

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Fasilitator

2.1.1.1 Pengertian Fasilitator

Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 6 menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam pendidikan”.

Fasilitator berasal dari istilah fasilitasi dimana kata fasilitasi berasal dari bahasa Perancis *facile* dan bahasa Latin *facilis* yang berarti “mudah”. *To facile* dapat diartikan “membuat sesuatu menjadi lebih mudah” (Mucharomah & Mardiyah, 2018, p. 10). Prinsip Fasilitasi Adalah Berdasarkan pada keyakinan akan mimpi dan keinginan manusia. Fasilitasi lebih menekankan pada “proses” bagaimana melakukan sesuatu bukan pada konten apa yang dilakukan.

Fasilitator merupakan pendamping dalam memfasilitasi anak belajar (Gernatititi et al., 2019, p. 187). Menurutnya juga semua orang dapat menjadi fasilitator dalam mendampingi anak belajar asal memenuhi syarat seperti mencintai anak-anak dengan tulus, mau belajar, dan dapat bekerja sama. Fasilitator juga bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku dan tindakannya untuk membentuk jiwa dan karakter anak.

2.1.1.2 Peran Fasilitator

Maurice Duverger (2010:103) dalam (Mucharomah & Mardiyah, 2018, p. 10) mendefinisikan tentang istilah “peran” (*role*) dipilih secara baik karena menyatakan bahwa setiap orang merupakan pelaku didalam masyarakat dimana dia hidup.

Peran menurut Soerjono Soekanto (2009) dalam (Istiadaningsih et al., 2021, p. 24) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia

menjalankan suatu peranan. Menurut Iza Bigupik (2019) dalam (Istiadaningsih et al., 2021, p. 24) peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Berdasarkan pengertian tersebut, peran adalah tugas atau kewajiban seseorang untuk bersikap dan bertindak dalam kehidupan suatu struktur sosial.

Peran fasilitator bertanggung jawab menyediakan diri untuk terlibat dalam membantu belajar anak dalam kegiatan untuk mengembangkan kepribadian anak tersebut. Peran fasilitator menurut (Aisyah, 2008:1-6) dalam (Mucharomah & Mardiyah, 2018, p. 10) adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai Korektor, seorang fasilitator harus dapat membedakan antara nilai baik dan nilai buruk. Sehingga fasilitator dapat mengevaluasi dan mengoreksi segala tingkah laku, sikap dan tindakan anak. Karena anak-anak gampang untuk meniru semua tingkah laku orang dewasa.
- 2) Sebagai Inspirator, fasilitator harus mampu memberikan inspirasi yang baik bagi kemajuan belajar anak. Disini peran fasilitator harus mengungkapkan ide atau gagasan untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran untuk mendorong kemajuan anak.
- 3) Sebagai Informator, fasilitator berperan dalam memberikan informasi tentang perkembangan iptek melalui materi yang terprogram sesuai dengan tema. Kemudian fasilitator perlu mengembangkan diri dengan terus membiasakan diri terhadap perkembangan teknologi.
- 4) Sebagai Organisator, fasilitator berperan untuk mengatur karena semua kegiatan yang akan dijalani harus terorganisasi dengan baik untuk mencapai efisiensi dan efektifitas pembelajaran.
- 5) Sebagai Motivator, fasilitator harus mampu memotivasi anak agar lebih bersemangat dan aktif dalam belajar, motivasi ini lebih efektif jika dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan anak
- 6) Sebagai Inisiator, fasilitator berperan sebagai pencetus ide – ide dalam kemajuan dalam pembelajaran, fasilitator harus mampu mengembangkan dan mengedepankan gagasan untuk kemajuan kegiatan.

- 7) Sebagai Pembimbing, peran membimbing yang diberikan oleh fasilitator harus sesuai dengan kebutuhan anak. Jika terlihat bahwa anak dapat menangani tugas tersebut, tetapi ia tampak manja atau tidak mau melakukannya sendiri hingga anak tersebut benar-benar merasa membutuhkan bantuan, disini fungsi fasilitator untuk membantunya menyelesaikan tugas tersebut.
- 8) Sebagai Demonstrator, Mengingat kemampuan setiap anak berbeda-beda, maka dalam hal penyampaian materi yang sulit dipahami anak sebaiknya fasilitator memperagakan agar dapat membantu anak yang belum memahami materi tersebut.
- 9) Sebagai Mediator, fasilitator harus saat terjadi perselisihan antara peserta dalam permainan, fasilitator dapat bertindak sebagai mediator untuk membantu peserta menemukan solusi atau kesepakatan yang adil.
- 10) Sebagai evaluator, fasilitator mengevaluasi perilaku anak maupun metode pembelajaran selama proses pembelajaran.

2.1.2 Konsep Pendidikan Karakter

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan mempunyai beberapa tujuan salah satunya adalah untuk memanusiakan manusia artinya pendidikan dianggap sebagai proses melatih manusia agar menjadi manusia yang memahami dan mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan sebagai individu yang berakhlak mulia (Fitria Dewi & Yaniasti, 2016, p. 1).

