BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi dan informasi yang sangat pesat di era modern seperti saat ini menjadi dampak yang sangat besar terhadap berbagai macam aspek kehidupan.Sebagai contoh adalah telepon genggam atau *handphone* yang berkembang sangat pesat bukan hanya untuk sarana komunikasi tetapi bisa untuk permainan antar orang melalui media internet. Kita bisa melihat sendiri dampak akan hal tersebut bisa dimulai dari anak yang malas bermain di luar rumah dengan teman-temannya, karena bermain *handphone* lebih asyik dan tidak merasa lelah akibat bermain keluar rumah karena panas dan juga orang tua juga lebih suka anak bermain di dalam rumah.

Dampak Globalisasi yang terjadi saat ini membawa masyarakat Indonesia melupakan pendidikan karakter bangsa. Padahal, pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak (Masnur Muslich, 2011:1). *Handphone* mengubah tatanan kehidupan karakter generasi bangsa, karena informasi yang tiada batasan menyebabkan pendidikan karakter menjadi semakin terkikis. Anak mendapatkan informasi yang seharusnya belum bisa didapatkannya karena faktor usia bisa didapatkan dengan mudah melalui *handphone*. *Handphone* memberi sisi negatif dan sisi positif bagi perkembangan karakter anak-anak.

Tanpa kita sadari, penggunaan gadget yang tidak tepat memicu terjadinya tindakan kriminal yang bisa mengancam jiwa seseorang bahkan orang terdekatnya. Dengan gadget, orang dengan mudah mengunggah (upload) berbagai informasi pribadi yang seharusnya tidak diketahui khalayak ramai, seperti informasi pada kartu identitas, paspor, lokasi keberadaan, bahkan boarding pass pesawat. Sebagai contoh: seseorang dengan bangga meng-upload informasi dari paspor yang baru dimiliki ke media sosial agar diketahui teman-temannya, atau seseorang dengan bangga meng-*upload boarding pass* kenaikan pesawat dengan tujuan ke negara tertentu. Padahal tanpa kita sadari telah memancing tindakan kriminal. Bayangkan jika bukti boarding pass atau paspor yang kita unggah ke media sosial di gunakan oknum tertentu untuk membajak pesawat yang kita tumpangi.Informasi kartu identitas bisa juga disalahgunakan oknum tertentu untuk kepentingan yang tidak baik. Karena itu, cermatlah menggunakan gadget agar terhindar tindakan kriminal.Pada dasarnya, penggunaan gadget memberikan banyak manfaat. Namun, di sisi lain gadget memberikan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti menghambat perkembangan motorik anak, menimbulkan masalah perilaku dan kesehatan fisik, serta menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak.

Proses pendidikan tidak pernah terlepas dari dua hal yaitu belajar dan pembelajaran. Kedua hal tersebut adalah tonggak dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung. Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri

dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendidikan menjadi kewajiban bagi setiap orang dalam menggapai apa yang diinginkannya. Pendidikan dapat membangun karakter bangsa, selain itu juga secara tidak langsung dapat mencerdaskan kehidupan bangsa untuk dapat hidup lebih layak dan diakui di mata dunia. Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran merupakan hal yang paling berpengaruh dalam perkembangan peserta didik.

Pada saat sekarang ini juga negara ini memiliki dilema dengan jumlah penduduk yang sangat besar bisa dipastikan pertumbuhan penduduk juga berjalan dengan sangat pesat. Pertumbuhan penduduk memang tidak dapat dicegah oleh pemerintah, akan tetapi pemerintah dapat mengkontrol pertumbuhan penduduk dinegaranya tersebut. Semakin tingginya penduduk tetapi diiringi dengan sumber daya manusia yang baik juga menjadi sebuah mnasalah yang besar. Tindak kejahatan semakin meningkat dikarenakan faktor ekonomi dan tuntutan hidup yang semakin tinggi.

