

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Saat ini Munculnya fenomena anak yang lebih tertarik dengan gagetnya dari pada orang di sampingnya, anak yang lebih suka menghabiskan waktunya di untuk melakukan game online daripada bermain dengan temannya”. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut diantaranya terbentuklah manusia yang lemah akan karakter baik. Terbentuklah anak dengan karakter yang acuh terhadap sesama, tidak mampu bekerja sama dengan baik, kurang teliti menghadapi persoalan, memiliki jiwa kompetisi yang kurang baik, mudah putus asa terhadap masalah yang dihadapi, kurang bisa menghargai waktu, bahkan merambah pada kurangnya jiwa kejujuran pada diri anak.

Pada kenyataannya di era sekarang ini banyak dijumpai fenomena-fenomena yang menunjukkan mudarnya sikap peduli sosial pada setiap individu termasuk siswa. “Ini menunjukkan bahwa kepedulian sosial adalah salah satu nilai yang harus dipertahankan oleh institusi pendidikan”. (Ninuk Noorhanah dan Amir Gufron, 2025). Sikap dan perilaku tersebut menunjukkan karakternya yang tidak baik dan perilaku tersebut akan terus berulang dan terus dilakukannya sehingga menjadi pembiasaan yang berakibat pada ketidak nyamanan bahkan ancaman bagi orang di sekitarnya.

Fenomena ini mencerminkan tingkat eskalasi dan keparahan dari perilaku intimidasi, baik secara fisik maupun psikologis, di antara para pelajar. Di Indonesia, masih terdapat kasus kekerasan terhadap anak yang belum tertangani

secara optimal karena kurangnya perlindungan hukum yang memadai. Kecenderungan ini mengakibatkan rendahnya kesadaran anak terhadap nilai-nilai karakter yang baik. Di samping itu, pembinaan karakter yang tidak konsisten menyebabkan fenomena degradasi karakter.

”Kemunduran karakter semakin terlihat di pendidikan dasar ditandai dengan konflik antar siswa” (Labudasari, 2018: 25). Situasi ini berdampak signifikan bagi perkembangan anak dan berpotensi mempengaruhi pembentukan karakter mereka di masa depan, khususnya karakter kebaikan hati. Karakter kebaikan hati merupakan sifat atau perilaku yang menunjukkan kepedulian, empati, dan keinginan untuk melakukan kebaikan kepada orang lain. Kecenderungan ini mengakibatkan rendahnya kesadaran anak terhadap nilai-nilai karakter yang baik. Di samping itu, ”pembinaan karakter yang tidak konsisten menyebabkan fenomena degradasi karakter. Kemunduran karakter semakin terlihat di pendidikan dasar ditandai dengan konflik antar siswa” (Labudasari, 2018: 25).

“Diperlukan adanya upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi perundungan di sekolah, salah satunya adalah menanamkan pendidikan karakter pada siswa” (Aswat & La Ode Onde & Ayda, 2022) (Ivan Stevanus, dkk, 2024). “Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif” (Yuli Maghfiroh, 2020). Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola kebiasaan pada pendidikan anak, yaitu nilai-nilai yang

dipandang sangat penting dikenalkan dan di internalisasikan kedalam perilaku mereka, yang mencakup:

Kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; kejujuran; disiplin; toleransi dan cinta damai; percaya diri; mandiri; tolong menolong, kerja sama, dan gotong royong; hormat dan sopan-santun; tanggung jawab; kerja keras; kepemimpinan dan keadilan; kreatif; rendah hati; peduli lingkungan; serta cinta bangsa dan Tanah Air (Yuli Maghfiroh, 2020).

Karakter merupakan unsur penting dalam perkembangan diri anak. Karakter harus dibina sebagai bekal anak menghadapi kehidupan masa mendatang. Pengembangan karakter bangsa yang baik akan mendukung terbentuknya manusia berkemajuan yang siap menghadapi perkembangan dunia. Karakter merupakan salah satu bagian fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, jalur dan jenjang. Karakter juga menjadi sentrum dalam pembangunan pada setiap bangsa, tidak terkecuali bangsa Indonesia.

Karakter menjadi ciri yang khas atau spesifik dan entitas individu, keluarga, masyarakat, budaya dan bangsa secara keseluruhan. Karakter merupakan suatu sikap dan tingkah laku yang baik. Menurut (Rahmawati & Harsono, 2018) “karakter merupakan nilai dasar yang harus dibentuk pada seseorang yang pengaruhnya dapat diperoleh dari lingkungan dan juga keturunan”. (Sardiah Srikandi, dkk, 2020). Karakter terbentuk dari kegiatan yang dilakukan secara berulang dan menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan inilah yang menempel dan menjadi karakter seseorang. Penanaman dan pengembangan karakter di lingkungan sekolah menjadi tanggung jawab bersama bukan hanya guru namun juga kerja sama dari murid dan orangtua.

