

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah unsur yang fundamental dalam kehidupan manusia. Menurut Dahama dan Bhatnagar, pendidikan adalah sebuah proses yang membawa kepada perubahan yang diinginkan dalam perilaku seorang individu.¹ Sedangkan menurut Lanveld, pendidikan merupakan proses mempengaruhi anak dengan melakukan bimbingan agar kelak menjadi seseorang yang dewasa.²

Pendidikan dalam konsep Islam merupakan proses memelihara membesarkan dan mendidik yang sekaligus mengandung makna mengajar, jadi pendidikan itu adalah memberikan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan rasio dan mental atau jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.³

Beberapa prinsip pendidikan seperti itu jika ditelusuri dari perkembangan Islam awal seperti yang ditunjuki oleh hadis Nabi meski masih sangat umum Nabi telah banyak membicarakannya. Misalnya beberapa prinsip dasar tentang mencari ilmu maupun tunjuk

¹Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 35.

²Fauzi Saleh, *Konsep Pendidikan Dalam Islam (Pendidikan Keluarga dan Pengaruhnya Terhadap Anak)*, Cetakan I, (Banda Aceh: Yayasan PeNA, 2005), hlm. 38.

³Susan Noor Farida, *Hadis-Hadis Tentang Pendidikan (Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak)*, Jurnal Ilmu Hadis 1, 1 (September 2016), hlm. 37.

menyampaikan suatu ilmu yang merupakan bagian dari proses pendidikan itu antara lain dapat ditemukan dalam hadis sebagai berikut:

أَدَّبُوا : وَسَلَّم عَلَيْهِ اللهُ صَلَّى اللهُ رَسُوْلُ قَالَ : قَالَ عَنْهُ اللهُ رَضِيَ عَلَيَّ عَنْ
فَإِنَّ الْقُرْآنَ قِرَاءَةً وَبَيْتِهِ أَهْلٌ وَحُبِّ نَبِيِّكُمْ حُبٌّ : خِصَالِ ثَلَاثٍ عَلَى أَوْلَادِكُمْ
(الدَّيْلِمِ رَوَاهُ) وَأَصْفِيَاءِهِ أَنْبِيَائِهِ مَعَ ظِلِّهِ ظِلٌّ لَا يَوْمَ اللهُ ظِلٌّ فِي الْقُرْآنِ حَمَلَةٌ

Dari Ali R.A ia berkata: Rasulullah SAW bersabda:

“Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara yaitu mencintai Nabi kalian dan keluarganya serta membaca Al-Qur’an, karena sesungguhnya orang yang menjunjung tinggi Al-Qur’an akan berada di bawah lindungan Allah, di waktu tidak ada lindungan selain lindungan-Nya bersama para Nabi dan kekasihnya” (H.R Ad-Dailami).

Namun tampak adanya suatu fenomena bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan di sekolah tentu masih terdapat ada beberapa kecenderungan terhadap kalangan siswa, pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap segala perintah guru. Oleh sebab itu, siswa tidak mendapatkan kebebasan dalam mengekspresikan apa yang dimiliki oleh dirinya sendiri.

Pada dasarnya jika hal tersebut dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk perlu dipupuk dan dikembangkan, karena kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama dengan pembangunan

Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang mempunyai daya kreativitas tinggi.

Dalam kalangan pelajar siswa SD, SMP, SMA maupun mahasiswa sekalipun yang berada di perguruan tinggi masih dianggap sebagai objek pendidikan yang cenderung bersifat verbalis menimbun otak dengan penuh kata-kata, pemahaman, penghayatan lakonan, apalagi pembentukan sikap dan internalisasi nilai anak-anak yang kreatif dan kritis diabaikan bahkan anak yang aktif untuk bertanya dianggap menantang guru padahal daya kritis serta kreativitas sangatlah diperlukan dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan bertanggung jawab untuk mengembangkan seluruh potensi anak dengan semaksimal mungkin. Apalagi daya kritis dan kreativitas anak, sekolah pun turut bertanggung jawab dalam proses menumbuhkembangkan anak secara individualitas, moralitas, dan sosialitas agar menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.