Beban hidup masyarakat yang semakin tinggi didorong pula dengan sulitnya mencari lowongan pekerjaan mengakibatkan kesenjangan hidup semakin tinggi. Orang yang kaya akan semakin kaya dan orang miskin akan semakin miskin. Kita seharusnya menyadari bahwa pendidikan di dekolah bukan mengajarkan kita menjadi seorang pengusaha melainkan menjadi seorang pekerja. Untuk itu, seharusnya anak-anak usia sekolah dasar sudah harus mendapatkan pendidikan kewirausahaan agar di masa depan bukan hanya menjadi seorang pekerja melainkan bisa menciptakan sebuah lowongan pekerjaan baru sebagai seorang pengusaha.

Indonesia dengan banyaknya jumlahnya penduduk tetapi tidak diiringi dengan banyak pengusaha di Indonesia. Fenomena rendahnya minat dan motivasi pemuda Indonesia untuk berwirausaha dewasa ini menjadi pemikiran serius berbagai pihak, baik pemerintah, dunia pendidikan, dunia industri, maupun masyarakat. Berbagai upaya dilakukan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan terutama merubah *mindset* para pemuda selama ini hanya berminat sebagai pencari kerja *(job seeker)* apabila kelak menyelesaikan sekolah atau kuliah mereka. Hal ini merupakan tantangan bagi pihak sekolah dan perguruan tinggi sebagai lembaga penghasil lulusan. Untuk itulah sekolah dan perguruan tinggi bukan hanya mencetak sorang pekerja tetapi juga seharusnya dapat mencetak pengusaha untuk menunjang semakin sulitnya era mencari pekerjaan.

Menurut Choirul Mahfud (2006:210-211) dalam era globalisasi ini, pertemuan antar budaya menjadi ancaman serius bagi anak didik. Untuk mengsikapi realitas global tersebut, siswa hendaknya diberi penyadaran akan pengetahuan yang beragam, sehingga mereka memiliki kompetensi yang luas akan pengetahuan global, termasuk aspek kebudayaan. Mengingat beragamnya realitas kebudayaan di negeri ini, dan di luar negeri siswa pada era globalisasi ini sudah tentu perlu diberi materi tentang pemahamanbanyak budaya, atau pendidikan multiculturalism, agar siswa tidak tercerabut dari akar budayanya itu.

Ramdani Wahyu (2008:95) menyatakan budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, yaitu *buddhayah*, dan merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi atau akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal

dari kata lain *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kebudayaan atau *culture* adalah keseluruhan pemikiran dan benda yang dibuat atau diciptakan oleh manusia dalam perkembangan sejarahnya.

Permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai kepada anak mengenai kewirausahaan. Nilai-nilai tersebut nantinya akan menjadi bekal bagi anak-anak tersebut di masa depan. Tetapi permasalahannya yang ada sekarang adalah permainan tradisional semakin langka dijumpai pada anak-anak di era sekarang ini. Padahal permainan tradisional mengajarkan anak-anak mengenai banyak hal tentang nilai-nilai positif yang antara lain: kerjasama. Kejujuran, strategi, kepemimpinan, dan toleransi.

Di era 1970-1990an, anak-anak belum mengenal permainan modern seperti *playstation*, *game online*, internet, dan computer. Anak-anak juga belum mengenal ponsel, apalagi *smartphone*. Televisi juga masih banyak yang hitam putih, dan banyak juga yang belum mempunyai televisi. Anak-anak bisa bermain bebas di luar bersma teman-teman, mereka bisa berinteraksi satu dengan lain. Anak-anak saat itu cuma mengenal permainan engklek, pecah piring, lompat tali, dan beberapa permainan tradisional lainnya, namun anak-anak merasa bahagia. Indonesia memiliki beragam budaya yang patut kita banggakan. Hal ini bisa kita lihat dari beragam permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah yang ada di Indonesia. Sebagai warga Negara Indonesia, sepatutnya kita bangga dengan beragam budaya yang kita miliki dan harus kita lestarikan.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan dari nenek moyang kita dan bisa menjadi identitas bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan

teknologi yang semakin canggih, jenis-jenis permainan itu sudah mulai luntur, bahkan tidak dikenal lagi. Padahal, permainan tradisional itu bukan sekadar permainan, melainkan juga bisa mengajarkan anak-anak bersikap sportif, saling menghargai, ketelitian, kerja sama, serta bertanggung jawab. Seperti pada permainan pecah piring, setiap peserta dituntut bekerja sama dengan kelompok, saling menghargai sesama anggota tim, dan tidak curang bermain. Permainan tradisional merupakan sekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat kelompok maupun perorangan, dalam masyarakat yang menunjukkan identitas sosial dan budaya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti turun-temurun.

