

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Setiap anak pasti akan melewati tahap kehidupan mulai dari bayi sampai remaja, dan mereka nantinya akan berinteraksi dengan orang lain termasuk keluarga. Anak memerlukan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak (Anggita, 2019). Aktivitas fisik yang dilakukan pastinya bermanfaat untuk kesehatan dan kebugaran tubuh anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak ialah bermain suatu permainan. Dengan bermain banyak manfaat yang dapat diperoleh anak, misalnya anak menjadi senang, memperluas aktivitas gerak anak, dan menjadikan anak semakin terampil.

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang perlu memperoleh kasih sayang dan setiap anak memiliki hak untuk mencapai perkembangan kognitif, sosial dan perilaku emosi yang optimal, dengan demikian anak dibutuhkan karakter yang baik agar tercapai masa depan bangsa yang baik (Sugeng et al., 2019). Pembentukan karakter perlu dilakukan baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan bermain anak sejak dini. Peran orang tua sangat penting dalam proses pembentukan karakter. Orang tua memiliki kewajiban untuk membimbing hal-hal yang positif terhadap anaknya. Karena orang tua berperan dalam menentukan lingkungan anak sesuai dengan tempat tinggalnya dalam mendapatkan pendidikan. Kerjasama yang baik antara anak, orang tua dan lingkungan tentu akan berbuah manis.

Zaman dahulu, permainan tradisional sangatlah populer. Bahkan ketika anak-anak bermain, hanya menggunakan alat seadanya. Permainan tradisional tidak hanya membuat anggota badan bergerak, tetapi dapat membantu pertumbuhan fisik dan kognitif pada anak. Menurut Rogers C.S dan Sawyers (dalam Deona, 2018), bermain dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dan dengan permainan tradisional anak dituntut untuk lebih aktif dan lebih bebas berekspresi. Selain itu, permainan tradisional banyak mengajarkan nilai luhur yang kaya akan manfaat sudah semakin punah. Tidak seperti permainan modern yang memerlukan biaya,

egoistik, dan individualistik, permainan tradisional relatif tidak memerlukan biaya, justru dapat meningkatkan kekompakan anak serta melatih jiwa sosial.

Zaman yang berubah segalanya menjadi modern dan otomatis, membuat kebutuhan terhadap seseorang mulai tergantikan dengan alat. Tidak dapat dipungkiri, kemajuan zaman saat ini semakin mendorong kemajuan teknologi (Husein MR, 2021). Kepekaan terhadap lingkungan, bersosialisasi dengan manusia, kepedulian terhadap sesama ialah salah satu dari sekian karakter yang tidak lagi kita temui saat ini. Ternyata, majunya teknologi yang begitu pesat dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak lebih tertarik bermain permainan modern berbasis digital dibandingkan permainan tradisional, sehingga permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Saat ini, anak-anak lebih sering bermain permainan digital yaitu dengan menggunakan peralatan yang canggih dan praktis, sehingga sangat jauh dibandingkan dengan permainan tradisional.

Di era globalisasi modern ini, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini ialah salah satu tantangan yang perlu dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang semakin buruk. Sikap adalah suatu yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang, maupun perbuatan yang akan datang. Tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008, menyatakan: Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Jadi, saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung cepat. Jika kita lihat dari penjelasan tersebut, maka saat ini anak lebih memilih untuk bermain permainan digital. Hal ini terjadi karena ada dukungan dari orang tua, yang menyediakan beraneka fasilitas yang dibutuhkan oleh anaknya. Orang tua sudah tidak memperkenalkan permainan yang dimainkannya pada masa kanak-kanak kepada anaknya.

Secara umum, menurut (Crompton, H., Lin, Y.-C., Burke, D., & Block, 2017) permainan modern bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan berpikir kritis, mengembangkan keterampilan berbasis teknologi digital, serta meningkatnya komunikasi secara virtual. Oleh karena itu, permainan modern ternyata bersifat multi sensor dan berpusat pada anak. Menurut Nikiforidou (dalam Hadisaputra, 2022), permainan modern dapat dimanfaatkan untuk menerapkan pengetahuan faktual dan memperoleh banyak pengalaman secara virtual, sehingga dapat membentuk perilaku ataupun karakter anak. Ternyata, *games online* dapat dilihat dari aktivitas pedagogis yang memungkinkan anak memahami dunianya melalui lingkungan digital secara virtual. Hal ini terjadi karena adanya perpaduan antara proses pembelajaran dan permainan.