Pendidikan saat ini tidak hanya menekankan pada penguasaan dan pemahaman aspek kognitif (tingkat pengetahuan), tetapi juga penguasaan, pemahaman dan penerapan afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Dengan kata lain, manusia tidak hanya dididik untuk menguasai teori ilmiah, tetapi juga memiliki sikap dan keterampilan yang menghargai nilai-nilai sejati yang dapat menunjang kelangsungan hidup seseorang dalam masyarakat atau komunitasnya.

Keberhasilan pendidikan dapat diukur dari hasil empat pilar pendidikan belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berbuat (*learning to do*), belajar menjadi seseorang (*learning to be*) dan belajar hidup bersama (*learning to live*)

together). Jika keempat pilar pendidikan ini dapat tercapai, maka akan tercapai manusia yang berkualitas bagi dirinya dan orang lain.

Pendidikan karakter menurut ratna megawangi (2004:95) dalam (Kesuma et al., 2020, p. 5) yaitu sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Definisi lainnya dikemukakan oleh Fakry Gaffar (2010:1) dalam (Kesuma et al., 2020, p. 5) :

“Sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.”

Dalam definisi tersebut ada tiga ide pemikiran yang penting yaitu proses transformasi nilai-nilai, ditumbuhkembangkan dalam kepribadian dan menjadi satu dalam perilaku.

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang positif, berakhlak karimah, berjiwa luhur dan bertanggung jawab (Agus Zainul Fitri, 2012:22) dalam (Abidin, 2019, p. 187) sedangkan dari segi pendidikan, pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang (Masnur Muslih, 2011: 81) dalam (Abidin, 2019, p. 188).

Shoimin (2014: 28) dalam (Cahyani & Raharjo, 2021, p. 54) pendidikan karakter mempunyai tujuan bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal yang baik sehingga siswa menjadi paham tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan nilai yang baik dan mau melakukannya. Pendidikan karakter akan menumbuhkan kecerdasan emosi siswa yang meliputi kemampuan mengembangkan potensi diri dan melakukan hubungan sosial dengan manusia

lain. Lingkungan tempat anak tinggal saat ini memiliki peran sangat besar pembentukan karakter.

Oleh karena itu, tujuan pendidikan karakter ini untuk membentuk nilai-nilai yang baik pada diri warga belajar agar menjadi manusia yang lebih baik dan berkualitas, maka untuk mewujudkan tujuan tersebut maka peran keluarga, sekolah serta masyarakat sangat menentukan perkembangan karakter anak untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan, karena dengan menciptakan lingkungan yang kondusif, anak tumbuh menjadi kepribadian yang berkarakter, sehingga fitrah seorang anak yang terlahir suci dapat berkembang secara optimal.

2.1.2.3 Pembentukan Pendidikan Karakter

Proses pembentukan karakter ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, dalam prosesnya dibutuhkan waktu yang relatif lama serta berangsur-angsur artinya harus dilakukan melalui beberapa tahapan seperti yang dikemukakan oleh (Rahmah, 2019, p. 61) yaitu :

1) Pengenalan

Pengenalan merupakan tahap pertama dalam proses pembentukan karakter. Menurut (Burhanuddin, 2015) Tujuan dari pengenalan ini adalah agar anak belajar tentang hal-hal positif/hal-hal yang baik dari lingkungan dan keluarga. Anak-anak diajarkan, misalnya kejujuran, toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dll. Tujuan dari tahapan ini adalah menanamkan hal-hal positif ke dalam ingatannya.

2) Pemahaman

Tahap pemahaman berlangsung setelah tahap pengenalan. Menurut (Burhanuddin, 2015) Maksud pemahaman di sini adalah kita memberikan petunjuk atau pengertian tentang perbuatan baik yang telah kita tunjukkan kepada anak. Tujuannya agar ia mengetahui dan mau melakukan hal tersebut dalam keluarga dan masyarakat.

3) Penerapan

Setelah anak sudah memahami perbuatan baik yang kita ajarkan, langkah selanjutnya adalah implementasi. Tujuan dari aplikasi ini adalah

untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menerapkan amal baik yang telah kita ajarkan kepada mereka (Burhanuddin, 2015).

4) Pengulangan/Pembiasaan

Maksud dari pengulangan disini adalah jika anak memahami dan melakukan perbuatan baik yang telah kita ajarkan, maka ia akan terbiasa melakukan perbuatan baik tersebut berulang-ulang, sehingga anak menjadi terbiasa melakukan perbuatan baik tersebut. (Burhanuddin, 2015).

Hidayat (2016: 136) dalam (Cahyani & Raharjo, 2021, p. 55) menjelaskan bahwa pembiasaan merupakan upaya praktis dalam pembinaan dan pembentukan karakter atau akhlak anak. Upaya pembiasaan dilakukan mengingat manusia mempunyai sifat lupa dan lemah. Pembiasaan sebenarnya berintikan pengalaman apa yang dibiasakan. Pada dasarnya yang dibiasakan itu sesuatu yang diamalkan dan pada hakikatnya mengandung nilai kebaikan dan arah yang positif.

