

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, perubahan terjadi pada kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang mengalami perubahan yaitu teknologi. Perubahan yang terjadi pada bidang teknologi juga menyebabkan perubahan dalam kehidupan sehari-hari, baik yang bersifat positif maupun bersifat negatif.

Perubahan teknologi menggeser kehidupan tradisional dalam waktu singkat, dengan kehidupan modern yang serba praktis dan cepat (Uno dan Lamatenggong, 2016:3). Perubahan teknologi mengubah gaya hidup individu dan masyarakat luas, dimana manusia yang sifat aslinya sebagai makhluk sosial menjadi makhluk yang individualis. Hal ini dikarenakan individu lebih asik dengan kehidupannya sendiri tanpa memperdulikan individu di sekitarnya.

Perubahan ini sangat disayangkan terjadi di Indonesia. Masyarakat Indonesia yang terkenal murah senyum dan ramah, menjadi masyarakat yang tidak ingin berinteraksi dengan individu atau masyarakat lainnya. Seolah mendukung hal tersebut, berbagai kalangan dan berbagai pihak baik pemerintah maupun swasta berpura-pura menutup mata.

Contoh kecil yang terjadi di masyarakat yaitu tingkat toleransi sesama individu rendah. Seperti pada fakta di rusunawa Bakalan Krapyak yang ditemukan peneliti. a) Ada seorang anak usia 6 tahun, sering diejek teman seusianya atau yang lebih dewasa karena sering ingusan. b) Ada seorang anak yang minta tolong untuk menyeberangkan jalan, tapi disuruh pulang oleh kakaknya karena merasa terganggu saat bermain.

Penggunaan komputer terutama untuk permainan *game online* akan membawa seseorang menjadi kecanduan karena permainan tersebut mempunyai sifat adiktif (Sindhi, 2013). Sifat yang menyebabkan ketergantungan dan sulit dihentikan jika dilakukan atau dikonsumsi secara rutin. Sangat disayangkan jika hal ini terjadi pada anak yang memiliki masa depan panjang. Karena *game online*

lebih banyak berdampak negatif daripada positifnya. Maka, lebih baik membatasi memainkan *game online* agar tidak menimbulkan hal yang tidak diinginkan pada kemudian hari. Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Universitas Hanover Jerman yang menemukan fakta bahwa *game online* dapat menyebabkan seseorang memiliki kepribadian ganda (Sindhi, 2013).

Dampak negatif *game online* sangat banyak, diantaranya yaitu waktu untuk belajar, bermain bersama teman dan membantu orang tua berkurang bahkan hilang, serta dapat mengganggu emosional anak (Candra dan Masya, 2016: 153-169). Padahal kegiatan tersebut sangat penting dilakukan agar anak menjadi individu yang peka terhadap lingkungan dan tidak anti sosial.

Selain itu, Indonesia dengan bonus demografi berlimpah harus mampu bersaing dengan negara-negara lain. berdasar data yang diambil dari Badan pusat Statistik (BPS) jumlah penduduk Indonesia tahun 2010 mencapai 237.641.326 jiwa, dikutip ([online], www.bps.go.id, diakses tanggal 10 Januari 2019). Data lain berdasarkan survei penduduk antar sensus, jumlah penduduk Indonesia pada 2019 mencapai 266,91 juta jiwa, dikutip dari (Supas [online], www.databoks.katadata.co.id, diakses 30 Oktober 2019). Bonus demografi merupakan sumber daya manusia yang harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, untuk membangun dan memajukan bangsanya agar tidak tertinggal dari negara-negara lain.

Bonus demografi ini salah satunya dapat ditunjukkan dengan banyaknya anak di rusunawa Bakalan Krpyak Kudus yang jumlahnya 93 anak usia SD. Anak usia SD dengan usia 6-12 tahun dapat kita manfaatkan dan kita bentuk menjadi individu dengan karakter yang baik, memiliki kepekaan sosial dan tidak melakukan tindakan negatif. Pada usia tersebut anak berada pada masa kritis pembentukan karakternya (Megawangi, 2004:95).