Permainan tradisional anak di Indonesia kian hari tinggal menunggu kepunahan. Mainan ini dipaksa kalah oleh persaingan modal dari gempuran industri permainan modern, dengan daya promosinya yang besar-besaran, berhasil merebut hati anak anak. Tak heran jika kemudian, permainan tradisional anak kian meredup lalu dilupakan, dan barangkali menjadi mitos di masa mendatang.Pemerintah disebut-sebut punya andil penting untuk tak hanya membangkitkan tapi juga melestarikan mainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia.

Salah satu faktor punahnya permainan tradisional adalah karena faktor orang tua. Terputusnya komunikasi antara orangtua dan anak dapat mempercepat punahnya permainan tradisional Indonesia. Orang tua tidak memberitahukan adanya permainan tradisional, seperti engklek dan lainnya, hal inilah yang membuat anak-anak tidak tahu adanya permainan tradisional yang

asyik dan menyenangkan. Faktor lain yang menghambat eksistensi permainan tradisional Indonesia adalah semakin berkurangnya lapangan atau lahan kosong. Lapangan atau tanah kosong sekarang ini sangat jarang dijumpai didaerah perkotaan maupun pedesaan.Padahal tanah kosong merupakan tempat untuk melakukan permainan tradisional.

Faktor terakhir punahnya permainan tradisional adalah masuknya berbagai jenis permainan modern.Seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi, permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, conglak, lompat tali, gangsing, engklek, cublak-cublak suweng, kelereng dan lainnya sudah jarang dimainkan anak-anak masa kini. Permainan modern memberikan kemudahan dengan cara bermainannya dan tidak memerlukan tempat untuk melakukannya. Zaman memang tidak bisa dicegah untuk dapat berkembang. Tetapi setidaknya budaya masa lalu dapat dilestarikan juga akan kekayaan budaya bangsa ini dapat terus dinikmati dari semua generasi sebagai kenangan dan kebanggaan.

Saat sekarang ini Indonesia memiliki sekitar 2.500 jenis permainan tradisional yang persebarannya meliputi seluruh nusantara.Keberadaannya semakin hari terancam punah karena sudah banyak ditinggal oleh masyarakat Indonesia akibat perkembangan teknologi. Kita sebagai generasi masa lalu pasti mengetahui akan banyaknya permainan tradisional didaerah kita. Banyak permainan tradisional Indonesia yang cara bermainnya langsung bersentuhan dengan tanah atau rumput. Seperti bermain egrang, dimana seseorang tidak menggunakan sendal saat bermainnya.Untuk bertahan dalam permainan egrang

pun tubuh dan mental si anak dilatih untuk menjaga keseimbangan agar tetap berada di atas batok.Fisik dan pola pikirnya juga bermain dalam permainannya.

Contoh permainan tradisional yang mulai punah antara lain adalah *gundu* (permainan kelereng). Permainan ini melatih konsentrasi anak untuk membidik sasaran dengan tepat. Jika tidak konsentrasi tentu tidak akan mengenai sasaran. Hal ini bisa diaplikasikan pada kehidupan anak, bahwa dalam menuntut ilmu pengetahuan di sekolah harus dilandasi konsentrasi agar maksud dan tujuan ilmu itu dipelajari mengakar kuat dalam otak si anak.Permainan tradisional lainnya adalah *engrang*. Permainan ini melatih keseimbangan anak dengan berdiri di atas sebuah kayu dan berjalan menggunakannya hingga sampai ke garis finish. Hal ini bisa mengajarkan pada anak bahwa keseimbangan akan memudahkan dalam menjalani kehidupan. Jika tak seimbang tentu saja akan timbul masalah yang membuat kehidupan tidak nyaman.