Pembiasaan (Habitiasi) dilakukan untuk melatih keterampilan aspek-aspek jasmaniah yang berkaitan dengan kecakapan berbuat dan mengucapkan sesuatu (Haris & Putra, 2012). Melalui pembiasaan ini agar nantinya nilai-nilai tertentu dapat diterapkan dengan baik ke individu tersebut.

5) Pembudayaan

Apabila kebiasaan baik dilakukan berulang-ulang setiap hari maka hal ini akan membudaya menjadi karakter. menurut (Burhanuddin, 2015) pembudayaan disini harus diikuti dengan adanya peran serta masyarakat dalam partisipasi dan dukungan terhadap pembentukan karakter yang baik yang dilakukan dalam masyarakat dan dalam keluarga. Adanya hukuman jika tidak ikut pembudayaan tersebut akan memunculkan motivasi untuk ikut dan berperan serta dalam pembudayaan karakter yang baik dan positif dalam masyarakat.

6) Internalisasi Menjadi Karakter

Karakter seseorang akan semakin kuat jika ikut didorong adanya suatu ideologi atau believe (Burhanuddin, 2015). Ketika semua tercapai,

seseorang akan memiliki kesadaran untuk berbuat baik tanpa dipaksa atau didorong untuk melakukannya. Selain itu, karakter seseorang dipengaruhi oleh adanya faktor internal dalam masyarakat atau keluarga.

2.1.2.4 Jenis-jenis Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dapat distimulasi melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan bermain permainan tradisional karena didalamnya terdapat nilai-nilai baik yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional dalam publikasinya berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter (2011), telah mengidentifikasi 18 nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik Pusat Kurikulum yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Adapun deskripsi dari masing-masing nilai karakter yaitu : (Sriyehani et al., 2022, p. 4421) yaitu :

1) Religius

Religius merupakan nilai karakter yang kaitannya dalam hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, meliputi pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan/ atau ajaran agamanya.

Karakter religius ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman dan degradasi moral, dalam hal ini anak diharapkan mampu memiliki dan berperilaku dengan ukuran baik dan buruk yang didasarkan pada ketentuan dan ketetapan agama. Karakter religius ini dapat terlihat saat awal kegiatan bermain dimulai, anak-anak akan dibiasakan untuk berdoa terlebih dahulu.

2) Kejujuran

Menurut (Suryatin, 2020, p. 334) karakter jujur adalah sikap atau tindakan yang selalu lurus hati, tidak pernah berbohong dan tidak curang. Karakter jujur ini merupakan sikap atau perilaku seseorang yang menjadikan orang tersebut bisa dipercaya tindakan, ucapan dan sebagainya baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

3) Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya (Putry, 2019).

4) Disiplin

Menurut (Suryatin, 2020, p. 332) karakter disiplin adalah sikap atau tingkah laku seseorang yang taat dan patuh terhadap tata tertib dan aturan yang berlaku. Karakter ini merupakan kesadaran yang dilakukan seseorang dalam mematuhi aturan yang berlaku serta telah disepakati bersama.

5) Kerja keras

Menurut (Suryatin, 2020, p. 355) kerja keras adalah sikap atau tindakan yang tidak mudah berputus asa berkemauan keras untuk mencapai cita-cita atau keinginan.

Karakter ini merupakan sikap atau perilaku seseorang dalam mengupayakan terhadap suatu aktivitas dimana orang tersebut akan sungguh-sungguh dalam melakukan sampai tujuannya tercapai. Kerja keras perlu dimiliki oleh pemain supaya dapat memenangkan permainan.

6) Kreatif

Karakter kreatif merupakan sikap atau perilaku seseorang yang dapat berpikir cepat dalam hal menemukan ide atau gagasan terkait sesuatu. Kreativitas menurut (Sabardila et al., 2021, p. 158) merupakan karakter yang diwujudkan dengan melaksanakan pemenuhan kebutuhan, berorientasi penyelesaian tugas, atau perwujudan gagasan dengan perspektif yang baru. Karakter kreatif dalam diri anak-anak perlu dikembangkan supaya terjadinya berbagai inovasi.

7) Mandiri

Mandiri merupakan suatu sikap yang memungkinkan seseorang berbuat bebas melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri untuk kebutuhan sendiri, mengejar prestasi, penuh ketekunan, serta berkeinginan

untuk melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, mampu berfikir dan bertindak kreatif dan penuh inisiatif, mampu mempengaruhi lingkungannya, mempunyai rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri, menghargai keadaan diri sendiri dan memperoleh keputusan dari usahanya (Oktari & Kosasih, 2019, p. 50).

Karakter ini merupakan sikap atau perilaku seseorang yang dapat melakukan kegiatan sendiri dan tidak bergantung terhadap orang lain. Seperti dalam permainan individu mereka akan mandiri memainkan permainan tersebut untuk memenangkan pertandingan.

8) Demokratis

Menurut (Ilham Muhammad, 2018) dalam (Mahardin et al., 2022, p. 108) demokratis merupakan sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain.

Karakter ini merupakan sikap seseorang yang dapat menerima, menghargai serta, menghormati segala bentuk perbedaan yang ada. Seperti misalnya saling menghargai pendapat saat penentuan kesepakatan dalam bermain.

9) Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Putry, 2019).

10) Semangat kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya (Putry, 2019).

11) Cinta tanah air

Cinta tanah air adalah perasaan menghormati, menghargai dan bangga memiliki tanah kelahiran (Taskiyah & Widyastuti, 2021, p. 85). Hal ini dapat tergambar dari perilakunya menjaga dan melindungi

negaranya, turut melestarikan budaya-budaya yang ada di negaranya, serta rela berkorban demi kepentingan bangsa.

Bermain permainan tradisional ini berarti seseorang telah melestarikan budaya Indonesia yang merupakan bentuk cinta tanah air anak-anak kepada Negara Republik Indonesia.

12) Menghargai prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain (Putry, 2019).

13) Bersahabat/komunikatif

Menurut (Elfindri, 2012) dalam (Sunariyadi & Yuni Andari, 2021, p. 56) orang yang bersahabat/komunikatif adalah orang yang mudah bergaul dengan orang lain dan biasanya selain mampu menyampaikan, juga mampu mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang lain untuk kemudian direspon dengan cara yang tepat.

Karakter bersahabat dan komunikatif adalah karakter yang dapat mengantarkan seseorang untuk membangun hubungan baik di antara sesama tanpa memandang latar belakang, suku, ras, agama, asal daerah atau latar belakang lain yang bersifat primordial

Karakter ini merupakan sikap seseorang yang senang berbicara, serta senang berinteraksi dengan orang lawan mainnya. Komunikasi di dalam sebuah permainan sangat penting untuk menjaga supaya tidak terjadi kesalahpahaman satu sama lain.

14) Cinta damai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain (Putry, 2019).

15) Gemar membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya (Putry, 2019).

16) Peduli lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Putry, 2019).

17) Peduli social

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Putry, 2019). Menurut (Sari & Eliza, 2021) karakter kepedulian sosial ditunjukkan dengan perlakuan sesama teman maupun orang disekitarnya dengan tindakan semacam ingin berbagi, menolong serta bekerja sama.

18) Tanggung jawab

Menurut (Suryatin, 2020, p. 333) karakter bertanggung jawab adalah sikap atau tindakan yang mau menerima atau menanggung segala sesuatu akibat perbuatan yang dilakukan. Karakter ini merupakan perilaku yang mendorong seseorang untuk melaksanakan tugas yang dibebankan kepadanya dengan kesadaran. Seperti dalam permainan mereka harus melaksanakan tugas dan peran yang telah disepakati bersama.

2.1.3 Konsep Permainan Tradisional

2.1.3.1 Pengertian Permainan Tradisional

Pengembangan pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara salah satunya melalui bermain permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun ke generasi berikutnya (Siti Anisah & Holis, 2020, p. 321).

Permainan tradisional memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Secara umum permainan tersebut bersifat universal, sehingga permainan yang terjadi di suatu daerah dapat juga terjadi di daerah lain, hal ini menandakan bahwa semua permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah dapat dimainkan oleh anak-anak di daerah lain.

Kurniati (2011, p. 3) menjelaskan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak.

Cahyono (2011) dalam (Siti Anisah & Holis, 2020, p. 322) mengemukakan permainan tradisional dapat membentuk karakter positif pada anak, memiliki karakteristik, diantaranya:

- 1) Permainan tradisional menggunakan atau memanfaatkan alat serta ruang yang ada di lingkungan kita tanpa harus membelinya, sehingga membutuhkan banyak imajinasi dan kreativitas.
- 2) Permainan tradisional anak melibatkan jumlah pemain yang relatif banyak. Tak heran jika hampir setiap permainan rakyat memiliki begitu banyak anggota. Karena selain mengutamakan kesenangan bersama, permainan ini lebih kepada memperdalam kemampuan komunikasi (potensi interpersonal) para pemainnya. Seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.
- 3) Permainan tradisional memandang nilai-nilai luhur dan pesan moral tertentu, seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, keterbukaan (ketika kalah), mendorong prestasi dan mengikuti aturan. Semua itu bisa didapatkan jika pemain benar-benar menghayati, menikmati dan memahami esensi permainan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan, sosial emosi, dan karakter anak.

2.1.3.2 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional secara tidak sadar dapat membentuk karakter anak. Permainan tradisional dilakukan minimal oleh 2 orang, bahkan bisa jadi berkelompok. Dalam permainan berkelompok itu akan menghasilkan pesan moral.

Menurut Sudrajat, dkk (2015) dalam (Maghfiroh, 2020, p. 4) bahwa beberapa pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan tradisional:

- 1) Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, karena dalam permainan tradisional menuntut anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan lawan main.
- 2) Masing-masing pemain harus dapat bersikap sportif pada setiap permainan yang dilakukan dan harus dapat menerima jika dia kalah. Karena biasanya dalam permainan tradisional ini dilakukan dengan adanya lawan maka ketika salah satu ada yang kalah anak belajar untuk menerima kekalahan tersebut.
- 3) Setiap pemain harus menyelesaikan setiap permainan dari awal sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa). Dalam permainan tradisional juga biasanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan lama maka disini mereka harus bersabar untuk menyelesaikannya.
- 4) Masing-masing pemain akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya). Anak-anak dituntut untuk kreatif karena biasanya permainan tradisional memanfaatkan bahan-bahan yang ada di alam untuk dimainkan.