Salah satu negara yang telah membangun dan memanfaatkan sumber daya manusia yang dimiliki secara optimal adalah negara tetangga Malaysia. Banyak sektor yang dimiliki Malaysia dirombak besar-besaran untuk merubah sumber daya manusianya menjadi lebih baik dari beberapa tahun lalu. Mulai dari pendidikan, IPTEK, ekonomi hingga budaya dan karkter masyarakatnya.

Malaysia tetap *survive* dalam menghadapi krisis yang menyerang negara-negara Asia, bahkan krisis tersebut melanda Indonesia. Pelan tapi pasti Malaysia bangkit dan memperbaiki dirinya (Uno, dan Lamatenggong, 2016:9). Sementara Indonesia masih beregelut dengan krisis dan keterpurukan pada beberapa sektor. Malaysia dengan mudah bangkit dan memperbaiki dirinya dengan cepat karena Malaysia memiliki ketangguhan melawan krisis pada generasi mudanya. Ketangguhan tersebut adalah dampak dari pelaksanaan pendidikan yang dimiliki.

Indonesia yang memiliki bonus demografi dan keunggulan lainnya daripada Malaysia seharusnya mampu mengungguli. Kita harus mengubah beberapa sektor yang dimiliki, dapat dimulai dari sektor pendidikan. Pendidikan merupakan modal awal untuk perubahan suatu bangsa. Tidak jarang kita mendengar slogan “pendidikan adalah investasi masa depan. Apa yang kita terapkan dalam pendidikan saat ini akan kita tua beberapa tahun yang akan datang.

Konsep pendidikan sebagai sebuah investasi (*education as investement*), telah berkembang secara pesat dan semakin diyakini oleh setiap negara bahwa pembangunan sektor pendidikan merupakan prasyarat kunci bagi pertumbuhan sektor-sektor pembangunan lainnya (Irianto, 2013:6). Saat ini telah diakui banyak negara bahwa pengembangan SDM suatu negara adalah unsur pokok bagi kemakmuran, pertumbuhan dan untuk penggunaan yang efektif atas sumber daya modal fisik.

Investasi dalam modal manusia adalah suatu komponen integral dari semua upaya pembangunan. Penelitian yang dilakukan Bank Dunia yang menguji perkiraan tingkat pengembalian ekonomi terhadap investasi dalam bidang pendidikan di 44 negara berkembang, menunjukkan hasil bahwa nilai balikan modal manusia lebih besar daripada modal fisik (Irianto, 2013:11). Tidak ada negara di dunia yang mengalami kemajuan pesat dengan dukungan SDM yang rendah pendidikannya.

Pada dasarnya investasi di dunia pendidikan akan membuat tenaga pembangun dimasa datang menjadi matang dan secara teknis dapat berkontribusi besar dalam pertumbuhan ekonomi yang akhirnya dapat menciptakan kesejahteraan masyarakat (Irianto, 2013:39). Pendidikan seperti apa yang harus diubah dari

pendidikan Indonesia saat ini, tentu bukan sekedar pendidikan biasa. Indonesia perlu menerapkan pendidikan berkualitas dengan menekankan pada pendidikan karakter individunya. Pendidikan karakter sangat diperlukan saat ini, karena banyak sosial yang muncul seperti korupsi, pembalakan liar, kekerasan, kejahatan sosial, pencurian, dan banyak lainnya. Pendidikan karakter yang diterapkan pada masa anak-anak akan terbawa hingga dewasa.

Mardiatmadja (2007) menyatakan bahwa pendidikan karakter sebagai ruh pendidikan dalam memanusiakan manusia (Andayani, dan Majid, 2013:39). Pendidikan karakter menjadi dasar dalam menyelenggarakan pendidikan karena memiliki sifat yang mendukung nilai-nilai kemanusiaan. Lickona berpendapat bahwa pendidikan karakter memberikan ciri khusus pada manusia untuk menjadi manusia yang sesungguhnya. Manusia yang mengetahui kebiakan, mencintai kebaikan, dan melakukan kebaikan (Andayani, dan Majid, 2013:47).

