

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembentukan karakter atau yang saat ini sering kita dengar menjadi perhatian banyak orang terutama orang tua yang ingin mempunyai anak-anak yang berkarakter baik atau positif. Karakter yang bersifat positif yakni suatu tabiat, watak yang menunjukkan nilai-nilai positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Karakter yang bersifat negatif, yakni tabiat, watak yang menunjukkan nilai-nilai negatif terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Depdiknas, (2008: 682) Pentingnya membangun karakter sejak usia dini karena pada prinsipnya anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, atau jika diibaratkan bagaikan kertas putih yang tulisannya bisa diisi dengan tulisan-tulisan yang baik atau tulisan yang tidak baik. Anak menerima setiap goresan kemana ia akan diarahkan, jika diarahkan pada hal baik maka anak akan berperilaku dengan penuh kebaikan sehingga bahagia di dunia dan akhirat. Begitupun sebaliknya, jika anak diarahkan kepada hal yang tidak baik, maka anak akan berperilaku kurang baik, untuk dirinya dan orang sekitarnya. Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah permainan anak-anak yang diwarisi turun temurun dan mempunyai banyak variasi permainannya yang pernah dimainkan oleh anak-anak tempo dulu yang tidak diketahui asal usulnya.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan turun temurun berbentuk tradisional dan memiliki banyak variasi permainannya, sehingga terkadang kurang diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan darimana asal permainannya itu. Permainan tradisional dapat memberikan rasa senang serta memasukkan kegiatan yang banyak mengandung unsur seni dalam tradisi yang memberikan pengetahuan bagi anak tentang permainan tempo dulu.

Permainan lompat tali merdeka merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama-lama, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, permainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan anak.

Lompat tali merdeka juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak. Tujuan dan menunjukkan karakter yang baik, dari permainan. Permainan lompat melatih siswa untuk saling bekerja sama antar kelompok, melatih siswa untuk saling berintraksi dengan temannya, melatih siswa untuk punya rasa tanggung jawab atas tugas yang telah diberikan, dan memiliki rasa empati.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah penelitian dengan judul : “Pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional lompat tali merdeka di SD Inpres Oesapa”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan suatu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.
2. Kurangnya karater siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Mengetahui karakter siswa melalui proses belajar mengajar permainan lompat tali merdeka.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang perlu dibatasi agar tidak terlepas dari inti permasalahan yang sebenarnya, maka permasalahan harus diberikan pembatas masalah. Dalam hal ini dibatasi pada "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Terdisional lompat Tali Merdeka di SD Inpres Oesapa"

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut "Bagaimana Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Terdisional Lompat Tali Merdeka di SD Inpres Oesapa".

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pembentukan Karater Siswa Melalui Permainan Lompat Tali Merdeka di SD Inpres Oesapa.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat akademis
  - a. Dapat bermanfaat bagi Universitas Kristen Artha Wacana Kupang Khususnya program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) sebagai bahan kajian yang ada kaitannya dengan mata kuliah yang sesuai.
  - b. Dapat bermanfaat bagi penulis dalam mengaplikasikan segala pengetahuan yang penulis peroleh selama kuliah di Universitas Kristen Artha Wacana Kupang pada Program studi PJKR. Sebagai bahan masukan bagi SD Inpres Oesapa.
2. Manfaat praktis
  - a. Kurangnya aktivitas proses kegiatan permainan tradisional lompat tali merdeka di SD Inpres Oesapa.
  - b. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung di dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar mengajar.