2.1.3.3 Jenis-jenis permainan Tradisional

Berikut ini beberapa permainan tradisional diantaranya :

1) Eueuntreupan

Permainan tradisional ini merupakan permainan yang dimainkan secara individu. permainan ini bertujuan agar anak-anak satu sama lain saling mengenal nama mereka. Permainan ini menstimulasi rasa kepercayaan diri anak. Permainan ini dimainkan dengan cara satu orang sebagai pengejar dan satu orang lagi yang akan dikejar.

Sebelumnya semua orang yang terlibat dalam permainan ini sudah berpasangan menyebar diseluruh area tempat bermain. Orang yang mengejar harus berusaha untuk menyentuh orang yang dikejar agar dia

bisa segera *euntreup* dan digantikan oleh orang lain. Orang yang dikejar ini harus *euntreup* pada temannya yang berpasangan serta menyebar di area tempat bermain dengan cara memanggil nama orang yang paling depan, ketika berhasil memanggil nama orang tersebut barulah orang yang dikejar berganti dengan orang yang dipanggil namanya tersebut. permainan ini bisa dimainkan oleh 8-14 orang.

2) *Bebentengan*

Bebentengan merupakan permainan strategi yang dimainkan secara berkelompok dan terdiri dari 2 tim. Permainan ini bertujuan untuk melatih kecepatan serta ketangkasan para pemainnya.

Cara bermainnya yaitu orang pertama dari grup A maju kemudian dikejar oleh orang pertama dari grup B dst, Ketika orang yang lebih lama diluar disentuh oleh orang yang baru maka orang yang lebih lama tadi dipenjara. Untuk melepaskan temannya yang ditawan dia harus menyentuh temannya itu dan untuk memenangkan permainan maka harus menyentuh benteng lawan (Icikibung, n.d).

3) *Pecle*

Pecle merupakan permainan tradisional individu dan dimainkan dengan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya yang telah dibuat pada tanah dengan hanya satu kaki. Menurut (Aprilioni et al., 2022, p. 921) pada permainan *pecle* ini anak-anak dirangsang kekuatan fisiknya melalui gerakan melompat atau *engklek*. Selain itu anak-anak juga dirangsang kekuatan sosialnya melalui bagaimana cara mereka berinteraksi dengan lawan, dan yang terakhir kekuatan emosionalnya juga dirangsang melalui cara mereka menyikapi kekalahan.

4) *Ucing Sumput*

Ucing sumput merupakan permainan tradisional yang dimainkan individu melawan kelompok. Permainan *ucing sumput* ini dapat melatih karakter kemandirian anak, serta melatih kejujuran. Cara memainkannya juga mudah berawal dari memainkan hompimpa terlebih dahulu untuk

menentukan *ucing*, setelah itu anak-anak lainnya bersembunyi dan orang pertama yang ditemukan akan menjadi *ucing* pada permainan selanjutnya.

5) *Surser*

Surser merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara individu, permainan ini dimainkan untuk melatih konsentrasi anak. Permainan ini dimainkan dalam keadaan duduk.

Cara memainkannya yaitu tangan kiri dikepalkan, tangan kanan dibuka, lalu tangan yang dikepalkan dipukul-pukul ke paha selanjutnya tangan yang dibuka digosok-gosok. Posisi kepala searah dengan tangan yang dikepalkan dan gerakan berganti pada setiap bait lagu (Icikibung, n.d).

Adapun lagu saat *surser* dimainkan yaitu :

Surser-surser

Angen daging acan asak

Disuluhan ku kanyere

Kanyere menang melahan

Melahan ku peso raut

Peso raut gagang tulang

Beut bereut beut beut beut 2x

Beut beut beut beut beut

6) *Perepet jengkol*

Perepet jengkol merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, permainan ini dimainkan untuk melatih kekompakan tim dan konsentrasi.

Cara memainkannya yaitu membuat lingkaran dengan posisi saling membelakangi selanjutnya tiap orang di kelompok saling berpegangan tangan. Orang pertama mengangkat kaki kanannya, lalu orang kedua mengangkat kaki kanannya ke atas kaki kaki orang pertama dan orang ketiga bertugas untuk mengunci (memasukkan kaki ke celah antara kaki orang pertama dan kedua) (Icikibung, n.d)..

Adapun lagu yang dinyanyikan saat permainan berlangsung yaitu :

Perepet jengkol jajahean

Kacepet kokkol jejeretean

7) *Cingkurulung*

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, menurut (Aprilioni et al., 2022, p. 919) dari permainan tersebut anak- anak dirangsang untuk secara kreatif mengatur strategi agar dapat terhindar dari hukuman dan semaksimal mungkin tidak tertebak. Permainan ini diawali dengan memainkan lagu serta gerakan *cingciripit*. Orang yang tertangkap saat *cingciripit* inilah yang akan jadi *ucing*.

