

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Allah menciptakan semua makhlukNya berdasarkan fitrahNya, bahwa manusia sebagai salah satu makhluk Allah diberikan fitrah (potensi) untuk dapat di didik dan mendidik, memiliki kemungkinan untuk berkembang dan meningkatkan kemampuannya dalam pengetahuan, sikap maupun skillnya supaya bisa berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia itu sendiri. Setiap anak dilahirkan dengan fitrahnya, maka fitrah itu merupakan potensi yang dimiliki anak untuk dididik dan diasuh sesuai dengan nilai-nilai karakter yang baik sehingga anak memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai dan ajaran Islam.

Dalam hadist juga dijelaskan bahwa : “Tidaklah anak yang dilahirkan itu kecuali telah membawa fitrah. Maka kedua orang tuanya lah yang menjadikan anak tersebut beragama yahudi, nasrani atau majusi.” (HR. Muslim). Dari hadist tersebut dapat diketahui bahwa manusia yang lahir dimuka bumi ini dalam keadaan suci. peristiwa yang didapat dari lingkungan, minat serta sosok favorit merekalah yang menyebabkan terbentuknya pendidikan karakter anak. Dengan mengalami peristiwa ini maka akan terbentuk kebiasaan-kebiasaan yang akan menciptakan karakter anak.

Pendidikan merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam (SDA) dan sumber daya manusia (SDM). Sumber daya alam yang dimiliki Indonesia meliputi ribuan pulau yang terbentang dari Sabang hingga Merauke, setiap pulau

mempunyai kandungan baik didalam maupun di luar lautan, sebaliknya kualitas sumber daya manusia menentukan kualitas suatu negara. Oleh karena itu, kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui berbagai program pelatihan yang dilaksanakan secara sistematis dan berorientasi pada manfaat yang mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan berbasis pada iman dan takwa (IMTAQ). (Sholihah & Maulida, 2020, p. 50).

Pendidikan adalah suatu usaha terencana dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang membantu individu tumbuh dan berkembang menjadi manusia (berkepribadian) yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, dan beretika. Fungsi pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang mempunyai nilai-nilai karakter yang luhur. Berbicara tentang karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar dalam dunia pendidikan. Karakter merupakan hakikat hidup yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak (KBBI Online).

Menurut Fakry Gaffar (2010:1) dalam (Kesuma et al., 2020, p. 5) mengemukakan definisi terkait pendidikan karakter yaitu “Sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku orang itu.”

Pendidikan karakter dikaitkan dengan perubahan perilaku baik individu maupun perkembangan teori belajar behavioristik. Menurut (Anggreani et al., 2017, p. 149) Pendekatan behavioristik memandang perubahan tingkah laku seorang individu dikarenakan faktor eksternal yang berasal dari luar dirinya, dan terjadi sebagai bentuk respon dari proses belajar dan adaptasi terhadap lingkungan sebagai stimulusnya. Behavioristik menyatakan bahwa karakter seseorang tercipta dari kebiasaan-kebiasaan individu tersebut dari dulu sampai sekarang. Kebiasaan tersebut dilakukan secara terus menerus dan berulang kali. Namun kebiasaan - kebiasaan ini tidak semua merupakan kebiasaan baik, ada juga kebiasaan yang buruk.

Fenomena yang bisa kita lihat saat ini, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada permasalahan moral yang buruk khususnya di kalangan anak-anak, seperti seks bebas, perkelahian antar pelajar, kecanduan gawai, peredaran foto atau video seksual vulgar di kalangan remaja. Salah satu permasalahan yang banyak terjadi saat ini adalah kecanduan anak terhadap permainan alat elektronik yang dapat berdampak buruk pada perkembangannya. Karena mudah diakses, anak-anak sering kali menghabiskan terlalu banyak waktu bermain dengan gadget dibandingkan melakukan aktivitas lain yang penting bagi perkembangannya, seperti aktivitas fisik, interaksi sosial, dan permainan kreatif..

Kasus adiksi atau kecanduan gawai kalangan anak-anak di Jawa Barat cukup memprihatinkan dikutip dari artikel detik news dimana ada kasus siswa di Subang meninggal diduga penyebabnya karena kecanduan game. Tak hanya itu, jumlah pasien anak yang kecanduan gawai di RS Jiwa Cisarua Bandung Barat meningkat. Untuk yang termuda ada anak usia 7 tahun, dia juga murni kecanduan gawai karena kurangnya pengawasan orangtua. Secara keseluruhan, rata-rata anak yang dirawat jalan kisaran usia 7-15 tahun. Penyebab anak-anak menjadi pecandu gawai karena banyak faktor, seperti membuat anak anteng karena kebanyakan orangtua sibuk. Untuk mengurangi potensi adiksi anak terhadap gawai, orangtua tak perlu melarang keras anak mengakses gawai, namun berikan edukasi pada anak soal tanggung jawab dan batasan yang jelas.

Permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan PKBM Sarasa pun sama dimana banyak temuan anak yang kecanduan gadget, 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. Kasus anak kecanduan gadget di PKBM Sarasa salah satunya yaitu kasus anak usia 3 tahun yang mengalami *speech delay* disebabkan karena orang tua yang sering memberikan anak tersebut gadget sebagai bujukan agar mereka tidak rewel, mau makan dan sebagainya namun pada akhirnya malah membuat anak tersebut kecanduan. jika diuraikan lebih dalam penyebab anak-anak bermain gadget dan pada akhirnya mereka menjadi kecanduan adalah karena mereka tidak memiliki kegiatan atau

kesibukan, juga pola asuh dari orang tua yang sengaja memberikan gadget tanpa batasan dan pengawasan karena orang tua jarang memiliki waktu yang berkualitas untuk membangun kedekatan dengan anak.

Dalam hal ini PKBM Sarasa merespon permasalahan diatas dengan membuat sebuah program yaitu minggu ulin. Program ini merupakan upaya dari fasilitator untuk mengurangi penggunaan gadget. Dalam proses ini fasilitator juga ingin menanamkan nilai karakter dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan baik. Karena dalam menanamkan karakter tidak bisa dilakukan dengan sekejap mata, tetapi memerlukan proses dalam waktu yang relatif panjang dan perlahan-lahan. Tidak semua orang menyadari bahwa mengoptimalkan karakter anak sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya melalui kegiatan bermain, melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang dirinya dan lingkungan sekitar. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak.

Pembiasaan bermain yang terus berulang-ulang ini dapat menciptakan karakter baru pada diri anak. Bermain adalah cara terbaik untuk mengembangkan kepribadian anak. Selain itu, bermain merupakan cara yang baik bagi seorang anak untuk memahami dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dengan bermain, anak menyalurkan energinya ke dalam aktivitas yang dipilihnya sendiri, sehingga aktivitas tersebut merangsang kepribadiannya.

Kegiatan minggu ulin ini diharapkan dapat memecahkan masalah terkait kecanduan gadget sekaligus sebagai upaya menanamkan nilai-nilai karakter anak melalui pembiasaan-pembiasaan baik yang ditanamkan oleh fasilitator kegiatan. Pada kegiatan minggu ulin ini fasilitator dalam mengembangkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut (Danandjaya, 1987: 171) dalam (Perdani, 2014, p. 132). Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk karakter, mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial, bahasa dan emosi.

Dalam proses pembiasaan bermain pada minggu ulin ini anak-anak akan didampingi oleh fasilitator. Fasilitator akan memberikan berbagai kegiatan bermain yang akan mengalihkan mereka untuk tidak terus menerus menggunakan gadget. Fasilitator juga bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku dan tindakannya untuk membentuk jiwa dan karakter anak. Fasilitator berperan sebagai perencana kegiatan bermain, sebagai pendamping anak bermain saat pelaksanaan kegiatan bermain, serta sebagai evaluator kegiatan bermain. Atas dasar tersebut maka timbul ketertarikan untuk meneliti mengenai peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis mengidentifikasi sebagai berikut :

1.2.1 Anak-anak saat ini lebih sering bermain permainan gadget yang lebih mengutamakan unsur strategi dibandingkan nilai-nilai karakter.

1.2.2 Kebiasaan bermain gadget tanpa pengawasan dan batasan dari orang tua menyebabkan anak kecanduan gadget.

1.2.3 Permainan tradisional sebagai pilihan dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Bagaimana peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional ?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan teoritis

Memberikan tambahan pengetahuan serta kajian pengembangan Ilmu Pendidikan masyarakat terkait peran yang dilakukan fasilitator dalam

mengembangkan pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional untuk mengatasi kenakalan anak.

1.5.2 Kegunaan praktis

1.5.2.1 Bagi Peneliti, diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi penunjang latihan kemampuan berpikir serta bersikap ilmiah dalam mencari informasi dari peran fasilitator dalam pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional.