Tetapi disisi lain, kata modern ternyata tidak seterusnya berdampak positif. Peristiwa yang sering terjadi saat ini, permainan digital berdampak buruk untuk anak. Anak-anak dapat menghabiskan waktunya berjam-jam dengan *games online* tanpa peduli dengan lingkungannya. Dampak yang seperti ini sudah sangat berbahaya sekali, kecanduan bermain *games online* seperti kecanduan terhadap narkoba. Karena jika ingin bermain *games online* lalu tidak punya uang, anak akan melakukan segala cara termasuk perbuatan kriminal. Berdasarkan data yang diakses di tribunnews.com, seorang anak berinisial A (15) nekad membakar rumah tetangganya di Kelurahan Jambangan, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Sabtu (8/5/2021) malam. Anak tersebut sebelumnya berniat untuk mencuri uang di rumah milik korban, karena tidak berhasil menemukan uang akhirnya ia membakar rumah tersebut. Saat diwawancarai, Minggu (9/5/2021) tetangga korban, GN (22) mengatakan bahwa kejadian pembakaran ini bermula karena si pelaku tak punya uang untuk mengisi dana (*top up*) *games online*. Menurut adik korban, saat pelaku melakukan aksinya, ia masuk ke rumah melompati pagar lalu memecahkan jendela rumah korban. Saat itu pemilik rumah sedang tidak ada di rumah, sehingga rumah dalam keadaan kosong. Menurut hasil data, ternyata pelaku pernah melakukan tindakan kriminal lainnya, seperti dua kali melakukan aksi pencurian uang senilai jutaan rupiah di rumah korban, pencurian kotak amal yang dipasang di toko-toko (<http://tribunnews.com>, diakses tanggal 09 Mei 2021).

Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan kualitas suatu bangsa. Adanya pendidikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak di lingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun sosial. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Dengan begitu, pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, yaitu menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Selain itu, pendidikan membantu generasi muda agar mampu menghadapi tantangan yang ada seiring dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat harus diimbangi dengan pembentukan karakter terhadap perilaku anak, agar siswa dapat menyaring dampak yang diberikan oleh *game online*. Penyimpangan karakter masih menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan. Kondisi tersebut tentu saja mencemaskan berbagai pihak, oleh karena itu, perlu cara untuk mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan penanaman nilai-nilai karakter. Dengan begitu, diharapkan dapat menciptakan atau membentuk manusia yang berkarakter baik dan berkualitas. Pembentukan karakter dapat dilakukan dengan mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada diri individu, seperti: konsep diri, komunikasi diri, emosi diri, harga diri, daya tahan, atau daya lentur (resiliensi). Kemampuan-kemampuan tersebut saling melengkapi untuk membentuk pribadi yang ideal.

Mengingat banyak hal yang dapat diambil dari kegiatan permainan tradisional maupun permainan modern, terutama terhadap pembentukan karakter anak, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Dampak Permainan Modern Vs. Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak Masa Kini”. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini dan menganalisis peran serta pengaruh permainan anak terhadap pengembangan *character building* anak. Disamping itu menjelaskan dan menggali kembali permainan anak sebagai pembentukan karakter untuk generasi yang akan mendatang, serta lebih spesifik dalam mengelompokkan berbagai jenis permainan anak yang sering dilakukan di masa lalu (tradisional) dan masa kini (modern) dengan menindaklanjuti dampak permainan tersebut terhadap pembentukan karakter anak.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Apa saja jenis permainan anak yang berkembang saat ini?
- 1.2.2. Apa dampak permainan modern dan permainan tradisional terhadap anak?
- 1.2.3. Bagaimana tindak lanjut dari dampak permainan modern dan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak masa kini?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini.
- 1.3.2. Untuk mengetahui dampak permainan modern dan permainan tradisional terhadap anak.
- 1.3.3. Untuk menindaklanjuti dampak permainan modern dan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak masa kini.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.4.1. Sebagai sumber ilmu pengetahuan dalam mengetahui perbandingan permainan modern dengan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak sekolah dasar.

1.4.4.2. Memberikan gambaran tentang dampak permainan modern dan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak masa kini.

1.4.4.3. Memberikan kontribusi dalam tindak lanjut yang diberikan guru terhadap dampak permainan modern dan permainan tradisional.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, orang tua, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

1.4.2.1. Bagi Guru

Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak permainan modern vs. tradisional dalam pembentukan karakter anak masa kini serta memberikan gambaran tentang menindaklanjuti adanya dampak permainan modern dan permainan tradisional.

1.4.2.2. Bagi Orang tua

Dengan hasil penelitian ini diharapkan lebih dapat memperhatikan kegiatan sehari-hari anak dalam bermain sehingga anak dapat terarah dalam memilih permainan dan terbentuklah karakter yang baik serta lebih bijak dalam menyikapi penggunaan jenis permainan di rumah maupun di sekolah.

1.4.2.3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat mengetahui dan memahami permainan dampak permainan modern dan permainan tradisional.

1.4.2.4. Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak

permainan modern vs. tradisional dalam pembentukan karakter anak masa kini.

1.4.2.5. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak permainan modern vs. tradisional dalam pembentukan karakter anak masa kini serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindaklanjuti anak yang sikap karakternya kurang baik.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah :

1.5.1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan sebuah pengantar dalam pembuatan skripsi penelitian karya penulis.

1.5.2. BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan berupa kajian seperti landasan teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Kajian serta landasan ini yang dijadikan dasar dalam proses penelitian.

1.5.3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang pengembangan metodologi kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan serta verifikasi data.

1.5.4. BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini dan menganalisis peran serta pengaruh permainan anak terhadap pengembangan *character building* anak. Disamping itu menjelaskan dan menggali kembali permainan anak sebagai pembentukan karakter untuk generasi yang akan mendatang, serta lebih spesifik mengelompokkan berbagai jenis permainan anak yang sering dilakukan di masa lalu (tradisional) dan masa kini (modern) dengan menindaklanjuti dampak permainan tersebut terhadap pembentukan karakter anak.

1.5.5. BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan kesimpulan tentang apa yang telah dibuat dan dilakukan selama penelitian.