Cara memainkan *cingciripit* yaitu awalnya mencari *ucing* dengan cara hompimpah lalu yang kalah telapak tangannya dijadikan alas (tumpuan), selanjutnya telunjuk masing-masing pemain diletakkan pada telapak tangan yang menjadi *ucing*, kemudian ketika lirik lagu jek-jek nong tangan yang menjadi *ucing* berusaha menangkap telunjuk pemain lain dan pemain lain berusaha menghindar, namun bagi pemain yang telunjuknya tertangkap maka ia yang menjadi *ucing* (Icikibung, n.d)..

Adapun lagu dalam permainan ini yaitu :

Cingciripit tulang baging kacapit

Kacapit ku bulu pare

Bulu pare seseketna

Jol pak dalang

Mawa wayang jek-jek nong

Setelah ditemukan *ucing* dalam permainan melalui *cingciripit*, selanjutnya permainan *cingkurulung* dimulai dengan cara orang yang *ucing* ini nantinya harus telungkup dan menjadikan punggungnya sebagai tempat dimainkannya permainan *Cingkurulung*. Permainan tersebut dilanjutkan dengan meletakkan telapak tangan di atau punggung orang yang *ucing* kemudian memutarakan batu ke setiap telapak tangan sampai lagu berhenti. Orang yang *ucing* diharuskan menebak di telapak tangan mana batu tersebut berhenti (Aprilioni et al., 2022) .

Adapun lagu pada permainan ini yaitu :

Cingkurulung nyi mantri datang

Mapeot mapeot aneumutu

Aneumutu, aneumutu

Salulu lugeng

Boti botem boti botem 2x

Ditinjau dari cara bermainnya, permainan tradisional terdiri dari:

- a. Permainan individu. Misalnya: main kelereng, congklak dan *pecle, eueuntreupan* dan sebagainya
- b. Permainan yang dilakukan kelompok. Misalnya: oray-orayan, boy-boy, baren dan sebagainya
- c. Permainan pertandingan antara individu melawan kelompok. Misalnya: permainan *ucing sumput, ucing patung*, kotak pos dan sebagainya (Yuniartin, 2015-2016: 82-83) dalam (Warohmah & Darisman, 2018).

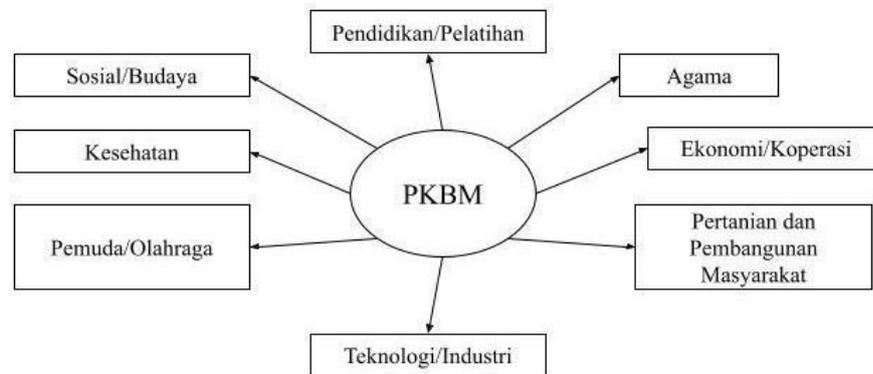
2.1.4 Konsep PKBM

2.1.4.1 Pengertian PKBM

Pada awal berdiri PKBM ini seperti yang dijelaskan oleh imam prihadiyoko (2001) dalam (Kamil, 2011, p. 85) merupakan kegiatan belajar yang berpusat di masyarakat dalam rangka peningkatan pengetahuan, keterampilan/keahlian, hobi atau bakatnya yang dikelola sendiri oleh masyarakat.

Kamil (2011, p. 86) menjelaskan bahwa PKBM adalah sebuah lembaga pendidikan yang dikembangkan dan dikelola oleh masyarakat serta diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal baik di perkotaan maupun di pedesaan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan belajar kepada seluruh lapisan masyarakat agar mereka mampu membangun dirinya secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Gambaran dari PKBM sebagai pusat kegiatan belajar masyarakat sebagai berikut ini :



Gambar 2.1 PKBM Sebagai sistem terpadu masyarakat

Sihombing (1999) dalam (Kamil, 2011, p. 87) menyebutkan bahwa tujuan dari PKBM ini untuk menggali, menumbuhkan, mengembangkan dan memanfaatkan seluruh potensi yang ada di masyarakat untuk sebesar-besarnya pemberdayaan masyarakat itu sendiri.