1.5.2.2 Bagi Fasilitator, Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi dasar rujukan fasilitator dalam membantu membentuk dan mengembangkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional

1.5.2.3 Bagi mahasiswa dan masyarakat umum, semoga hasil dari penelitian ini dapat menjadi informasi dan wacana baru serta masukan dalam membentuk dan mengembangkan pendidikan karakter pada anak.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Peran Fasilitator

Fasilitator merupakan pendamping anak dalam melakukan proses bermain. Peran fasilitator di kegiatan minggu ulin ini tidak hanya mendampingi anak saat pelaksanaan bermain namun mereka juga bertugas untuk menentukan setiap tema yang akan dilaksanakan setiap minggunya. Selanjutnya setelah tema terpilih fasilitator akan melakukan perencanaan terkait apa saja yang akan dimainkan pada kegiatan minggu ulin tersebut dan nanti di akhir fasilitator juga akan mengevaluasi kegiatan hari tersebut kemudian menjadi bahan untuk kegiatan minggu ulin selanjutnya.

1.6.2 Pendidikan Karakter

Pada program minggu ulin pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan oleh fasilitator dalam menanamkan nilai karakter pada anak dengan memanfaatkan permainan tradisional sehingga mereka bisa bermanfaat untuk dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungannya. Pada program minggu ulin ini proses yang dilakukan dalam penanaman pendidikan karakter pada anak adalah dengan dilakukannya pembiasaan-pembiasaan baik, seperti misalnya sebelum bermain mereka akan berdoa terlebih dahulu. Dalam menjaga konsistensi

penanaman nilai karakter, fasilitator setiap memulai kegiatan akan mengajak anak-anak untuk mengucap motto “jaga diri, jaga teman, jaga lingkungan.” Tiga hal sederhana tersebut yang fasilitator coba terapkan, jaga diri dapat dimaknai dengan merawat diri dalam setiap kegiatan agar tidak bersinggungan dengan hal yang membahayakan, jaga teman dapat dimaknai sebagai membangun toleransi, menjaga sportivitas, membantu dan juga melindungi teman dan terakhir jaga lingkungan dapat dimaknai agar tetap rukun, gotong royong, lalu membuang sampah pada tempatnya, tidak merusak fasilitas yang ada dan sebagainya. Dari motto tersebut nilai karakter yang ingin ditanamkan yaitu tanggung jawab, toleransi, sportivitas, religius, empati, kerja sama dan sebagainya.

1.6.3 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Mayoritas dari permainan ini selalu dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat pada zaman dahulu bisa dibilang mereka tidak mengenal dunia luar sehingga telah mengarahkan serta menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Permainan tradisional yang dimainkan pada program minggu ulin banyak jenisnya mulai dari permainan individu sampai berkelompok. Sebelum mulai permainan biasanya anak-anak akan menentukan aturan-aturan yang boleh dilakukan selama permainan tradisional itu dilaksanakan. Permainan yang ada pada program minggu ulin diantaranya eueuntreupan, bebentengan, pecele, ucing sumput, surser, dan sebagainya. Tiap minggu permainan yang dimainkan berbeda sesuai tema yang dipilih oleh fasilitator. Melalui permainan tradisional ini juga dapat memberikan kesenangan, relaksasi, keseruan serta tantangan. Interaksi yang terjadi saat bermain permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami karakter, mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, bahasa dan emosi.

1.6.4 Minggu Ulin

Minggu ulin merupakan kegiatan bermain anak yang mengutamakan kebersamaan sebagai upaya untuk mengalihkan mereka agar tidak terus menerus bermain gadget, pada kegiatan ini anak-anak tidak hanya difasilitasi bermain

tetapi juga secara tidak langsung mereka distimulasi agar bisa mengembangkan karakter. Pada kegiatan minggu ulin anak-anak akan berkumpul mulai dari pagi sampai siang untuk bermain permainan tradisional. Anak yang terlibat pada kegiatan minggu ulin ini usia 5-12 tahun dan mereka akan bermain sesuai dengan usianya, fasilitator biasanya menyediakan berbagai jenis permainan untuk anak-anak pilih saat kegiatan berlangsung. Kegiatan minggu ulin tidak hanya menjaga keceriaan anak saat bermain, namun mengajarkan anak untuk melatih kebiasaan bersosial, melatih kerjasama, menjaga anak untuk bergerak fisiknya, memancing kreativitas dan kepekaan terhadap lingkungan.