

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi saat ini semakin pesat. Pesatnya perkembangan globalisasi telah membawa kemajuan terutama dibidang informasi. Informasi saat ini dapat mudah dan cepat diakses oleh semua orang, yang awalnya antar negara kontak melalui fisik dan saat ini telah berganti menggunakan media sebagai sarana utama komunikasi antar bangsa. Kemajuan akibat globalisasi tersebut ditandai dengan adanya isu yang disebar oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab, sehingga masyarakat pola pikirnya cenderung tidak berpegang teguh pada dirinya sendiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Nurhaidah & Musa, 2015) bahwa globalisasi menciptakan berbagai tantangan dan permasalahan baru yang harus dijawab, dipecahkan dalam upaya memanfaatkan globalisasi untuk kepentingan kehidupan.

Arus globalisasi yang kian deras masuk ke Indonesia telah mengancam pada kehidupan sosial masyarakat, baik dari segi sikap, pandangan hidup dan nilai-nilai sosial. Pengaruh tersebut menimbulkan dampak yang sangat luas pada sistem sosial masyarakat Indonesia. Dampak positifnya yaitu individu mudah memperoleh informasi dunia. Di sisi lain adapun dampak negatifnya yaitu masyarakat merasa dimudahkan oleh adanya teknologi dan hal itu menyebabkan mereka tidak membutuhkan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat (Astuti & Listyaningsih, 2022) bahwa dampak dari globalisasi dapat memudarnya norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan. Maka dari itu dibutuhkan upaya yang nyata untuk mengatasi berbagai masalah sosial melalui penanaman karakter.

Penanaman karakter dibutuhkan untuk membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Karakter merupakan sifat yang dimiliki oleh seseorang. Karakter perlu dikuatkan mulai sejak dini, karena nilai-nilai karakter bisa menuntun seseorang dalam berperilaku sehari-hari. Jika seseorang dari sedini mungkin sudah mendapatkan pendidikan karakter maka pada dewasa nanti seseorang akan memiliki karakter yang baik dan akan menjadi kebiasaan pada

dirinya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hariyanto, 2011) bahwa karakter dapat diartikan sebagai cara untuk berpikir dan berperilaku tiap individu untuk hidup dan bersosialisasi, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Selain itu karakter dapat diartikan sebagai watak, sifat, dan akhlak yang membedakan antara satu individu dengan individu lainnya. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan karakter, pendidikan karakter melibatkan semua pihak baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Koesoema dalam (Syafitri, 2017) bahwa pendidikan karakter yang utuh dan menyeluruh tidak sekedar membentuk anak-anak muda menjadi pribadi yang cerdas dan baik, melainkan juga membentuk mereka menjadi pelaku, baik bagi perubahan dalam kehidupannya sendiri yang pada akhirnya akan menyumbangkan perubahan dalam tatanan sosial masyarakat untuk menjadi lebih baik pula.

Salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan yaitu karakter demokratis. Karakter demokratis merupakan cara bersikap dan berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara merata dan adil antara dirinya dengan orang lain. Persamaan hak dan kewajiban ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki hak dan kewajiban yang sama dimata hukum, termasuk hak untuk memilih dan dipilih. Karakter demokratis ini sangat dibutuhkan dan sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Dada Suhaida, 2020). Karakter demokratis tidak hanya dipahami sebagai bentuk dari pemerintahan dan sistem politik, tetapi perlu dipahami oleh masyarakat bahwa karakter demokratis disebut sebagai sikap atau pandangan hidup dalam berperilaku seperti menghargai perbedaan pendapat orang lain dan memiliki rasa bertanggung jawab.

Penanaman karakter demokratis perlu di kuatkan tidak hanya melalui kegiatan formal seperti sekolah namun bisa diimplementasikan di lingkungan masyarakat dengan mengenalkan kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan identitas atau budaya suatu bangsa yang sudah melekat pada masyarakat. Kearifan lokal ini umumnya diwariskan secara turun menurun dari satu generasi ke generasi dari mulut ke mulut. Sebagai anak bangsa sudah sewajarnya mencintai dan melestarikan kearifan lokal budaya bangsa ini secara

turun menurun. Salah satu budaya atau kearifan lokal yang harus dilestarikan secara turun temurun yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan keragaman budaya Indonesia yang telah ada dan diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia.

Dalam permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang nantinya dapat meminimalisir dampak negatif dari globalisasi dan dapat membangun masyarakat yang memiliki rasa solidaritas sosial. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengambil judul penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan karakter dilingkungan masyarakat yaitu Penanaman Nilai Karakter Demokratis Melalui Permainan Tradisional Oleh Pemuda Kampung Lali Gadget Di Desa Pagarngadgetgumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, batasan masalah merupakan ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti, supaya pembahasan tidak melebar terlalu luas. Penelitian hanya membatasi permasalahan pada Penanaman Nilai Karakter Demokratis Melalui Permainan Tradisional (Cublek-cublek Suweng dan Congklak) Oleh Pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penanaman nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo?
2. Apa saja faktor penghambat dalam menanamkan nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi hambatan dalam menanamkan nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penanaman nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo.
2. Untuk menganalisis faktor apa saja yang menghambat dalam menanamkan nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo.
3. Untuk menganalisis solusi untuk mengatasi hambatan dalam menanamkan nilai karakter demokratis melalui permainan tradisional oleh pemuda Kampung Lali Gadget di Desa Pagarngumbuk Kecamatan Wonoayu Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai pengetahuan dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses penanaman nilai karakter demokratis.
2. Manfaat Praktis
Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat:
 - a. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti serta sebagai sarana pengembangan ilmu secara berkelanjutan.
 - b. Bagi peneliti lain
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan bahan referensi tambahan bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.
 - c. Bagi masyarakat
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya orang tua untuk memaksimalkan usahanya dalam membentuk karakter demokratis pada anak usia

dini dan penanaman karakter ini menjadi aspek penting bagi orang tua untuk proses tumbuh kembang anak. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan bagi masyarakat untuk dapat memahami bahwa Kampung Lali Gadget ini tidak sepenuhnya membuat anak melupakan *gadget*, namun sebagai pengimbang supaya anak tidak kecanduan *gadget* dan melestarikan kearifan lokal permainan tradisional.

d. Bagi Kampung Lali Gadget

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi dalam mengembangkan Yayasan Kampung Lali Gadget menjadi lebih baik lagi.