2.1.4.2 Jenis - jenis program PKBM

Beberapa program yang dikembangkan PKBM diantaranya sebagai berikut:

1) Bidang Pendidikan Non Formal

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang dilaksanakan secara terencana, sistematis, fleksibel, integral dan berlangsung di luar sistem pendidikan formal (sekolah). pendidikan nonformal bisa terjadi baik di dalam maupun di luar lembaga-lembaga pendidikan, dan melayani orang-orang semua usia. Tergantung pada konteks negara, bisa mencakup program-program pendidikan termasuk bagi orang dewasa yang belum bisa membaca, pendidikan dasar untuk anak-anak di luar sekolah, keterampilan kehidupan (*life-skills*), keterampilan kerja (*work-skills*), dan kebudayaan umum. Beberapa program yang dikembangkan PKBM pada bidang pendidikan non formal diantaranya :

a) Program Kesetaraan

UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 pasal 26 ayat 3 menjelaskan bahwa pendidikan kesetaraan merupakan program pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA yang mencakup program paket A, paket B, dan paket C.

b) Program Kecakapan Hidup

Pendidikan kecakapan hidup merupakan pendidikan kemampuan, kesanggupan dan keterampilan yang diperlukan oleh seseorang untuk menjalankan kehidupan (Herwina & Soepudin, 2020, p. 6). Tujuan dari pendidikan kecakapan hidup ini agar nantinya individu dapat membekali dirinya dengan keterampilan yang sudah mereka kuasai untuk bekal mereka nanti saat menjaga kelangsungan hidup serta perkembangan di masa datang.

Program kecakapan hidup ini ada berbagai jenis kegiatan sesuai dengan kebutuhan individu tersebut. Peran masyarakat dalam kegiatan ini penting karena latar belakang masyarakat yang memiliki keahlian berbeda akan bermanfaat bagi individu yang ingin belajar keahlian tertentu untuk belajar keahlian tersebut yang memang ahli di bidangnya. Program kecakapan hidup di PKBM Sarasa ini biasanya masyarakat setempat menyebutnya dengan istilah kelas perjodohan, dimana seseorang yang punya keahlian apa akan bertemu dengan orang yang ingin belajar keahlian tersebut.

c) Program Pemberdayaan Perempuan

Menurut Tutik Sulistyowati dalam (Asnawan, et.all, 2022, p. 192) bahwa pemberdayaan perempuan adalah upaya memungkinkan perempuan untuk memperoleh akses dan kontrol terhadap sumberdaya, ekonomi, politik, sosial, budaya, agar perempuan dapat mengatur diri dan berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah, sehingga mampu membangun dan konsep diri.

2) Bidang Pendidikan Informal

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan yang dilakukan di lingkungan keluarga dan lingkungan tempat tinggal, dimana kegiatan belajarnya dilakukan secara mandiri. Jalur pendidikan ini diberikan kepada setiap individu sejak lahir dan sepanjang hayatnya, baik melalui keluarga maupun lingkungannya. Jalur

pendidikan ini akan menjadi dasar yang akan membentuk kebiasaan, watak, dan perilaku seseorang di masa depan.

Beberapa program yang dikembangkan PKBM pada bidang pendidikan informal diantaranya :

a) Pendidikan Keagamaan

Pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan khusus tentang ajaran agama yang bersangkutan (Herwina & Soepudin, 2020, p. 11).

Pendidikan agama juga bisa diselenggarakan melalui kegiatan pembiasaan-pembiasaan seperti sebelum melakukan pembelajaran hendaknya berdoa, ketika kegiatan berlangsung terdengar adzan hendaknya mereka melakukan sholat dahulu sebelum melanjutkan kembali kegiatannya.

b) Posyandu

Posyandu (pos pelayanan terpadu) menurut (Herwina & Soepudin, 2020, p. 10) pada awalnya merupakan pusat kesehatan masyarakat dimana ibu-ibu hamil dan menyusui datang untuk menerima perawatan kesehatan seperti gizi tambahan, imunisasi dan lain-lain untuk mereka dan anak mereka. Namun saat ini posyandu bukan hanya tentang perawatan kesehatan tetapi juga belajar terkait memberikan pelayanan kesehatan terhadap ibu dan anak.

Tujuan utama posyandu adalah mencegah peningkatan kematian ibu dan anak melalui pemberdayaan masyarakat pada masa kehamilan, persalinan maupun setelahnya. Berbeda dengan puskesmas yang dilayani setiap hari, posyandu hanya dilayani minimal sebulan sekali.

c) Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mengacu pada proses penanaman nilai, berupa pemahaman-pemahaman, tata cara merawat dan menghidupi nilai-nilai itu, serta bagaimana seorang siswa memiliki kesempatan untuk dapat melatih nilai-nilai tersebut secara nyata (Susanti, 2013) dalam (Abdusshomad, 2020, p. 110).

Dalam proses pembentukan karakter ini anak harus dibiasakan dengan perlakuan sikap - sikap yang positif agar nantinya mereka dapat menjadi

kepribadian yang berkarakter. Kegiatan dalam pembentukan karakter ini bisa dilakukan diluar pendidikan formal seperti kegiatan bermain. Kegiatan mingguan melalui permainan tradisional salah satunya, Melalui permainan tradisional, anak dapat melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan, yang diwujudkan murni oleh otak dan tubuh manusia.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

2.2.1 Penelitian yang dilaksanakan oleh Hifdatul hayat (2011) dengan judul “Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional : Studi Kasus Pada Keluarga di RT 01/06 Pasapen Sukabumi”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif tepatnya berupa studi kasus. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap dan mengkaji bagaimana peranan orangtua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional. Dari penelitian ini terlihat betapa pentingnya peran orangtua dalam pendidikan anak meskipun disini melalui permainan, meski begitu tanpa disadari mereka sedang belajar karena dalam permainan tradisional ini mengandung banyak manfaat untuk perkembangan kepribadian anak.