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal. Permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu ini, kebanyakan dilakukan dengan cara kelompok. Melakukan permainan tradisional dapat melatih kognitif atau kemampuan daya pikir (akal) anak, melatih kesabaran, ketelitian dan kreatifitas, juga mendukung perkembangan fisik dan sensorisnya. anak-anak yang menghabiskan banyak waktu dengan bermain dengan bermain *video games* mempunyai dampak negatif seperti; masalah interaksi sosial; kemampuan komunikasi; penurunan sikap empati; gangguan kecakapan motorik dan gangguan kesehatan.Permainan tradisional meningkatkan gerak motorik anak yang mampu menstimulus pertumbuhan otot dan otak menjadi lebih baik.Otot dan

otak mampu bekerja seimbang sehingga dengan sendirinya mampu mendorong peningkatan kecerdasan anak dalam berpikir.Selain itu, permainan tradisional mampu meningkatkan interaksi sosial yang berpengaruh pada kemampuan berkomunikasi anak, sikap saling menghargai, dan sportivitas melalui aturan-aturan yang ada dalam permainan sehingga anak mampu mengendalikan emosi dan sikap empati antar sesama.

Permainan trdisional juga bisa membentuk anak menjadi pribadi yang nantinya berjiwa entrepreneurship (kewirausahaan). Hal ini tercermin dari permainan tradisional pasaran. Permainan tradisional pasaran mengajarkan anak-anak untuk menjadi pribadi yang mengedepankan strategi untuk mendapatkan keuntungan dengan kecerdasannya. Kewirausahaan merupakan suatu bentuk karakter yang perlu dibangun sejak usia dini. Nilai-nilai yang perlu diimplementasikan melalui karakter tersebut adalah nilai-nilai kreativitas, inovasi, keberanian, kemandirian, dan tanggungjawab. Dalam proses pembentukan karakter tersebut, peran orang tua sangatlah besar. Orangtua memiliki peran bagi seorang anak, dikarenakan waktu yang banyak orang tua kepada anak. Terbentuk seperti apapun, orang tua tetap memiliki andil yang besar terhadap karakter seorang anak.

Permainan tradisional pasaran yang akan peneliti kembangkan nantinya bukan hanya sekedar permainan pasaran anak-anak seperti permainan biasanya (pura-pura) melainkan perminan yang menerpkan konsep nyata di dalam proses bermain anak-anak. Sebagai contoh anak-anak nantinya akan belajar membuat sesuatu kemudian barang yang telah dibuat anak-anak tersebut kemudian dijual,

selain itu juga nanti juga akan dikembangkan ada bank sebagai tempat untuk anak-anak menyimpan uang hasil keuntungannya. Dengan konsep seperti ini, diharapkan anak-anak mendapatkan nilai-nilai kewirausahaan secara nyata dengan hasil yang nyata pula, dan diharapkan suatu saat nanti anak-anak tersebut akan menjadi wirausaha yang sukses.

Nilai kewirausahaan yang sulit ditemukan pada diri anak-ank sekarang ini dan juga permainan tradisional yang hampir jarang ditemui sekarang ini, membuat peneliti mengambil pendidikan kewirausahaan dan permainan tradisional pasaran sebagai topic yang akan diangkat dalam penelitian ini. Sehingga apa yang diinginkan oleh peneliti dapat tercapai sebagai pengenalandan penerapan nilai tersebut terhadap anak-anak sekarang ini. Pendidikan kewirausahaan terlaksana dan juga permainan tradisional juga bisa eksis kembali kepada anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapaat diidentifikasi oleh peneliti:

1. Semakin perkembangan zaman, permainan tradisional semakin terkikis dan sekarang ini banyaak anaak-anak yang sudahtidak mengenal lagi permainan tradisional.
2. Anak-anak lebih senang bermain dirumah dan bermain gadget daripada bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya.
3. Kurangnya pendidikan *entreprenenur education* bagi anak membuat krisis pengusaha sekarang ini.