B.J Habibie dalam (Ridwan, 2013:55) menyatakan “ manusia senantiasa harus mampu menciptakan sinergi positif antara tiga unsur yaitu kebudayaan, agama, dan ilmu pengetahuan dan teknologi, mengingat ketiga unsur tersebut merupakan kunci dari peradaban manusia”. Membentuk karakter individu diharapkan dapat menghasilkan individu yang tetap berpegang teguh pada budaya sendiri tapi dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang selalu berubah.

Pendidikan karakter yaitu proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu (Keusuma, 2013:5). Pendidikan karakter yang dilakukan setiap hari akan mendasar pada kehidupan seseorang dan menjadi ciri dari seseorang tersebut.

Pendidikan karakter berpusat pada tujuan-tujuan etika, yang praktiknya meliputi penguatan kecakapan-kecakapan penting yang mencakup perkembangan sosial siswa. Melalui pendidikan karakter diharapkan pola, pikiran baik, sikap dan tindakan yang telah disampaikan dapat melekat kuat pada diri individu dan sulit dihilangkan. Menanamkan pendidikan karakter sejak dini diyakini dapat membantu anak tumbuh, berkembang dan beradaptasi dengan lingkungannya saat dewasa dengan baik (Megawangi, 2004:24).

Selain itu, kita juga harus melestarikan permainan tradisional Indonesia yang hampir punah. Permainan tradisional zaman dahulu banyak yang berisi pembelajaran untuk anak. misalnya melatih kepekaan sosial anak, dan kerjasama antar anak. Salah satu permainan tersebut adalah gobak sodor. Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang cara memainkannya dibutuhkan kerjasama antar pemain dalam satu kelompok.

Permainan tradisional dapat digunakan untuk menerapkan pendidikan karakter pada anak. Karena pada anak usia tersebut anak mengalami pembelajaran dari lingkungan. Pembelajaran ini akan dibawa anak hingga usia dewasa. Tentu yang diharapkan adalah pembelajaran yang bersifat positif, agar anak memiliki bekal dalam kehidupannya dimasa mendatang.

Anak rusunawa dengan perbedaan asal-usul, keluarga, dan ekonomi, sangat rentan terhadap perselisihan. Maka dari itu perlu adanya pencegahan dan pemberian pengertian dan informasi, agar tidak terjadi perselisihan yang berlanjut, dan menciptakan masyarakat yang damai.

Dari permasalahan yang telah disampaikan, sangat menarik dilakukan penelitian dengan judul “Pembentukan Karakter Peduli Sosial Pada Anak Melalui Permainan Gobak Sodor Di Rusunawa Bakalan Krapyak Kudus”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana profil karakter peduli sosial pada anak Rusunawa Bakalan Krapyak?
2. Bagaimana permainan gobak sodor dapat membentuk pendidikan karakter peduli sosial pada anak Rusunawa Bakalan Krapyak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui profil karakter peduli sosial pada anak Rusunawa Bakalan Krapyak.
2. Untuk mengetahui pembentukan pendidikan karakter peduli sosial melalui permainan tradisional gobak sodor di Rusunawa Bakalan Krapyak.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis terhadap semua pihak.

1. Manfaat teoritis, yaitu:

- a. Memberikan informasi pada berbagai pihak tentang profil anak di Rusunawa Bakalan Krapyak.
- b. Menambah khasanah pengetahuan mengenai anak di Rusunawa Bakalan Krapyak

2. Manfaat praktis, yaitu:

- a. Bagi anak, dapat meningkatkan sikap sosial dengan sesama, dapat memberikan pengalaman tentang permainan tradisional gobak sodor.
- b. Bagi orang tua, dapat meningkatkan permainan tradisional gobak sodor dan mengajarkannya pada anak.
- c. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam bidang penelitian terutama penelitian tentang pendidikan karakter dan sikap sosial pada anak.

