

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana yang dilakukan oleh pendidik orang dewasa kepada peserta didik anak-anak didik. Pendidikan juga merupakan sebuah proses mentransfer nilai-nilai kehidupan kepada anak-anak sebagai bekal dikemudian hari. Dengan begitu, pendidikan harus diusahakan dengan orientasi masa depan anak tersebut, istilah yang mungkin mudah difahami ialah sesuai dengan zamannya kelak.

Kehidupan anak-anak merupakan fase perkembangan manusia yang paling menarik. Di dalam masa itu, manusia berkembang dalam periode keemasan. Dimana anak-anak merupakan fase melihat, mengamati, memahami, mengingat ingat, meniru dan lain sebagainya. Dan semua anak berbeda dengan anak yang lain. Di dalam masa-masa itu pula, anak mampu menyimpan berbagai pengetahuan yang didapatnya serta ia mampu dengan tajam mengingat- ingatnya.

Usia 7-11 tahun usia keemasan dalam berfikir maupun tindakan alangkah lebih baiknya usia sekian anak diperhatikan khusus untuk mengetahui karakter yang ada pada anak. Dalam mengenalankan pendidikan pada usia 7-11 akan lebih baik bila di iringi dengan sebuah permainan karena usia ini masih terhitung usia bermain, dimana usia bermain ini dimasukan pendidikan yang terkhusus ada dalam dunia sekolah. Anak akan mudah menerima ilmu dari

pendidik melalui sebuah permainan, permainan ini akan mudah diserap oleh anak karena nilai dari pendidikan yang dikemas menjadi sebuah daya tarik tertentu bagi anak. Proses transfer ilmu yang dilakukan seorang pendidik sampai sekarang kenyataannya kurang menyenangkan karena anak cenderung mendengarkan, duduk, diam tanpa ia melakukan aktifitas di dalam kelas pada saat pelajaran disampaikan.<sup>1</sup>

Ketika proses transefer ilmu yang membosankan anak mudah jenuh karena dunia anak itu merupakan dunia bermain. Anak-anak menganggap kehidupan ini ialah bermain, setiap hari dan setiap saat mereka bermain. Hanya ketika tidurlah mereka berhenti beraktifitas. Namun, anak tetap harus mendapatkan pendidikan yang layak. Anak harus tetap dikenalkan tentang pendidikan yang kemudian hari akan berguna untuk mereka. Seperti membantu anak-anak belajar dengan hal yang bisa menyenangkan atau banyak yang menyebutkan bermain sambil belajar karena hal tersebut tidak hanya bermain tapi memberikan juga keuntungan pada perkembangan intelektual pada anak.<sup>2</sup> Dalam mendidik, pendidik perlu berhati-hati dan benar-benar memikirkan konsep yang tepat dan tidak melanggar sifat-sifat alami kehidupan anak, yakni bermain. Pendidikan untuk anak tidak untuk dipaksa dan memforsir untuk selalu belajar. Sudah selayaknya dalam pendidikan tersebut disisipkan permainan-permainan

---

<sup>1</sup> Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*, (Yogyakarta : DIVA press, 2013), 27.

<sup>2</sup> Prasetyono, *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini*, (Yogyakarta : Gerai Ilmu, 2008),

yang sesuai dengan karakter pendidikan. Maka teranglah bahwa yang dinamakan pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak.<sup>3</sup>

Menurut piaget belajar merupakan proses yang berdasarkan pada intrinsic motivation. Model ini menjelaskan bahwa berpikir berkembang melalui tahapan di mana anak menjadi lebih baik dan makin mampu berpikir secara abstrak dan logis. Jadi anak-anak sebaiknya di dorong untuk bertukar pandangan dengan orang lain dan melakukan permainan yang positif dan dapat mengembangkan jiwanya.<sup>4</sup>

Perlu kita ketahui bersama, permainan yang akan diinternalisasikan ke dalam pendidikan anak tentunya bukan sembarang permainan. Utamanya permainan itu haruslah mampu membimbing potensi setiap individu anak. Di dalam pendidikan, suatu permainan itu haruslah mampu mengembangkan potensi jasmani, ruhani serta pemikiran anak didik. Yang kemudian akan membawa sebuah tujuan bahwa permainan itu mampu mengembangkan semua alat indra yang dimiliki manusia. Dengan demikian pendidikan untuk anak-anak haruslah dikemas dan diciptakan lebih menarik sebagai proses menyampaikan ilmu untuk mencapai tujuan pendidikan. Seperti yang dikemukakan bahwa semakin tua seorang anak, maka permainannya menjadi semakin sosial-dan karena itu, menjadi lebih kooperatif dan interaktif . pada saat pertama anak-anak bermain seorang diri,

---

<sup>3</sup> Ki Hadjar Dewantara, Pendidikan, (Yogyakarta : Majelis Luhur Persatuan Indonesia, 2004), 20

<sup>4</sup> Soemiarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2000), 96.

kemudian bermain di sisi anak lain, dan akhirnya bermain bersama-sama. Dari situ anak mulai berkembang aspek sosialnya, dengan berbaaur bersama temanya.<sup>5</sup>

Permainan yang dimasukkan dalam sebuah pembelajaran hendaknya memenuhi aspek perkembangan anak, agar anak tersebut mengalami sebuah perkembangan yang baik di usianya. Istilah kata belajar sambil bermain, permainan tentu yang mendidik, dan sesuai dengan karakter pendidikan sekarang, contoh pendidikan yang digunakan di Indonesia menggunakan kurikulum Kurikulum 2013 maksud dari kurikulum tersebut adalah dimana pendidik mengenalakan pelajaran dengan media yang dibuat menyenangkan agar anak tertarik dan tidak mudah bosan ketika pelajaran berlangsung.

Pada penerapan permainan dalam kurikulum ini Misalnya peserta didik diminta melakukan permainan engklek, pertama-tama peserta didik diminta untuk menggambar kotak persegi yang jumlahnya 7 buah kotak, setelah selesai menggambar peserta didik diminta untuk mulai bermain engklek, nilai dari permainan tersebut adalah ketika anak menggambar sebuah kotak persegi di situ lah letak dari aspek intelektual ketika anak menggambar dia secara langsung mengetahui “oh ini adalah gambar dari persegi, persegi yang mempunyai 4 rusuk” disitu masuk dalam mata pelajaran matematika bangun dasar, sedangkan aspek fisiknya bisa dilihat ketika anak melakukan permainan engklek dia melakukan senam ritmik, dimulai dari melompat dari kotak satu ke yang lainnya, Mengangkat

---

<sup>5</sup> Diane E, Papalia, Sally Wendoks Old, Ruth Duskin Feldman, Human Development (Psikologi Perkembangan, ), (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), 386.

kaki 1 sambil melompat mungkin bagi anak sangat susah jika belum terbiasa melakukannya akan tetapi kita bisa melihat aspek fisiknya mulai berkembang dengan baik masuk dalam pelajaran Penjasorkes, dengan bermain engklek aspek emosional akan terlihat ketika dia kalah, menang membuatnya senang atau sedih , dan terakhir aspek sosial dengan bermain engklek anak dapat berinteraksi dengan baik dengan teman sebaya, bersosialisasi dengan baik, aspek ini dapat dimasukkan ke dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sub bab tenggang rasa dan hidup berkelompok.

Dengan permainan yang mendidik ke arah positif diharapkan anak mampu menguasai pembelajaran dengan baik, dan mudah memahaminya. Tapi harus diperhatikan permainan yang digunakan hendaknya sesuai dengan usia anak, dan terdapat aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak dan dunia pendidikan.

Oleh sebab itu, masa anak-anak harus dioptimalkan sebaik mungkin untuk menyerap berbagai pendidikan. Sementara tanggung jawab orang dewasa, ialah bagaimana ia mampu membimbing pengoptimalan dalam mentransfer ilmu tersebut. Karena sudah jelas peran pendidik ialah membimbing anak didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan. perlu diingat disini bahwa membimbing itu merupakan tindakan yang memberi arahan, bukan memaksakan kehendak anak, seperti halnya kutipan abdur rahman yang mengatakan mendidik dan memberikan tuntunan merupakan sebaik-baiknya hadiah dan hadiah palingindah yang diberikan

oleh orang tua kepada anaknya dengan niali yang lebih jauh lebih baik dari pada dunia dan segala isinya.<sup>6</sup> Artinya dalam setiap proses pendidikan peran pendidik ialah memberi fasilitas pengetahuan terhadap anak dengan tidak mengekang aspek kodratnya sebagai jiwa anak yang sesungguhnya. Anak membutuhkan bermain untuk mengasah kemampuan dirinya, anak memerlukannya juga untuk mencoba kekuatan jasmaninya. Pada dasarnya anak bermain karena mereka ingin membuktikan dirinya bahwa ia mampu meniru apa yang ia amati.

Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan fisik dapat diamati saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungan. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, sedih, marah, menang, kalah. Serta perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong dan memperhatikan kepentingan orang lain.<sup>7</sup>

Potensi adalah kesanggupan, daya, kemampuan untuk lebih berkembang. Potensi anak adalah kapasitas atau kemampuan karakteristik/sifat individu yang yang berhubungan dengan sumber daya manusia yang memiliki kemungkinan dikembangkan dan atau menunjang pengembangan potensi lain yang terdapat dalam diri anak. Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi, baik fisik, intelektual , kepribadian, minat, moral maupun religi. Potensi fisik tidak hanya

---

<sup>6</sup> Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : PT indeks, 2010), 5.

<sup>7</sup> Dwi Sunar Presetyono, *Biarkan Anakmu Bermain* (Yogyakarta: Diva Press, 2008), 11.

mengacu pada kondisi kesehatan fisik dan keberfungsian anggota tubuh tetapi juga dengan proporsi pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan dan ketrampilan psikomotorik. Potensi kepribadian mengacu pada kemampuan mengelola emosi, mengembangkan menjaga motivasi belajar, memimpin, beradaptasi, berinteraksi, berkomunikasi, tanggung jawab, orientasi nilai, moral, dan religi, sikap, dan kebiasaan. Sementara potensi intelektual sudah pasti berhubungan dengan kecerdasan yaitu potensi akademik, kecerdasan umum, kemampuan khusus (bakat), dan kreativitas.<sup>8</sup>

Perkembangan aspek fisik, intelektual, emosional, dan sosial itulah yang kemudian harus bisa benar-benar dioptimalkan untuk mendukung perkembangan anak didik. Maka dari itu sudah menjadi hal yang wajar jika dalam hal pendidikan berbagai macam permainan memang perlu diberikan, agar mampu menunjang kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial anak didik.

Aspek fisik, merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ yang kompleks pranatal (dalam kandungan). Perkembangan fisik meliputi empat aspek, 1. Sistem saraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; 2. Otot-otot, yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; 3. Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya tingkah laku baru, seperti pada usia

---

<sup>8</sup> <http://m.kompasiana.com/post/read/671519/3/potensi-peserta-didik-.html>.

remaja berkembang persaan senagng ; 4. Struktur fisik/tubuh, yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.<sup>9</sup>

Keempat aspek tersebut saling menunjang sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, maka akan terjadi ketimpangan. Karena bermain merupakan satu kebutuhan yang sudah melekat pada pribadi anak-anak. Dengan bermain, anak menjadi senang, merasa nyaman, merasa bahwa itu adalah dunianya tanpa adanya unsur pemaksaan. Sehingga anak dapat belajar berbagai ketrampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa ataupun dipaksa untuk mempelajarinya. Dan bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan ketrampilan anak, sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>10</sup>

Berbicara mengenai pendidikan anak-anak, banyak para tokoh pendidikan yang memberikan definisi dan macam-macam konsep tentangnya, salah satunya ialah bapak pendidikan Indonesia yang sangat terkenal akan pemikirannya dalam pendidikan, ialah Ki Hajar Dewantara. Ia merupakan seorang tokoh pendidikan yang pada zamannya mempunyai gagasan yang sangat modern namun tetap berkarakter bangsa Indonesia. Diantaranya ia mempunyai konsep tentang

---

<sup>9</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), 101.

<sup>10</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT. Grasindo, cet. III, 2005, xvi-xvii.

pendidikan anak, yang di dalamnya dikemukakan berbagai gagasan mengenai pentingnya permainan dalam pendidikan untuk memahami alam anak didik.