Pada hakikatnya, pendidikan memiliki tujuan yang hakiki yaitu humanisasi. Pendidikan memiliki makna dasar memanusiakan manusia yaitu menjadikan manusia kembali kepada fitrahnya, sebab untuk menjadi manusia yang cerdas dan kreatif guna mencapai jangkauan perkembangan hidup yang penuh nilai-nilai kemanusiaan. Hal inilah menjadikan pendidikan sebagai upaya mendorong anak didik untuk berani menghadapi

problematika kehidupan demi menegakkan tugasnya sebagai khalifah di muka bumi.⁴

Namun pada masa sekarang ini tentu banyak anak-anak yang tidak bisa lagi untuk menempuh pendidikan ataupun sekolahnya, dikarenakan dengan alasan tidak bisa membayar uang sekolah ataupun karena ekonomi yang kurang memadai, sehingga terhalangnya untuk mendapatkan pendidikan mengenai pelatihan khususnya komputerisasi, sehingga pada dasarnya pelatihan komputerisasi ini ialah sebagai bentuk pelatihan untuk mengurangi kegaptekan anak.

Oleh karena itu salah satu untuk menangani problematika anak pinggiran sungai yang mendapatkan masalah putus sekolah tersebut adalah dengan menciptakan kreativitas komunitas dalam bentuk pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai, yang dimana tujuannya adalah untuk dijadikan sebagai program pemberdayaan, guna mengurangi kegaptekan bagi anak-anak pinggiran sungai yang kian putus sekolah dikarenakan kurang memadainya perekonomian keluarga.

Kreativitas merupakan sebuah proses menghasilkan sesuatu hal baru pada suatu bidang kajian yang kompleks dengan memberikan perbedaan dari perbedaan dari segi berbagai pandangan. Kreativitas tentu perlu di pupuk serta dikembangkan dalam diri anak, karena dengan kreativitas yang dimiliki dapat menumbuhkan diri yang bermutu kerja yang berkualitas.

⁴M. Farid Nasution, *Pendidikan Anak Bangsa*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2009), hlm. 103.

Adanya permasalahan kesejahteraan sosial yang terjadi di negeri ini, maka generasi milenial turut berpartisipasi dalam menangani permasalahan yaitu dengan melakukan pembenahan serta perubahan melalui proses pembangunan. Pembangunan dapat diartikan sebagai bentuk pengupayaan dalam meningkatkan kualitas hidup dengan cara melakukan pemanfaatan sumber daya pendukung (*sustainable resources*).⁵

Menurut Bryant dan White, pembangunan merupakan sebagai peningkatan kapasitas untuk mempengaruhi masa depan masyarakat. Pandangan ini juga mengandung tiga implikasi, yaitu: *pertama*, pembangunan yang berarti memberi perhatian terhadap kapasitas mengenai apa yang perlu dilakukan untuk mengembangkan potensi dan energi dalam membuat perubahan. *Kedua*, pembangunan juga mencakup keadilan ataupun pemerataan dalam kehidupan masyarakat. *Ketiga*, pembangunan yang berarti adanya penumbuhan kekuatan dan wewenang dalam mengelola serta menerima manfaat dari pembangunan.⁶

Adapun proses pembangunan tentu memiliki tujuan utama yaitu untuk mensejahterakan kondisi suatu masyarakat untuk terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, serta sosial warga negara, agar dapat hidup secara layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan serta memaksimalkan fungsi sosialnya dengan baik melalui

⁵Maryunani, *Pengelolaan Sumber Daya Alam dan Pembangunan Ekonomi Secara Berkelanjutan*, (Malang: UB Press, 2018), hlm. 185.

⁶Rakhmat, *Dimensi Strategis Manajemen Pembangunan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 2-3.

titik keseimbangan yang berdasarkan aspek sosial, material, serta spiritual.⁷

Memberdayakan masyarakat merupakan salah satu jalan investasi pada masyarakat itu sendiri, khususnya ialah masyarakat miskin. Pemberdayaan dijadikan sebagai suatu keadaan untuk menghasilkan sesuatu yang akan dicapai dalam perubahan sosial yakni menjadikan masyarakat untuk mempunyai rasa kepercayaan diri, mempunyai kekuasaan, pengetahuan maupun kemampuan berpartisipasi serta sikap mandiri guna mampu untuk memenuhi setiap kebutuhan hidupnya.⁸

Hadirnya generasi milenial dalam melakukan kreativitas komunitas dengan memberikan beberapa bentuk pemberdayaan yang dikemas melalui program pelatihan. Kegiatan yang dilakukan oleh Rumah Kreatif Anak Medan dalam mengurangi kegaptekan teknologi dan informasi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera salah satunya melalui program pelatihan komputerisasi.

Program pelatihan ini bertujuan untuk menjadikan anak-anak pinggiran sungai kepada lebih mandiri dengan memberikan kegiatan pelatihan guna meningkatkan keahlian, keterampilan yang dimiliki, serta bantuan pangan bantuan modal maupun pendampingan dari keberjalanan program yang dilakukan.

⁷Isbandi Rukminto Adi, *Kesejahteraan Sosial: Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 23.

⁸Edi Suharto, *Membangun Memberdayakan Rakyat, Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan dan Pekerjaan Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2005), hlm. 60.

Pelatihan merupakan sebuah proses pembelajaran yang lebih mengutamakan praktek dibandingkan teori yang dilakukan oleh pelatih, baik itu secara mandiri maupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu maupun yang bersifat kelompok. Tujuan dari pelatihan ialah menjadikan individu maupun kelompok agar mempunyai penguasaan keterampilan yang dikuasai dalam bidang apapun, khususnya bidang komputer.

Kegiatan pelatihan ini tentu sangat penting dan bernilai manfaat bagi generasi guna menambah pengetahuan atau keterampilan bagi setiap individu dalam memasuki lapangan pekerjaan, yang dimana pelatihan ini juga tidak sepenuhnya didapatkan dalam sekolah yang dilakukan secara formal.

Memahami adanya perkembangan serta pertumbuhan dalam psikologi pendidikan tentulah sangat penting. Perubahan yang terjadi pada keduanya menjadi sangat relevan dalam dunia pelatihan. Dengan memahami perkembangan secara menyeluruh dimulai dari anak,-anak hingga ke tingkat dewasa akan memudahkan individu untuk mengenal sistem pengkomputerisasian mengenai berbagai informasi yang ditemukan dari berbagai penjuru.⁹

Berkaitan dengan keberadaan Rumah Kreatif Anak Medan diharapkan menjadi komunitas terdepan dalam memberikan kepeduliannya terhadap permasalahan yang menyangkut pendidikan anak-anak pinggiran

⁹Rifa Hidayah, *Psikologi Pengaruh Anak*, (UIN-Malang Press, 2009), hlm. 2

sungai Sei Kera. Berdasarkan latar belakang di atas yang kemudian membuat penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Kreativitas Komunitas Generasi Milenial Dalam Pelatihan Komputerisasi Bagi Anak-Anak Pinggiran Sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan sebuah permasalahan penelitian yang akan diangkat, yaitu adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kreativitas Komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan?
2. Apa saja hambatan dalam menciptakan kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan?
3. Bagaimana dampak terciptanya kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan?

C. Alasan Pemilihan Judul

Alasan peneliti memilih judul “Kreativitas Komunitas Generasi Milenial Dalam Pelatihan Komputerisasi Bagi Anak-Anak Pinggiran Sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan” yaitu untuk melihat bagaimana program yang dilakukan oleh Komunitas Rumah Kreatif Anak Medan pada anak pinggiran sungai Sei Kera, karena kenyataannya masih adanya anak-anak pinggiran sungai yang kian putus sekolah karena kurangnya memadai perekonomian, sehingga belum memperoleh tingkat kesejahteraan di dalam lingkungan pendidikannya dan belum banyaknya Komunitas seperti Rumah Kreatif Anak Medan yang melakukan kreativitas kepada anak-anak pinggiran sungai terkhusus pada aspek pelatihan komputerisasi.

D. Batasan Istilah

Untuk memudahkan penulis agar lebih fokus melakukan penelitian, maka penulis membatasi masalah terkait dengan kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk berpikir pada suatu keadaan yang memerlukan pengalaman dalam

mengekspresikan dirinya sendiri, sehingga dapat menciptakan sesuatu orisinal yang terkadang tidak mesti bersifat kebaruan.¹⁰

Kreativitas dalam penelitian ini ialah proses berpikir pada suatu kondisi ataupun keadaan, dimana didalamnya terdapat penciptaan sesuatu yang berbeda dengan hasil yang orisinal.

b. Komunitas

Komunitas adalah suatu kelompok yang didalamnya terdapat tiap-tiap individu digabungkan dengan individu lainnya yang memiliki kesamaan visi, misi, maupun tujuan.

Dalam penelitian ini, komunitas dapat diartikan sebagai tempat perkumpulan individu satu dengan individu lainnya, yang dimana didalamnya terdapat tujuan yang sama untuk menciptakan kebermanfaatan di lokasi tertentu.

c. Generasi Milenial

Generasi milenial adalah generasi yang lahir pada era 1980-1990-an dengan mempunyai keidentikan terhadap karakter yang berani, kreatif dan modern, sehingga generasi ini memiliki harapan yang sangat berbeda mengenai keterkaitan

¹⁰Nandhy Prasetyo, *Anak, Kreativitas dan Seninya (Musik)*, Cetakan Pertama, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), hlm. 21.

dengan permasalahan ekonomi, lingkungan, serta persoalan sosial-politik.¹¹

d. Pelatihan

Pelatihan merupakan proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada praktek daripada teori, sehingga didalamnya terdapat aktivitas yang dirancang guna untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman, ataupun perubahan sikap seorang individu. Pelatihan juga dapat diartikan sebagai proses perubahan yang sistematis dimana didalamnya ada terdapat suatu kegiatan, untuk melakukan pengembangan serta perbaikan kinerja pada pesertanya meningkatkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.¹²

Pelatihan dalam penelitian ini adalah sebuah kegiatan yang lebih mengedepankan praktek langsung dengan menerapkan berbagai program-program yang dapat meningkatkan keahlian, pengetahuan dari sekelompok anak pinggiran sungai.

e. Komputerisasi

Komputerisasi merupakan suatu perubahan sistem mekanisme dalam pengolahan data, yang dimana sebelumnya masih bersifat manual dengan melakukan pencatatan data di dalam

¹¹Tomson Sabungan, dkk., *Pemuda Milenial*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2019), hlm. 12.

¹²Rr. Dyah Eko Setyowati, dkk., *Buku Ajar Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021), hlm. 102.

buku besar kini berubah menjadi serba otomatis karena dengan menggunakan media komputer.

f. Anak pinggiran Sungai

Anak pinggiran sungai adalah anak yang pada umumnya tinggal atau berkehidupan di pinggiran sungai, yang kadang kalanya sungai tersebut pun dimanfaatkan guna untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya.

g. Rumah Kreatif Anak Medan

Rumah Kreatif Anak Medan adalah rumah yang didirikan sebagai wadah untuk para pekerja seni yang memberikan kontribusi dan edukasinya secara sukarela kepada anak-anak pinggiran sungai Sei Kera. Rumah Kreatif Anak Medan ini berlokasi di Jalan Pasar III, Gg. Tunggal No. 3, Lingkungan 10, Kelurahan Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, yang menjadi tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan. Sedangkan lebih khususnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan.
- b. Untuk mengetahui hambatan dalam menciptakan kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan.
- c. Untuk mengetahui dampak terciptanya kreativitas komunitas generasi milenial dalam pelatihan komputerisasi bagi anak-anak pinggiran sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan berguna:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap penulis serta menambah pengetahuan dalam kajian pengembangan masyarakat berbasis Komunitas di Rumah Kreatif Anak Medan.

2. Secara Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana dan bagi peneliti lain, khususnya dalam bidang pengembangan masyarakat.

3. Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah terobosan baru dalam bidang keilmuan khususnya pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi serta guna menambah atau bahan bacaan referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap Rumah Kreatif Anak Medan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika pembahasan yang terdiri dari:

Bab I, merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Istilah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II, merupakan bagian Tinjauan Pustaka tentang teori-teori yang melandasi pembahasan penelitian yang diperoleh melalui kepustakaan, dan Kajian Terdahulu.

Bab III, merupakan bagian Metodologi Penelitian yang terdiri dari: Lokasi Penelitian, Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV, merupakan bagian yang berisikan hasil penelitian yang ada dalam rumusan masalah, meliputi: Bentuk Kreativitas Generasi Milenial Dalam Pelatihan Komputerisasi Bagi Anak-Anak Pinggiran Sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan, Hambatan dalam Menciptakan Kreativitas Komunitas Generasi Milenial dalam Pelatihan Komputerisasi Bagi Anak-Anak Pinggiran Sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan, Serta Dampak Terciptanya Kreativitas Komunitas Generasi Milenial dalam Pelatihan Komputerisasi Bagi Anak-Anak Pinggiran Sungai Sei Kera di Rumah Kreatif Anak Medan.

Bab V, merupakan bagian yang berisikan tentang Kesimpulan dan Saran penulis terkait hasil penelitian di Rumah Kreatif Anak Medan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN