatkan interaksi langsung antar anak yang mendorong pembelajaran sosial dan karakter secara alami dan kontekstual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai budaya serta perilaku positif seperti kerja sama dan kepatuhan terhadap aturan (Karoso et al., 2025) Dalam konteks ini, permainan tradisional gobak Sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia dan dikenal luas di kalangan komunitas sekolah dasar. Permainan ini dimainkan oleh dua regu dengan cara melewati garis penjagaan lawan sambil mematuhi aturan tertentu sehingga menuntut strategi, kerja sama, dan komunikasi antar pemain. Interaksi tersebut berpotensi menumbuhkan nilai karakter intrinsik seperti solidaritas dan sportivitas dalam proses bermain bersama teman sebaya.

Secara struktural, aturan gobak Sodor menghadirkan situasi sosial yang memungkinkan anak belajar bertindak dalam kelompok, mengatur strategi bersama, serta menghargai kemenangan dan kekalahan secara adil. Interaksi intens tersebut memberi ruang bagi anak untuk menginternalisasi nilai karakter melalui pengalaman langsung dalam situasi yang bersifat kompetitif namun kooperatif. Meskipun demikian, dominasi permainan modern menyebabkan permainan tradisional seperti gobak Sodor semakin jarang

dimainkan secara rutin oleh anak-anak.

Hal ini mengakibatkan berkurangnya kesempatan anak mengakses pengalaman sosial yang berpotensi mengembangkan karakter yang kuat. Situasi ini diperkuat oleh kajian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional, meskipun banyak mengandung nilai moral dan budaya, semakin terpinggirkan akibat tren konsumsi teknologi digital yang tinggi di kalangan anak. Berbagai penelitian telah meneliti manfaat permainan tradisional dalam konteks pendidikan karakter. Misalnya, penelitian di Desa Baratan menemukan bahwa permainan tradisional berkontribusi signifikan dalam membentuk perilaku baik dan keputusan yang benar pada anak usia sekolah dasar (Prayitno et al., 2022).

Namun, kajian yang secara khusus mengkaji nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor masih relatif terbatas dan cenderung deskriptif tanpa fokus mendalam pada pengalaman dan persepsi anak secara kualitatif. Nilai karakter dalam gobak sodor ada, namun umumnya hanya berupa gambaran umum karakter yang terbentuk atau bersifat kuantitatif pada konteks sekolah dasar tertentu. Sedangkan kajian yang memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk menggali makna pengalaman anak saat bermain gobak sodor serta nilai karakter spesifik yang muncul dalam interaksi sosialnya masih minim.kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam untuk memahami bagaimana grobak Sodor sebagai media informal dapat mengungkap secara empiris nilai-nilai karakter yang muncul dalam praktik bermain anak.

Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh narasi pengalaman yang kaya dari perspektif langsung anak dan pelaku permainan. Fokus penelitian ini adalah mengkaji nilai-nilai karakter seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, sportivitas, dan kepemimpinan yang muncul selama permainan gobak sodor. Dengan menempatkan pengalaman nyata bermain sebagai basis analisis, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pendidikan karakte. Pemilihan gobak sodor sebagai objek studi didasarkan pada sifatnya

yang khas sebagai permainan fisik kelompok dengan aturan yang jelas dan intensitas interaksi yang tinggi antar pemain.

Namun, kajian yang secara khusus mengkaji nilai-nilai karakter dalam permainan gobak sodor masih relatif terbatas dan cenderung deskriptif tanpa fokus mendalam pada pengalaman dan persepsi anak secara kualitatif. Nilai karakter dalam gobak sodor ada, namun umumnya hanya berupa gambaran umum karakter yang terbentuk atau bersifat kuantitatif pada konteks sekolah dasar tertentu. Sedangkan kajian yang memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk menggali makna pengalaman anak saat bermain gobak sodor serta nilai karakter spesifik yang muncul dalam interaksi sosialnya masih minim.kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam untuk memahami bagaimana grobak Sodor sebagai media informal dapat mengungkap secara empiris nilai-nilai karakter yang muncul dalam praktik bermain anak.

Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh narasi pengalaman yang kaya dari perspektif langsung anak dan pelaku permainan. Fokus penelitian ini adalah mengkaji nilai-nilai karakter seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, sportivitas, dan kepemimpinan yang muncul selama permainan gobak sodor. Dengan menempatkan pengalaman nyata bermain sebagai basis analisis, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pendidikan karakte. Pemilihan gobak sodor sebagai objek studi didasarkan pada sifatnya yang khas sebagai permainan fisik kelompok dengan aturan yang jelas dan intensitas interaksi yang tinggi antar pemain.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini relevan untuk kehidupan sosial anak di sekolah dasar maupun dalam kehidupan bermasyarakat.Dengan mengungkap nilai karakter yang muncul secara alami dari permainan gobak sodor, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, serta memberi rekomendasi bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk mempertahankan permainan tradisional sebagai bagian dari

praktik pendidikan di masyarakat Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang muncul dalam pengalaman anak saat bermain gobak sodor dalam konteks sosial sekolah dasar.

Penelitian ini juga bertujuan memberikan wawasan tentang bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan perkembangan sosial dan emosional anak. Manfaat penelitian ini mencakup pengembangan teori pendidikan karakter berbasis permainan, memperkuat argumen pemanfaatan budaya lokal dalam pendidikan, dan memberikan implikasi praktis untuk guru, orang tua, serta pengembang kurikulum dalam memperkaya pengalaman belajar anak melalui media nonformal yang bermakna. Permainan tradisional gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Adanya permainan tradisional anak akan berusaha untuk berkerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Di Desa Subang, Kecamatan Subang, Kabupaten Kuningan, praktik permainan tradisional gobak sodor atau dadaluan masih muncul sesekali dalam kegiatan anak-anak di ruang terbuka seperti halaman RT atau lapangan sekolah dasar, namun frekuensinya menurun dibanding generasi sebelumnya. Pengamatan lapangan awal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana nilai-nilai karakter dimediasi melalui praktik permainan tersebut dalam konteks komunitas desa. Di tingkat desa, berkurangnya ruang bermain kolektif akibat perubahan penggunaan lahan atau prioritas pendidikan formal membuat anak-anak kurang mendapat kesempatan praktik sosial langsung yang biasa terjadi di permainan tradisional, sehingga muncul kekhawatiran akan lemahnya internalisasi nilai-nilai karakter yang dibentuk lewat interaksi bermain.

Meski nilai-nilai ini potensial kuat, perubahan pola bermain anak akibat penetrasi permainan digital dan smartphone berimplikasi pada penurunan partisipasi di permainan tradisional—fenomena yang telah diidentifikasi

sebagai ancaman terhadap pewarisan kearifan lokal dan praktik penguatan karakter berbasis komunitas.

Dari hal terkecil seperti mainan anak hingga hal terbesar seperti perubahan gaya hidup, globalisasi berdampak pada berbagai aspek kehidupan. Permainan modern dapat menggantikan permainan tradisional dalam pola permainan anak, sehingga dapat mempengaruhi pembangunan nasional dan pembentukan karakter generasi muda.

Permainan tradisional dulunya sangat populer di kalangan anak-anak dari segala usia. Permainan tradisional dapat membantu anak-anak belajar bagaimana bekerja sama, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengelola emosi, menjadi lebih berempati, mengikuti aturan, dan menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain (Rizka, 2023) Akan tetapi, pengaruh modernisasi yang saat ini berkembang semakin pesat, menimbulkan sebuah tantangan besar dalam pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Adanya pengaruh modernisasi dapat menimbulkan anggapan bahwa permainan tradisional kurang menarik.

Sehingga, perlu dilakukan upaya agar permainan tradisional dapat menjadi aktivitas yang menarik untuk dilakukan dan menumbuhkan minat yang besar agar anak bersemangat dalam memainkan (Wulandari, 2022) Dari perspektif guru dan orang tua di Desa Subang, gobak sodor pernah dipandang sebagai sarana informal pembelajaran sosial—tempat anak belajar bergiliran, menghormati aturan, dan menerima konsekuensi dari kalah atau menang. Namun saat ini sebagian praktisi.

Pendidikan menganggap integrasi permainan tradisional ke kurikulum informal semakin minim. Penelitian ini difokuskan pada pengungkapan nilai-nilai karakter yang muncul pada anak melalui permainan tradisional Gobak Sodor di Desa Subang, Kecamatan Subang, Kabupaten Kuningan. Fokus utama diarahkan pada identifikasi nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, disiplin, dan kepedulian sosial yang tercermin dalam perilaku dan interaksi anak selama permainan berlangsung. Penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana aturan permainan, pembagian peran,

dan dinamika interaksi antar pemain berperan dalam membentuk nilai-nilai karakter tersebut. Kajian dibatasi pada konteks sosial dan budaya masyarakat Desa Subang tanpa membandingkan dengan permainan lain atau wilayah berbeda, sehingga penelitianini menekankan pemahaman mendalam terhadap permainan tradisional sebagamedia pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

B. Identifikasi Masalah

Bagian ini memaparkan identifikasi masalah yang menjadi fokus kajian yang dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan terhadap pola bermain anak.
2. Pada anak-anak di Desa Subang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan berbasis gawai yang bersifat individual dan minim interaksi sosial langsung.
3. Belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak.
4. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional berpotensi hilang dan tidak lagi diwariskan kepada generasi muda.

C. Batasan Masalah

Agar peneletian ini terarah dan terfokus, maka mempertimbangkan masalah ini Secara substantif, penelitian ini berfokus pada:

1. Nilai-nilai karakter anak yang muncul melalui aktivitas bermain permainan olahraga tradisional Grobak Sodor. Penelitian tidak mengkaji aspek keterampilan fisik atau kemampuan motorik anak secara kuantitatif, melainkan menitik beratkan pada perilaku, sikap, dan interaksi sosial anak yang merefleksikan nilai karakter selama permainan berlangsung.
2. Dari segi lokasi, penelitian ini dibatasi pada Dusun Pahing Desa Subang, Kecamatan Subang, Kabupaten Kuningan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan Grobak Sodor masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak setempat,

3. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia sekolah dasar yang aktif atau pernah terlibat dalam permainan Grobak Sodor di lingkungan Desa Subang. Selain anak sebagai subjek utama, penelitian juga melibatkan informan pendukung seperti guru, orang tua, atau tokoh masyarakat yang memiliki pemahaman tentang aktivitas bermain anak.
4. Dari aspek waktu, penelitian ini dibatasi pada periode pelaksanaan tertentu, yaitu selama kegiatan pengumpulan data lapangan berlangsung (observasi dan wawancara dalam rentang waktu yang telah ditentukan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Nilai-Nilai karakter apa saja yang terkandung dalam permainan gobak sodor?
2. Bagaiamana nilai-nilai karakter tercermin dalam aktivitas permainan gobak sodor

E. Tujuan penelitian

1. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Nilai karakter yang terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Subang.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diaharapkan memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis ataupun secara prkatis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diaharapkan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kajian pendidikan karakter, khususnya yang berbasis kearifan lokal melalui permainan tradisional. Dapat menjadi pijakan atau acuan pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengintegrasikan permainan tradisional *Gobak Sodor* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter di sekolah, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

b. Bagi orang tua

Penelitian ini memberikan pemahaman tentang pentingnya permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter anak, sehingga dapat mendorong orang tua untuk mengarahkan anak pada aktivitas bermain yang lebih edukatif dan sosial.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas sosial yang mendukung pembentukan karakter anak di lingkungan Masyarakat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan empiris dan metodologis untuk mengembangkan studi lanjutan yang relevan dengan tema pendidikan karakter dan permainan tradisional dalam konteks yang lebih luas.