Dalam hal ini, ada hal yang menarik yang perlu kita cermati, ialah bahwa anak sangat menginginkan bermain dalam setiap apa yang ia lakukan. Terlebih dalam hal belajar dalam arti luas pendidikan. Pendidikan Indonesia memerlukan kembali sebuah pemikiran yang segar sebagai upaya untuk menjadikan pendidikan lebih berkarakter dan memihak terhadap kodrat alami anak-anak. Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan merupakan sebuah bimbingan bagi kodrat anak-anak, bimbingan terhadap jiwa alami anak-anak. Menurutnya dari segala sikap anak, kesedihan dan kesenangan anak serta tingkah lakunya, kita ketahui bahwa semua itu ada dalam berbagai permainannya. Maka dari itu Ki Hajar Dewantara memberikan perhatian lebih terhadap permainan anak-anak yang dapat dimasukkan dalam pendidikan. Dalam hal ini penulis tertarik untuk menelaah lebih jauh tentang konsep permainan anak-anak dalam pendidikan menurut pandangan Ki Hajar Dewantara.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melihat, menganalisis, “membaca” pikiran Ki Hajar Dewantara di dalam pandangannya terhadap dunia pendidikan, khususnya yang berfokus dengan permainan di dalam pendidikan. Dengan demikian peneliti mengangkat sebuah judul yaitu: Permainan Anak Yang Mendidik persepektif Ki Hadjar Dewantara

## **B. FOKUS PENELITIAN**

Untuk memudahkan pembaca memahami pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis memfokuskan pada permasalahan permainan yang dapat diinternalisasikan dalam mendidik anak menurut pandangan Ki Hajar Dewantara. Penulis memfokuskan bahasan mengenai permainan yang sesuai dengan anak ketika masa usia sekolah, dan juga karakter permainan yang mendidik, yang pada akhirnya adalah penulis mengambil contoh beberapa permainan latihan pancaindera pada masa anak-anak awal serta permainan Cublak-Cublak Suweng, Jamuran, Gatheng, Angklek, Dhakon, Dan Gobak Sodor, yang banyak dilakukan oleh anak-anak pada masa pendidikan dasar. Karena menurut penulis permainan itu masih familiar dan masih banyak dilakukan oleh anak anak.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana permainan anak pada usia sekolah perspektif Ki Hadjar Dewantara?
2. Bagaimana permainan anak yang mendidik perspektif Ki Hadjar Dewantara?

## **D. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan dan mendeskripsikan permainan anak pada masa usia sekolah.
2. Untuk mengetahui permainan anak yang mendidik menurut Ki Hajar Dewantara.

## **E. MANFAAT PENELITIAN**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat kepada siapa saja yang membacanya, diantaranya:

### 1. Bagi penulis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu menambah cakrawala berpikir dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman praktis selama proses penelitian.

### 2. Bagi lembaga

- a. Sebagai sumbangsih pemikiran penulis dalam dunia pendidikan.
- b. Sebagai tambahan referensi penelitian bagi perpustakaan lembaga.

### 3. Bagi masyarakat

- a. Menambah wacana pemikiran baru dalam dunia pendidikan, khususnya bagi dunia pendidikan anak-anak.
- b. Memberikan kontribusi pemikiran positif sebagai upaya membantu memecahkan masalah terkait dengan pendidikan anak-anak.
- c. Sebagai media sosialisasi pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang konsep pendidikan anak-anak.

## **F. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang penulis lakukan ini merupakan penelitian studi kepustakaan (library research). Yakni penelitian yang dilakukan melalui

mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.

Sementara pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan filosofis, dan menyeluruh. Dalam pendekatan ini berarti melakukan perincian istilah-istilah atau pernyataan-pernyataan dalam ke dalam bagian-bagiannya sedemikian rupa, sehingga kita dapat melakukan pemeriksaan atas makna yang dikandungnya.<sup>11</sup> tentunya hal terpenting yang harus digaris bawahi bahwa pendekatan ini mampu menyentuh aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptis analisis. Kemudian agar penelitian ini lebih mudah dipahami, maka peneliti akan menggambarkan langkah-langkah yang digunakannya, antara lain :

#### 1. Data dan sumber data

Dalam sebuah penelitian data merupakan hal paling pokok dan utama, karena dengan adanya data, penelitian dapat dilakukan. Sedangkan untuk mendapatkan data juga diperlukan penggalian sumber-sumber data. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dalam menyusun teori-teori sebagai landasan ilmiah dengan mengkaji dan menelaah pokok-pokok permasalahan dari literatur yang mendukung dan berkaitan dengan pembahasan penelitian

