

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terdapat satu hal yang sangat fundamental dalam diri seseorang, yang menentukan bagaimana dirinya berperilaku di lingkungannya, serta caranya menyikapi suatu permasalahan, hal ini kita kenal dengan sebutan karakter. Berdasarkan penjelasan dari George Herbert dalam bukunya *Mind, Self, and Society* (1972)¹, pada dasarnya karakter dibangun dan tidak diwariskan secara genetis dari garis keturunan, namun berkembang secara sadar melalui proses panjang dalam kehidupannya. Karenanya, karakter dapat diubah tergantung dari kehendak pemiliknya. Maksudin (2013:13), menjelaskan jika karakter terbentuk melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, dimulai dari penyerapan nilai-nilai dan membentuk pola pikir menjadi sebuah rumusan visi yang dapat mempengaruhi emosi serta kejiwaan sehingga membentuk mentalitas. Hal ini kemudian berpengaruh pada bagian fisik yang melahirkan tindakan atau sikap. Sikap-sikap dominan tersebut mencitrai seseorang melalui penilaian moral dari masyarakat dan lebih kita kenal dengan sebutan karakter.

Menurut para ahli, penanaman nilai-nilai dasar banyak dialami ketika seseorang masih anak-anak atau berada pada usia dini, karena umumnya mereka sedang berada pada masa dimana rasa peka dan sensitif untuk menerima rangsangan mulai terjadi di diri mereka (Piaget, 1962)². Berdasarkan pemaparan Wawan Setiawan³, usia 7-12 tahun merupakan waktu yang efektif bagi anak-anak untuk dibentuk karakternya, namun hal ini terbagi pada 2 jenjang, saat anak berusia 7-9 tahun umumnya mereka lebih dominan pada aspek kognitif, sementara di 10-12 tahun aspek afektif dan psikomotoriknya mulai dapat dikendalikan. Karenanya, saat-saat itu menjadi waktu yang tepat untuk memberikan penanaman nilai-nilai

¹ Ugkhoirul. "5 Teori George Herbert Tentang Perkembangan Diri Manusia" <https://khummm.wordpress.com/2015/01/21/5-teori-george-herbert-tentang-tahap-pengembangan-diri-manusia/>

² Jean Piaget dikutip Desmita. 2015. Psikologi Perkembangan. Jakarta : Rosda. Hal : 46

³ Wawancara : Wawan Setiawan - Praktisi di bidang pendidikan karakter islami, Pendiri Sekolah Alam Insan Cemerlang. Februari, 2016.

positif pada seseorang, agar bisa memiliki dasar untuk terbentuk menjadi pribadi dengan karakter yang baik ketika dirinya telah tumbuh dewasa.

Islam adalah sebuah agama yang sangat memperhatikan karakter, karakter dalam islam lebih di kenal dengan sebutan akhlak. Pada dasarnya, semua sistem pendidikan karakter positif yang ada adalah untuk membentuk seseorang menjadi pribadi yang lebih baik. Namun perbedaan antara pendidikan karakter islami dari yang lain terletak pada pembentukan pandangan terhadap kehidupan setelah kematian. Islam mengarahkan hidup penganutnya untuk menjadi pribadi yang tidak sekedar berfikir tentang realita, bukan sekedar berjuang untuk bertahan hidup dengan cara apapun, tapi juga tentang keyakinan bahwa akan ada kehidupan setelah mati. Di mana semua hal yang telah kita lakukan selama hidup akan dipertanggung jawabkan kepada Tuhan, Allah SWT. Seperti yang tertulis dalam Al-Qur'an, yang artinya: *“Apakah kalian mengira bahwa kami menciptakan kalian sia-sia, dan bahwa sesungguhnya kalian tidak akan dikembalikan kepada kami ?”* (Q.S. 23:115).

Berdasarkan survey yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 didapatkan data bahwa sejumlah 207,2 juta jiwa atau sekitar 87,18% penduduk Indonesia menganut agama Islam. Sayangnya, tidak semua penganutnya menerapkan nilai-nilai dan ajaran agama tersebut dalam berkehidupan. Hal ini dapat dilihat melalui apa yang diungkapkan oleh Nurul Zuriah dikutip oleh Kurniaty (2013)⁴, bahwa negeri ini berada dalam krisis multidimensional yang tak kunjung usai, serta diperburuk oleh krisis moral dan budi pekerti para pemimpin yang berdampak pada mental generasi muda. Tawuran diantara pelajar, seks bebas, narkoba yang disalahgunakan, tidak lagi memiliki malu, nilai dan norma yang semakin rusak, tak hanya di perkotaan namun telah merambah ke pedesaan.

Globalisasi yang terjadi dewasa ini merupakan salah satu faktor penting yang menjadi kendala dalam pembentukan karakter, merubah gaya hidup dan cara pandang masyarakat terutama kalangan remaja. Diungkapkan oleh Safitri Wati

⁴ Betty Kurniaty. “Problematika Pendidikan Karakter, Antara Konsep dan Realita” <http://bettykurniaty.wordpress.com>

(kompasiana.com)⁵, kesulitan untuk melakukan filterisasi terhadap sesuatu yang baru inilah yang membuat remaja tidak dapat menentukan mana yang baik dan mana yang buruk sehingga, dekadensi atau kemerosotan moral ini dapat terjadi. Remaja banyak membuat penilaian sendiri dalam menghadapi masalah-masalah yang berkenaan dengan lingkungan mereka. Tidak lagi mau menerima hasil yang diberikan sedari dini, pemikiran yang kaku, sederhana dan absolut, tanpa bantahan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Howard Bell dan Ross⁶ terhadap 13.000 remaja, didapatkan hasil bahwa kecenderungan sikap dan minat mereka dalam masalah ekonomi, keuangan, dan material jauh lebih besar ketimbang ketertarikan kepada hal-hal yang bersifat keagamaan dan sosial. Menurut Martono (2011:79) kecenderungan terhadap masalah tersebut timbul karena globalisasi mendorong masyarakat untuk memiliki sifat Hedonesime, membentuk pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan kesenangan semata tanpa peduli lingkungan sekitar, dan semua yang ia raih hanya untuk kebahagiaan.

Gadget ataupun *smartphone* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang turut membawa arus globalisasi dengan cepat karena, informasi menjadi sangat viral dan terpusat di jaringan teknologi yang terhubung dengan internet dan dapat diakses melalui perangkat teknologi ini. Globalisasi serta kemajuan teknologi memang memiliki dampak positif, namun tidak bisa dipungkiri jika dampak negative juga ada didalamnya. Konten-konten didalam media teknologi komunikasi telah dikemas sedemikian rupa agar bisa menarik minat masyarakat, dan mereka menikmatinya terlepas dari informasi yang ada didalamnya. Menurut psikiater AS, Jerald Block⁷, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan *game* dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurang berinteraksi terhadap lingkungan luar dan sekitar. Karenanya, dibutuhkan masyarakat yang bisa menyikapi perkembangan ini dengan bijak agar

⁵ Safitri Wati. "Dekadensi Moral Remaja, Salah Remaja-kah?" <http://www.kompasiana.com>, di akses pada 10-02-2016, 12:22.

⁶ Howard Bell dan Ross dikutip dari Jalaluddin. 2009. "Psikologi Agama". Jakarta : Raja Grafindo

⁷ Block, Jerald J.. 2008. "Issue for DSM-V: Internet Addiction" *The American Journal of Psychiatry*. <http://ajp.psychiatryonline.org/doi/full/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>

masyarakat sendiri tidak terkena dampak negatifnya, sehingga bisa memanfaatkannya dengan baik juga.