4. Minimnya dukungan orang tua dalam pengembangan jiwa kewirausahaan dalam diri anak.
5. Semakin sedikitnya lahan kosong yang bisa dibuat anak bermain bersama.

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan tenaga, dana dan waktu, maka tidak semua permasalahan akan dipecahkan melalui penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini membatasi dan memfokuskan pada pengembangan model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran pada anak usia sekolah dasar di desa karangampel kecamatan kaliwungu kabupaten kudus. Bentuk permainan di lapangan nantinya adalah bentuk permainan pasaran yang pada umumnya tetapi menggunakan barang yang sesungguhnya/nyata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikekukakan di atas, maka fokus penelitian ini adalah :

a. Bagaimana permainan tradisional pasaran yang mempunyai nilai karakter kewirausahaan di desa karangampel kaliwungu kudus?
b. Bagaimana nilai-nilai *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus?
c. Bagaimana desain model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus?
d. Bagaimana efektifitas model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

a. Mengidentifikasi permainan tradisional pasaran yang mempunyai nilai karakter kewirausahaan di desa karangampel kaliwungu kudus.
b. Mengidentifikasi nilai-nilai *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus.
c. Membuat desain model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus.
d. Uji efektifitas model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan dicapai antara lain :

a. Manfaat teoritis

1) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan kewirausahaan di dalam permainan tradisional.
2) Sebagai sumber pengetahuan dalam penyusunan kebijakan pemerintah mengenai permainan tradisional gar dapat dilestarikan dan dikembangkan.
3) Sebagai pengembangan mata pelajaran di sekolah dasar yang meliputi seni budaya dan keterampilan.
4) Hasil penelitian ini bisa dijadikan rujukan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Memberikan masukan kepada pemerintah daerah agar dapat melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional, terutamanya permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai karakter positif bagi perkembangan anak-anak di Indonesia.
2) Memberikan informasi peran sekolah dan juga peran lingkungan masyarakat dalam pelestarian dan pengembangan permaian tradisional agar tidak punah.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Batasan ruang lingkup penelitian ini adalah model entrepreneur education berbasis permainan tradisional pada anak-anak usia sekolah dasar di desa karangampel kecamatan kaliwungu kabupaten kudus. Penelitian ini diharapkan memiliki ruang lingkup yang cukup luas yaitu desa karangampel kaliwungu kudus yang memiliki tiga dukuh yaitu dukuh blolo, nganti dan kiyongan. Untuk nantinya akan dipilih lokasi yang terdapat banyak anak-anak untuk bermain bersama, sehingga terdapat hasil yang jelas dalam penyusunan penelitian ini dan data yang didapat juga sesuai dengn apa yang diharapkan dengan melibatkan semua yang ada dalam lokasi penelitian tersebut. Penelitian ini juga merujuk pada pengembangan permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai kewirausahaan terhadap anak-anak usia sekolah dasar.

1.8 Spesifikasi Produk

Produk model yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai-nilai *entrepreneur education*. Model yang dikembangkan ini berupa model *entrepreneur education* yang dipadukan

dengan permainan tradisional pasaran yang secara tidak langsung anak-anak bermain permainan tradisional pasaran dan nilai-nilai *entrepreneur education* dalam meresap ke dalam diri anak-anak.

Anawati (2012:30) permainan pasaran merupakan miniatur dari kegiatan jual beli yang sebenarnya. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, ada yang berperan sebagai pembeli dan adapula yang berperan sebagai penjual. Bahan-bahan permainan terdiri atas barang-barang yang diperjualbelikan dan uang mainan yang dapat dibuat sendiri dari berbagai bahan.

Model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pada anak usia sekolah dasar meliputi:

1. Tata Cara Bermain Permainan Tradisional Pasaran
2. Alat dan Bahan
3. Pembagian Tugas dalam Bermain
4. Langkah-langkah Permainan Tradisional Pasaran