---

<sup>11</sup> Imam Barnadib, Filsafat Pendidikan, (Yogyakarta: Andi Offset, 1990), hlm. 89.

ini, yaitu yang berkaitan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam pendidikan. Sumber data yang digunakan penulis meliputi dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber data primer yang berhubungan dengan pemikiran Ki Hajar

Dewantara diantara lain ialah:

- Ki Hajar Dewantara, Bagian Pertama: pendidikan (Yogyakarta: majelis Luhur Tamansiswa, cet. III, 2004)
- Ki Hajar Dewantara, Menuju Manusia Merdeka, ( Yogyakarta: Leutika, 2009)
- Abdurrahman Surjomihardjo, Taman Siswa dalam Sejarah Nasional Indonesia Modern (Yogyakarta: Sinar Harapan, )
- Suparto Rahardjo, Ki Hajar Dewantara: Biografi Singkat Tahun 1889-1959 (Yogyakarta: Ar Ruzz Media Group, cet. II 2010).
- Darsiti Soeratman, Biografi Ki Hajar Dewantara

b. Sumber bahan bacaan sekunder yang berupa bahan-bahan bacaan yang ditulis oleh para ahli pendidikan dan hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian tersebut. Antara lain :

- Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, Mainan Dan Permainan (Jakarta: PT Grasindo, cet.III, 2005).
- Dwi Sunar Prasetyono, Biarkan Anakmu Bermain (Yogyakarta: Diva Press, 2008).

- Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2010).
- Sukirman Dharmamulya, Permainan Tradisional Jawa (Yogyakarta: Kepel Press, 2005).

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Karena penelitian ini merupakan penelitian library research, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data literer yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkesinambungan (koheren) dengan objek pembahasan yang diteliti. Data yang ada dalam kepustakaan tersebut dikumpulkan dan diolah dengan cara :

- a. Editing, yaitu pemeriksaan kembali dari data-data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan koherensi makna antara yang satu dengan yang lain.<sup>12</sup>
- b. Organizing, yakni menyusun data-data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah ditentukan.<sup>13</sup>
- c. Penemuan hasil penelitian, yakni melakukan analisis lanjutan terhadap hasil penyusunan data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga diperoleh kesimpulan (inferensi) tertentu yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.<sup>14</sup>

## 3. Analisis Data

---

<sup>12</sup> Mestika zed, Metode Penelitian Kepustakaan (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), 19.

<sup>13</sup> Ibid., 19.

<sup>14</sup> Ibid., 20.

Dalam penelitian ini, setelah dilakukan pengumpulan data, maka data tersebut dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan, bentuk teknik dalam teknik analisis data sebagai berikut :

a. Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif yaitu usaha untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data, kemudian dilakukan analisis terhadap data tersebut. Analisis deskriptif yakni data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode kualitatif. Selain itu semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.<sup>15</sup>

b. Content Analisis atau analisis isi

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (content analysis). Di mana data deskriptif hanya dianalisis menurut isinya, dan karena itu analisis macam ini juga disebut analisis isi.<sup>16</sup> Pendapat ini seperti yang dikemukakan oleh Hadari Nawawi yang dikutip oleh Soejono dan Abdurrahman bahwa analisis isi dalam penelitian dilakukan untuk mengungkapkan isi sebuah buku yang menggambarkan sebuah situasi penulis dan masyarakatnya pada waktu buku itu ditulis.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Lexi Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 11.

<sup>16</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1983), 94.

<sup>17</sup> Soejono dan Abdurrahman, *Metode Penelitian Suatu Pemikiran dan Penerapan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 14.

## **G. Kerangka Teori dan Telaah Pustaka**

### **1. Kajian Teori**

Menurut Ki Hajar Dewantara, Ia berpendapat bahwa permainan anak adalah pendidikan<sup>18</sup>. Menurutnya yang mempunyai bahasan menarik tentang permainan. Ia menyatakan bahwa permainan anak merupakan kesenian kanak-kanak yang sungguhpun amat sederhana bentuk dan isinya namun memenuhi syarat-syarat etis dan esthetis, dengan semboyan : dari natur ke arah kultur<sup>19</sup>. Permainan anak merupakan bakat alami yang di sebut sebagai “natur” di dalam semboyannya. Kemudian bakat alami tersebut terus dikembangkan sehingga menjadi sebuah budaya atau “kultur” anak. Kultur itu sendiri merupakan hasil dari cipta, karya dan karsa manusia yang berasal dari naluri alaminya sendiri.

Ia mengamati dari setiap sisi anak untuk menciptakan pendidikan yang bebas dan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh anak. pendapat ini lebih banyak dipengaruhi oleh corak pemikirannya yang bersifat humanis. Artinya segala gagasan yang ia tuangkan dalam pendidikan di dasarkan pada nilai-nilai kemanusiaan. Pendapat tersebut didasarkan pada pernyataanya ketika membahas tentang pengertian pendidikan. Ia menyatakan bahwa pendidikan itu adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. adapapun yang dimaksudkan ialah yaitu menuntun segala kekuatan kodrat

---

<sup>18</sup> Dewantara, Bagian Pertama Pendidikan, 242.

<sup>19</sup> Ibid, 262.

yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya<sup>20</sup>.

Menurutnya di dalam permainan-permainan yang dimiliki bangsa Indonesia terkandung corak keistimewaan. Permainan-permainan yang sifatnya melatih pancaindera dikolaborasikan dengan nyanyian-nyanyian. Hal ini sangat sesuai dengan sifat kebudayaan bangsa Indonesia. Banyak diantara permainan itu yang terdapat syair serta lirik nyanyiannya. Di sini penulis ingin menangkap makna lebih jauh terkait karakter pendidikan yang terdapat dari beberapa permainan itu. Oleh karenanya, terlebih dahulu dalam menganalisis permainan ini penulis juga melakukan pemaknaan terhadap gerakan-gerakan permainan serta syair yang dinyanyikan oleh anak-anak.

Selanjutnya, setelah syair nyanyian serta gerakan dalam permainan tersebut berhasil dimaknai, kemudian penulis meneliti karakter permainan yang mendidik menggunakan teori trisakti jiwa sebagaimana diuraikan oleh Ki Hadjar Dewantara meliputi tiga aspek yaitu cipta, rasa, dan karsa.

Cipta adalah daya fikir, nalar, yang bertugas mencari kebenaran sesuatu, dengan jalan membanding-bandingkan barang atau keadaan yang satu dengan yang lain, hingga ia dapat mengetahui perbedaan serta persamaannya. Misalnya di dalam permainan dhakon atau gatheng, dimana permainan ini membutuhkan ketelitian, kecerdasan berfikir dan kecekatan.

---

<sup>20</sup> Ibid, 20.

Kemudian yang dimaksud rasa adalah segala gerak gerik hati manusia, yang menyebabkan mau atau tidak mau, senang atau sedih, malu atau bangga, puas atau kecewa dan lain sebagainya. Disini hatimanusia adalah yang mengalami segala perasaan ini, bukan fikiran manusia. Fikiran tidak mungkin melakukan perasaan itu.<sup>21</sup> Mengolah rasa, ini dapat dicontohkan dengan permainan-permainan yang sifatnya simboli, tirua-tiruan atau meniru.

Kemauan atau “karsa”, kemauan ini akan selalu timbul disamping dan seakan akan sebagai hasil buah fikiran dan perasaan. Sebenarnya kemauan itu merupakan lanjutan dari pada hawa nafsu kodrati yang ada di dalam jiwa manusia, namun sudah dipertimbangkan oleh fikiran serta diperhalus oleh perasaan. Kemudian penulis akan menganalisis setiap permainan sehingga pada akhirnya, nampak karakter permainan itu sebagaimana menurut pandangan Ki Hadjar Dewantara.

## **2. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka pada penelitian ini pada dasarnya adalah untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, sehingga tidak ada pengulangan materi secara mutlak. Adapun pada skripsi ini, peneliti merujuk pada skripsi dari seorang mahasiswa dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Ponorogo (Stain Ponorogo) yang berjudul Konsep

---

<sup>21</sup> Dewantara, Bagian Pertama Pendidikan, 452.

Pendidikan Humanisme Ki hadjar Dewantara Persepektif Pendidikan Islam karya Azmi mustaqim (210309212)<sup>22</sup>

Permasalahan yang diangkat dalam skripsi tersebut ialah tentang pendidikan yang lebih manusiawi atau humanis. Peneliti mendiskripsikan pandangan Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan. Berangkat dari sebuah pemahaman tentang arti pendidikan yang hakiki bahwa pendidikan merupakan sebuah tuntunan serta bimbingan pendidik terhadap anak didik tanpa melalui suatu pemaksaan. Peneliti tersebut menggambarkan pendidikan hari ini dengan seperti halnya sebuah pemaksaan intelektual kepada anak didik. Ia juga menganalisis pendidikan humanis tersebut dengan kaca mata pendidikan Islam. Bagaimana pendidikan Islam memandang suatu pendidikan berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan. Persamanya dengan skripsi saya dimana Azmi Mustaqim memandang Humanisme sebagai pendidikan islam dan saya kultur natur sebagai kodrat alami yang dimiliki anak. seadangkan Perbedaan dengan skripsi saya adalah Azmi Msutaqim memandang humanisme sebagai arah pendidikan islam untuk anak dan saya mendeskripsikan natur kultur Kodrat alami itulah yang menjadikan pendidikan bertujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi individu yang merdeka baik lahir dan batin, mandiri dan bermanfaat bagi msyarakatnya. Dengan menggunakan sistem Among

---

<sup>22</sup> Azmi Mustaqim, Konsep Pendidikan Humanisme Ki Hajar Dewantara Perspektif Pendidikan Ilam, (Skripsi, STAIN Ponorogo, 2014)

dan memegang teguh prinsip Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani, atau metode keteladanan diyakini akan mampu membawa peserta didik menuju kemerdekaan lahir dan batin serta mampu mengemban misi *khalifatullah* yang dalam wujudnya bermanfaat untuk bangsa dan negara. Sebagai Metode yang digunakan peneliti tersebut ialah pendekatan penelitian kualitatif yakni penelitian kepustakaan (library research).

Dan yang selanjutnya skripsi yang menjadi rujukan, yang berjudul Analisis Konsep Pendidikan Anak Menurut Ki Hadjar Dewantara karya Arif Tri Kurniawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Kependidikan Universitas Islam Negeri Yogyakarta (UIN) sunan kalijaga, dari penelitian tersebut mempunyai persamaan pada penelitian saya adalah trisakti jiwa, dan perbedaanya skripsi Arif Tri membahas Trisakti Jiwa lebih kepada pendidikan anak yang berkarakter , dan skripsi saya trisakti jiwa digunakan untuk mendeskripsikan jenis permainan mendidik dan cocok untuk anak. Metode yang digunakan peneliti tersebut ialah pendekatan penelitian kualitatif yakni penelitian kepustakaan (library research).<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Arif Tri Kurniawan, *Analisis Konsep Permainan Anak Menurut Ki Hadjar Dewantara*, (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012) .

## H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan uraian yang jelas dari pemaparan skripsi ini, penulis membaginya ke dalam 5 (lima) bagian yang tersusun secara sistematis adalah sebagai berikut:

Bab pertama, Pendahuluan, dalam bab ini penulis akan mendeskripsikan semua tentang skripsi ini mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat Penelitian, metode penelitian, pendekatan penelitian, analisis data dan kerangka teori, landasan pustaka, serta sistematika pembahasan menjadi akhir dari bab ini.

Bab kedua, Kemudian dalam bab ini penulis membahas landasan teori yang digunakan untuk menganalisis lebih mendalam terkait dengan permainan serta pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang permainan anak-anak.

Bab ketiga, di dalam bab ini penulis mendeskripsikan biografi tokoh sumber penelitian. Ialah Ki Hajar Dewantara. Mulai dari sejarah kelahirannya, kondisi keluarga, riwayat pendidikan, sejarah perjuangan serta gagasan-gagasannya yang mewarnai dunia pendidikan nasional. Serta di dalam bab ini penulis memaparkan data tentang permainan.

Bab keempat, penulis menganalisis data temuan dengan teori yang telah penulis paparkan di dalam bab ke dua.

Bab kelima, merupakan bab terakhir dalam penelitian ini, didalamnya berisi kesimpulan dari penelitian ini serta saran.