Usia anak-anak merupakan fase pembentukan karakter. Karakter yang

dimiliki ketika masih SD dapat terbawa hingga dewasa. “Melatih anak untuk berkarakter baik sejak dini merupakan suatu kewajiban dan jika diabaikan maka menimbulkan dampak buruk sehingga sulit dibenahi”. (Pratiwi, 2023). Kegiatan anak yang menyenangkan seperti bermain. Aktivitas bermain merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Tanpa disadari bermain akan merangsang anak melakukan aktivitas gerak sehingga semua organ tubuh anak akan berkembang lebih serasi.

Kegiatan bermain bisa dengan sambil berolahraga. Olahraga merupakan kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun Gerak keterampilan (kecabangan olahraga). “Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari”. Hardiansyah et al., (2024) dalam (Sophia, 2025). telah membuktikan bahwa pengaruh olahraga dalam membentuk karakter sangatlah penting, Partisipan dalam olahraga dikaitkan dengan pengembangan kompetensi, kepercayaan diri, karakter, kedisiplinan, sportivitas serta *life skills*.

Olahraga mendukung pengembangan karakter dengan mendorong konsistensi dalam perilaku dan ketekunan dalam mencapai tujuan. Salah satu olahraga yang dapat membentuk karakter yaitu olahraga bulutangkis. Karakter seseorang dapat berkembang secara optimal apabila kegiatan olahraga dirancang untuk menumbuhkan aspek afektif dan moral, bukan hanya aspek keterampilan fisik. Karakter tidak tumbuh semata-mata melalui pengajaran teoritis, melainkan

melalui pengalaman langsung yang dijalani anak setiap hari dalam latihan dan pertandingan.

Mengapa pembentukan karakter penting untuk dijadikan basis dalam proses pelaksanaan pendidikan? Hal itu karena berdasarkan hasil penelitian Heckman, James & Pedro Carneiro, (2023) ”menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual seseorang (verbal dan logis-matematis) hanya memberikan kontribusi 20% saja dari keberhasilan seseorang di masyarakat, sedangkan 80% lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi seseorang tersebut” (Abidin et al., 2019). (Faema Waruwu, 2024) “Hasil studi literatur dari berbagai macam referensi yang diperoleh dari penelitian terdahulu yaitu penelitian (Antonius, 2022) yang berjudul Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah”. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menerapkan nilai-nilai agama, moral, etika pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, dibantu oleh orang tua, guru, serta masyarakat yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik.

Setiap anak memiliki potensi yang baik sejak lahir, namun potensi tersebut harus terus diasah dan disosialisasikan dengan baik agar karakter setiap anak terbentuk dan berkembang secara maksimal. Di zaman serba digital ini juga anak dengan mudahnya menggunakan media digital. Zaman digital yang bukan hanya memiliki dampak positif, namun juga dampak negatif pun menjadi tugas sendiri bagi pendidik, orang tua dan masyarakat dewasa dalam membimbing dan memantau apa yang anak lakukan dengan media digitalnya tersebut, sehingga anak mampu memanfaatkan media digitalnya sebaik mungkin dan mendapatkan

manfaat yang baik untuk dirinya dan hidupnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Philipa Dian Wahyuningsih dan Gregorius Ari Nugrahanta, 2024) yang berjudul Permainan Tradisional:

Membentuk Karakter Kebajikan Hati pada Anak 7-9 Tahun. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Para pelajar yang melakukan tindakan bullying, kekerasan, seperti saling mengejek dan perlakuan lainnya yang bersifat kejam mencerminkan bahwa tidak memiliki karakter kebaikan hati.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah buku pedoman permainan tradisional untuk membentuk karakter kebaikan hati pada anak berusia 7 hingga 9 tahun. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan jenis ADDIE. Penelitian dilakukan dengan melibatkan sepuluh guru, sepuluh validator sebagai para ahli, dan delapan anak dalam implementasi permainan tradisional. Hasil penelitian mampu menunjukkan bahwa buku pedoman yang dirancang melalui beberapa tahapan ADDIE. Kualitas buku pedoman permainan tradisional dinilai sebagai "Sangat Baik" dengan skor sebesar 3,86 (skala 1-4) dan direkomendasikan "tidak memerlukan revisi". Buku pedoman tersebut memiliki pengaruh yang signifikan pada pembentukan karakter kebaikan hati pada anak berusia 7 hingga 9 tahun.

Uji signifikansi menunjukkan hasil dengan nilai $t(7) = 21,117$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), dengan nilai r sebesar 0,992 yang dikategorikan sebagai "efek besar" dengan persentase pengaruh sebesar 98,46%. Berdasarkan analisis N-gain score, buku pedoman tersebut memperoleh nilai dengan mencapai 83,66% dan diklasifikasikan masuk kategori "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional sangat efektif untuk membentuk karakter kebaikan hati pada anak yang berusia 7 hingga 9 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh (Theresia Avila Clarita Oktavi, Gregorius Ari Nugrahanta, 2024) yang berjudul Membentuk Karakter Kepemimpinan Anak Usia 7-9 Tahun melalui Permainan Tradisional. “Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Pelajar yang tidak mematuhi aturan moral, suka tawuran, dan korupsi mencerminkan bahwa tidak memiliki karakter kepemimpinan”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk membentuk karakter kepemimpinan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) tipe ADDIE yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Hasil validasi buku pedoman permainan tradisional memiliki kualitas “Sangat baik”, rerata 3,82 (skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics version 26 for Windows dengan taraf kepercayaan 95% dan uji dua ekor (2-tailed). Uji analisis Shapiro-Wilk test dari pretest-posttest memiliki data distribusi normal. Uji signifikansi dengan paired samples t test menunjukkan skor rerata posttest ($M = 3,6625$, $SE = 0,06529$) lebih tinggi dari rerata pretest ($M = 1,8125$, $SE = 0,04407$) dan nilai $t(8) = 26,163$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), berarti H_{null} ditolak. Koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0,785 setara dengan 61,70% termasuk dalam kategori “Efek besar”. Hasil analisis N-gain score adalah 84,61% termasuk dalam kriteria “Tinggi”. Dengan demikian buku pedoman permainan tradisional efektif untuk membentuk maupun membentuk karakter kepemimpinan anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Orang tua siswa khususnya di Klub bulutangkis, bahwa Sangat dibutuhkan sekali model

permainan karakter di Klub bulutangkis pada anak 7-9 tahun, karena anak-anak zaman sekarang terpapar teknologi sejak dini, yang seringkali membuat mereka kurang berinteraksi secara sosial. Akibatnya, karakter yang acuh terhadap sesama, kurangnya disiplin, kurangnya kejujuran, tanggung jawab yang kurang terhadap sesuatu, tidak mampu bekerja sama dengan baik, kurang teliti menghadapi persoalan, memiliki jiwa kompetisi yang kurang baik, mudah putus asa, dan kesabaran mereka kurang teruji.

Berdasarkan latar belakang, fenomena terjadi di lapangan, dan beberapa penelitian terdahulu, membuat peneliti tertarik untuk membuat Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk membentuk karakter yang positif dan baik pada anak usia 7-9 tahun, membantu guru dan pelatih serta orang tua dalam membentuk karakter anak dengan menggunakan metode permainan. Peneliti yakin bahwa banyak menyadari yang memiliki masalah yang sama, harapannya bahwa Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis yang sudah dibuat dapat membentuk karakter yang sesuai pada anak. Peneliti akan meneliti Salah satu Klub olahraga atau sekolah olahraga bulutangkis yang berada di Bekasi yaitu Dunia Badminton Academy banyak siswa berusia 7-9 tahun yang membutuhkan pembentukan karakter.

Berdasarkan observasi dalam penelitian ini ada tiga nilai karakter yang perlu dibangun pada anak usia 7-9 tahun adalah kerja sama, tanggung jawab, peduli sesama, tanggung jawab, disiplin. Tujuan akhir pada penelitian ini diharapkan anak mampu membentuk karakter yang di tuju dengan Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media pembentukan karakter anak usia 7-9 tahun. Berharap nantinya karakter anak terbentuk dalam permainan yang menyenangkan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimanakah Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan sebagai berikut:

- 1. Kegunaan Teoritis:** Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam model permainan pembentukan karakter. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai literatur untuk membentuk karakter pada anak usia 7-9 Tahun.

2. Kegunaan Praktisi:

a) Bagi Anak:

- a. Memberikan suasana yang baru dalam proses pembentukan karakter dengan konsep permainan di klub olahraga bulutangkis sehingga anak merasakan kesenangan bermain dan belajar.
- b. Anak akan lebih termotivasi dalam melakukan materi permainan di klub bulutangkis untuk pembentukan karakter.
- c. Dapat digunakan sebagai olahraga rekreasi yang menyenangkan melalui permainan yang dapat membentuk karakter anak dengan positif dan baik di klub olahraga bulutangkis.

b) Bagi Pelatih / Guru:

- a. Sebagai masukan kepada pelatih/guru tentang model permainan pembentukan karakter di klub olahraga bulutangkis yang variatif.
- b. Sebagai motivasi pelatih/guru agar kreatif dan inovatif dalam membuat model permainan pembentukan karakter di klub olahraga bulutangkis dengan baik dan benar dalam pembentukan karakter anak yang positif.
- c. Sebagai kreativitas dalam penggunaan media alat yang digunakan dalam proses pelatihan/pembelajaran pembentukan karakter melalui permainan yang mudah dan efisien.
- d. Sebagai memberikan pemahaman yang baik tentang pentingnya pembentukan karakter.

3. Bagi Klub/sekolah Bulutangkis:

Memberikan panduan dalam upaya pembentukan karakter melalui media permainan khususnya anak usia 7-9 Tahun