Berdasarkan penjelasan Wisana (2011)⁸, *Board game* merupakan media permainan dimana dalam memainkannya, para pemain bisa mendapatkan manfaat lain, selain bermain itu sendiri, karena *Board game* memiliki fitur-fitur sosial, yang tidak bisa didapatkan pada *game* digital, baik *online* maupun *offline*. *Board game* juga dapat dijadikan media edukasi, karena banyak pemainnya yang ingin mengetahui lebih jauh mengenai tema yang ada pada *board game* tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis merasa jika diperlukan media dengan konten yang dapat memberikan informasi untuk mengingatkan kembali masyarakat, khususnya yang menganut agama Islam akan pentingnya nilai-nilai dan aturan religius dalam hidup untuk membentuk karakter yang lebih baik. Karena melihat potensi dari *board game*, penulis akan mencoba merancang media edukasi dengan mengadopsi konsep permainan tersebut, yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat mengajarkan nilai-nilai Islami agar lebih mudah diterima. Karya ini tidak akan bersifat memaksa masyarakat agar meyakini agama tertentu karena penulis menghargai perbedaan yang ada. Karenanya, karya ini ditujukan bagi masyarakat penganut agama Islam agar lebih mengenal mengenai metode pendidikan karakter islami.

Penulis akan mencari solusi permasalahan ini dengan melakukan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual, konten atau media yang akan dibuat sebisa mungkin harus dibuat terpisah dari perangkat teknologi yang membawa dampak globalisasi. Solusi yang akan dibuat juga mungkin akan sebatas menarik *awareness* dari masyarakat terhadap pendidikan karakter islami karena hak memilih jelas berada di pribadi setiap orang.

⁸ Nelson Gustav Wisana (indonesiabermain.com) dikutip <http://arulinegame.blogspot.co.id> "Manfaat Board Game di Tengah Era Digital" diakses pada 25 Juni 2016, 14:32

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. 87,18% penduduk Indonesia menganut agama Islam, namun tidak semua penganutnya menerapkan nilai-nilai islami yang diajarkan oleh Islam. Hal tersebut dapat dilihat dari dekadensi moral masyarakat dan krisis multidimensional yang terjadi saat ini.
2. Kecenderungan sikap dan minat remaja dalam masalah yang bersifat materialis jauh lebih besar ketimbang ketertarikan mereka kepada hal-hal yang bersifat keagamaan dan sosial.
3. Masyarakat yang terkena dampak negatif globalisasi cenderung menjadi individualis, memiliki sifat hedonisme dan materialisme.
4. Tidak semua informasi yang disebarkan melalui perangkat teknologi bersifat positif, walaupun dikemas menarik
5. *Board Game* merupakan media yang efektif untuk dijadikan sebuah media edukasi, namun sangat jarang yang memiliki konten pendidikan nilai islami didalamnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka didapatkan rumusan permasalahan, yaitu: Bagaimana merancang *board game* dengan kandungan nilai-nilai islami, yang tepat bagi anak-anak?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir tentang perancangan media edukasi pendidikan karakter islami untuk anak ini, dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. **Apa** : Yang akan dirancang pada tugas akhir ini adalah media dan konten-konten untuk mengedukasikan mengenai karakter islami, melalui *board game*.

2. **Siapa** : Target dari karya ini adalah anak-anak Indonesia berusia 9-12 tahun, yang mayoritasnya sedang berada di jenjang SD(Sekolah Dasar) atau sederajat yang beragama Islam, melalui bimbingan pihak pihak terakait seperti sekolah dan orang tua.
3. **Di mana** : Karya ini akan diuji cobakan di sekolah yang ada di Bandung sebagai sample dan penelitian lebih lanjut.
4. **Bagaimana** : Merancang konten-konten dan media untuk kebutuhan edukasi karakter islami yang baik dan menarik, sehingga nantinya pihak-pihak yang ingin turut serta dalam mengedukasikan dapat tertarik, dan anak-anak juga ingin untuk mempelajarinya. Adapun karya ini hanya sebatas menarik minat masyarakat terhadap karakter islami karena pada akhirnya *mindset* seseorang berada atas kuasanya sendiri.
5. **Kapan** : Karya ini akan mulai dibuat pada bulan april 2016, dan mulai diuji cobakan pada agustus 2016
6. **Kenapa** : Karena jika masyarakat terkena dampak negatif dari globalisasi dan tidak dapat bertahan darinya maka kemungkinan yang akan terjadi adalah krisis multidimensional di Indonesia akan terus berlanjut dan memburuk. Karenanya karya ini adalah suatu bentuk upaya menarik masyarakat khususnya penganut agama Islam agar ingin mengenal lebih baik tentang ajaran Islam.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang sebuah media sebagai media pembelajaran alternatif pada kelas-kelas khusus yang menggabungkan berbagai mata pelajaran, agar dapat menghindarkan anak-anak dari konten negatif yang tersebar melalui *gadget* ataupun *smartphone*, sehingga anak-anak khususnya yang menganut agama Islam, dapat tertarik untuk mempelajari dan menerapkan ajaran islami dalam berkehidupan, baik fasilitator, maupun anak-anak yang menjadi targetnya. Sehingga nantinya dapat tercipta lingkungan masyarakat dengan pondasi agama yang baik, dan dapat terhindar dari efek negatif globalisasi.

1.5 Manfaat

Manfaat dari media edukasi ini diantaranya adalah, menambah wawasan masyarakat terutama anak-anak, mengenai karakter dan nilai-nilai islami untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media edukasi ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar dan pembentukan karakter. Dan yang terpenting, karya ini dapat bermanfaat bagi penulis, karena dalam pembuatannya penulis mendapatkan banyak pembelajaran baru.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian menurut Rulam Ahmadi (2014)⁹, adapun beberapa cara untuk mendapatkan data yang kemudian diolah menjadi karya tugas akhir nanti adalah sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Observasi

Penulis melakukan observasi (pengamatan bebas) dengan mendatangi sebuah sekolah yang sudah lebih dulu mencoba mengedukasikan karakter islami ini, yaitu Sekolah Alam Insan Cemerlang pada bulan Februari 2016, serta T.K Picu-Pacu Kreativitas, penulis mencoba mengamati bagaimana cara sekolah ini menanamkan nilai positif tersebut, sehingga penulis dapat mengetahui, apakah penulis nantinya akan membuat karya yang dapat melengkapi atau mungkin membuat metode baru yang lebih baik dari yang sudah ada

Wawancara

Metode pendidikan karakter islami ini tentu bukanlah hal yang baru, karenanya untuk mengetahui dan menggali informasi lebih mengenai pendidikan karakter islami ini penulis akan mewawancarai para praktisi, baik itu pendidik, maupun pihak-pihak yang telah merancang media edukasi sejenis, seperti Wawan Setiawan (praktisi di bidang pendidikan karakter islami, Pendiri Sekolah Alam Insan Cemerlang), Andi Yudha (penulis,

⁹ Ahmadi, Rulam. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta : Ar-Ruzz Media.

pendongeng, kreatif kreator, pendiri sekolah Pica-Picu Kreativitas), Kummara Games (studio pembuatan *board game*), serta PT. Mizan Pustaka (penerbit karya-karya yang juga fokus pada pendidikan karakter).

2. Sumber Data Sekunder

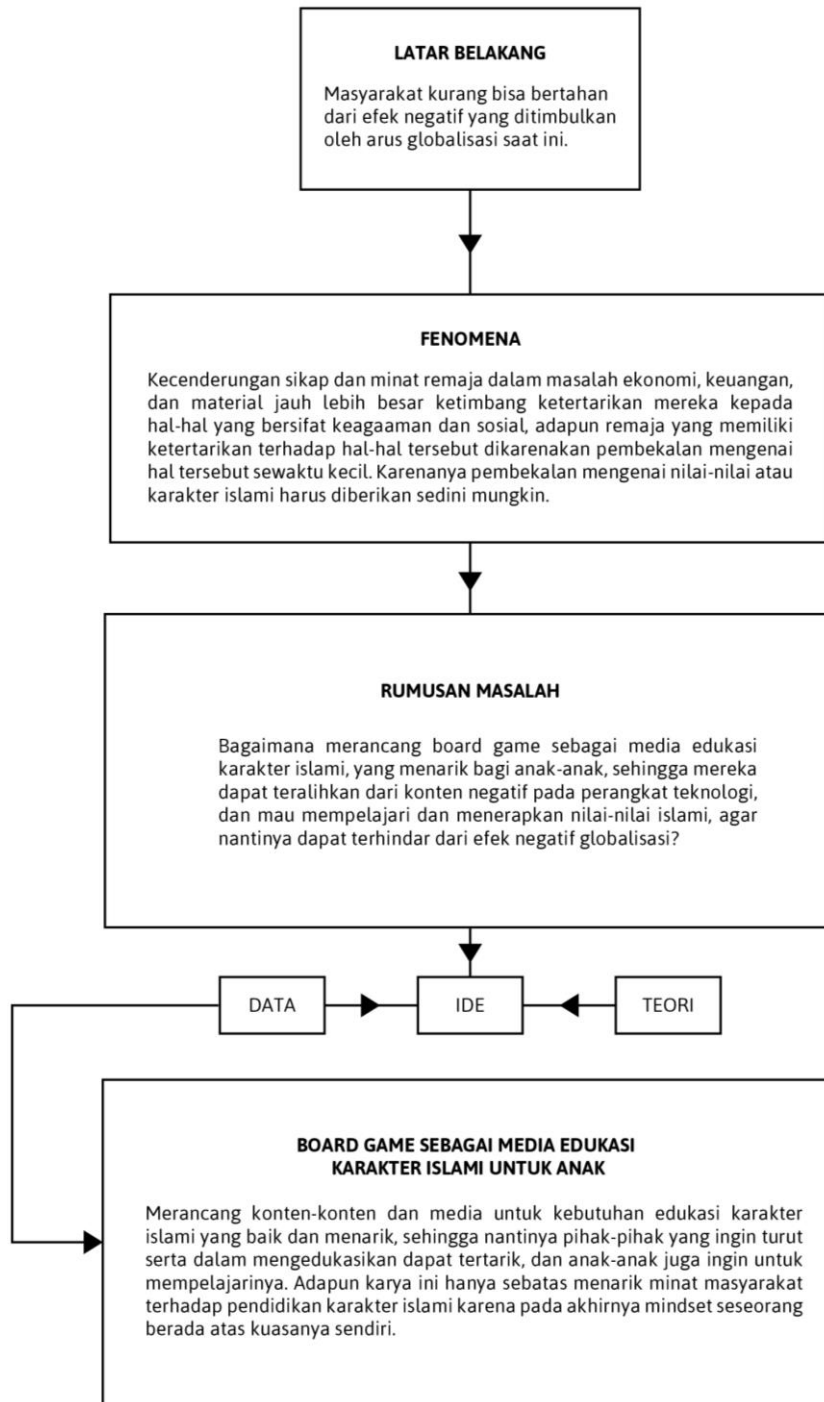
Untuk sumber data sekunder, penulis akan menggunakan literatur atau buku pendidikan yang berkaitan mengenai masalah pendidikan karakter islami ini.

3. Analisis Data

Penulisis akan melakukan analisis terhadap data yang telah didapat seperti, data observasi, wawancara, serta produk-produk yang sejenis. Data yang telah didapatkan, nantinya akan di analisis dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Thread*), cara tersebut pertama kali digunakan oleh Albert S Humprey (1996). Melalui analisis dalam bentuk matriks ini, penulis dapat mencari potensi dan kekurangan yang merupakan faktor internal dalam media edukasi, juga kesempatan dan ancaman yang menjadi faktor eksternal bagi media ini. Sehingga nantinya dapat ditemukan inovasi, atau cara baru dalam mengenalkan media edukasi kepada masyarakat.

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan berikut merupakan alur dari proses perancangan *board game* sebagai media edukasi karakter islami untuk anak.



Gambar 1.7.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Data Pribadi)