2.2.2 Penelitian yang dilaksanakan oleh kadek yati dewi dan ni luh yaniasti (2016) dengan judul “Pendidikan karakter melalui permainan tradisional” diterbitkan di jurnal pendidikan FKIP UNIPAS bertujuan untuk menggambarkan manfaat permainan tradisional anak dalam membangun karakter anak. Permainan-permainan tradisional tersebut mengandung berbagai nilai positif yang sangat baik untuk dikembangkan yang tidak hanya meliputi aspek kognitif, tetapi juga aspek motorik, afektif, bahasa, sosial, emosi, spiritual dan aspek ekologis.

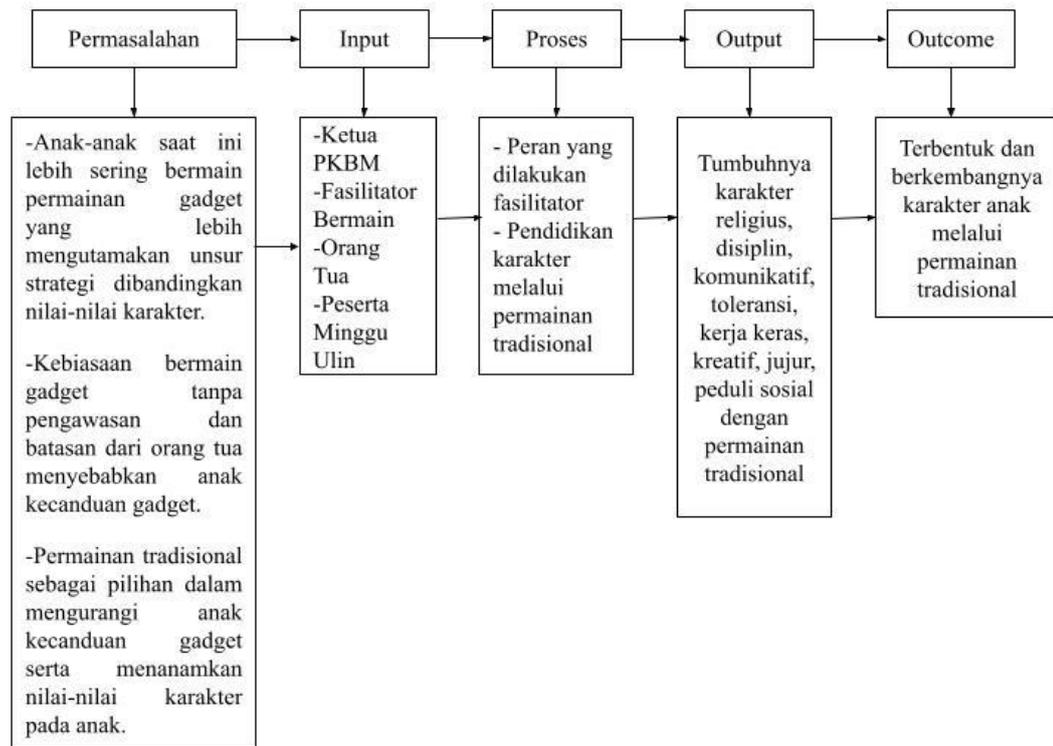
2.2.3 Penelitian yang dilaksanakan oleh Ade Ridwan (2019) dengan judul Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Oray-Orayan (Penelitian di Sakola Motekar Dusun Cibunar Desa Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis). Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif Deskriptif. Permainan Oray-orayan sangatlah bermanfaat bagi anak dari segi sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan spiritualnya. Dari hasil analisis yang ditemukan oleh penulis nilai Pendidikan karakter dengan Pendidikan Islam yang

terdapat dalam permainan tradisional *oray-orayan* ini terdapat sebuah pelajaran atau nilai religius yang mana anak diajarkan untuk mengenal, memahami, mencintai lingkungan sekitarnya, hewan, dan tumbuhan.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini mengkaji mengenai Bagaimana peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional (Studi Kasus pada Program Minggu Ulin di PKBM Sarasa, Desa Sukajadi, Kecamatan Sadananya, Kabupaten Ciamis). Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah banyak temuan kenakalan anak diantaranya kecanduan game online, banyak anak-anak yang berkata kasar, anak-anak lebih suka bermain secara berkoloni, buang sampah tidak pada tempatnya dan kenakalan-kenakalan yang merugikan orang lain seperti mengosongkan kolam ikan, mencuri dan sebagainya.

Yang menjadi input dalam penelitian ini adalah ketua PKBM, fasilitator bermain, orang tua serta anak peserta minggu ulin. Proses dari penelitian ini yaitu melalui peran yang dilakukan fasilitator dalam pendidikan karakter memanfaatkan permainan tradisional. Output dari penelitian ini adalah menumbuhkan karakter anak dengan permainan tradisional. Sedangkan outcome dari penelitian ini adalah membentuk dan mengembangkan karakter anak melalui permainan tradisional.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah digambarkan, pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah Bagaimana peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional.