

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang memiliki permainan papan yang hampir sama dengan catur, yaitu *shogi*. *Shogi* merupakan permainan tradisional Jepang yang termasuk kedalam kearifan lokal Jepang yang masih ada hingga saat ini. *Shogi* merupakan permainan kompetitif dan edukatif (Takayuki Ajimine, 2008). Secara etimologi, *shogi* berasal dari kanji ‘*sho*’ yang bermakna jenderal dan ‘*gi*’ bermakna sebagai permainan papan. Di dalam kamus Kenji Matsuura dijelaskan, bahwa *shogi* bermakna permainan catur yang dimainkan oleh dua orang pemain (Soeda et al, 2006).

Shogi berasal dari permainan catur kuno India yang bernama *Chaturanga*. Permainan ini diawali dari awal Masehi (Averbakh, 2012). Pada abad ke-6 permainan ini masuk ke Persia sebagai hadiah dari raja India kepada raja Persia. Permainan *Chaturanga* pertama kali masuk ke Asia Timur melalui perdagangan yang dilakukan bangsa Persia Arab dan Cina melalui jalur sutra (Averbakh, 2012).

Di Cina, permainan *Chaturanga* berkembang pesat dan mulai disebarakan ke wilayah Korea dan Jepang. *Chaturanga* mengalami proses akulturasi di setiap wilayah penyebaran. Nama dan peraturan permainan juga dirubah disesuaikan dengan kebudayaan local (Legget, 1993). *Chaturanga* dikenal sebagai shatranj di Persia, *Xiang Qi* di Cina, *Janggi* di Korea dan *Shogi* di Jepang. Permainan *shogi* dianggap memiliki hubungan erat dengan permainan papan lainnya, seperti permainan catur Thailand Makruk dan Sittuyin dari Myanmar.

Adapun sejarah datangnya *shogi* ke Jepang masih dalam perdebatan. Averbark (2012) seperti dijelaskan sebelumnya berpendapat bahwa *shogi* berasal dari India melalui China. Sedangkan Rudolf (1971) berpendapat bahwa *shogi* diperkenalkan ke Jepang dari India melalui Asia Tenggara (Shimizu, 2017). Pendapat Rudolf ini didasarkan karena adanya persamaan permainan *Shogi* dengan permainan catur yang ada di Asia Tenggara.

Shogi berkembang selama abad pertengahan, kemudian mulai menyebar dari kelas prajurit ke penduduk kota pada awal periode Edo. Pada periode Edo (1603–1867), *shogi* dianggap bukan sekadar permainan saja, tetapi sebagai bagian dari budaya tradisional Jepang. Oleh karena itu, pada masa keshogunan Tokugawa permainan *shogi* sangat dilindungi.

Pada masa sekarang pun *shogi* masih secara luas diakui sebagai budaya tradisional Jepang. Menurut Matake (2016), populasi pemain *shogi* di Jepang sekitar 10 juta dari 127 juta penduduk Jepang. Setiap harinya kolom *shogi* muncul di surat kabar. Saat ini pun, di Jepang ada sekitar 200 pemain profesional dan sekitar 15 turnamen yang menawarkan hadiah. Pihak-pihak seperti surat kabar, organisasi media lain, perusahaan swasta dan pemerintah daerah mensponsori hampir semua turnamen ini.

Di televisi, pertandingan antara pemain *shogi* profesional biasanya memakan waktu satu hari penuh. Dalam beberapa kasus, mereka berlanjut selama dua hari. Surat kabar masing-masing meliputi catatan setiap pertandingan *shogi* dalam turnamen yang disponsori sendiri dengan akun pengamat yang ditulis oleh reporter ahli selama beberapa hari (Matake, 2016).

Shogi memiliki nilai-nilai yang penting dalam permainannya, dari nilai-nilai yang ada dalam permainan *shogi* pun terdapat hal-hal yang berhubungan dengan Pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk meneliti, nilai-nilai Pendidikan yang terdapat dalam *shogi*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bermaksud mengambil tema penelitian dengan judul “NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN *SHOGI*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka rumusan masalah penelitian dalam penelitian ini adalah nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam permainan *shogi* yang berhubungan dengan pendidikan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai Pendidikan yang terdapat pada permainan *Shogi*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah ilmu pengetahuan khususnya untuk pembaca yang mempelajari budaya Jepang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi untuk memahami dan mempelajari *shogi* dimana *shogi* merupakan permainan sports dan budaya di Jepang.

- c. Penelitian ini bisa menjadi bahan untuk pengetahuan *shogi* bagi peneliti dan pembaca, juga bisa menjadi motivasi bagi pembaca untuk mengetahui *shogi* dan bisa memainkan juga mengetahui aturannya.

2. Manfaat Praktis

- d. Manfaat Praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai budaya Jepang terutama pada *Shogi*
- e. Manfaat Praktis bagi Pengajar, yaitu diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi masukan yang baik terutama dalam pengetahuan budaya di Jepang.
- f. Manfaat Praktis bagi pembelajar budaya Jepang, yaitu untuk bisa mengetahui budaya Jepang lebih baik dan tidak hanya mengetahuinya saja, tetapi mengerti akan isi juga metodenya dan manfaatnya terutama dalam *shogi*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui pembahasan secara menyeluruh pada skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang kutipan dan teori pendukung yang diambil dari berbagai sumber buku, jurnal, artikel dan hasil penelitian yang sudah dipublikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang metode penelitian, sumber data, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang pembahasan pada rumusan masalah, yakni peranan apa yang ada pada *shogi* dan pengaruhnya terhadap Pendidikan karakter anak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.