

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang majemuk terdiri dari banyak suku, ras, dan agama. Banyaknya penduduk di Indonesia sering kali menyebabkan suatu permasalahan terutama dalam bidang kemanusiaan. Kehidupan manusia didalam masyarakat tidak terlepas dari interaksi dengan individu yang lainnya maka dari itu setiap kegiatan yang ada di masyarakat diperlukannya sebuah kerja sama (Setiyo, 2013). Kegiatan di masyarakat sangat berkaitan dengan nilai-nilai kemanusiaan. Nilai-nilai kemanusiaan didalam masyarakat bisa dilaksanakan sebuah organisasi kepemudaan yaitu karang taruna.

Menurut Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia nomor 83/HUK/2015, karang taruna yaitu organisasi sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran serta tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/ kelurahan atau komunitas sederajat dan bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial. Masalah nilai-nilai kemanusiaan di sebuah dusun itu pasti ada dan memiliki banyak cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Nilai-nilai kemanusiaan sangat erat kaitannya dengan kehidupan seseorang sehari-hari termasuk berhubungan dengan individu lainnya.

Karang Taruna diisi oleh generasi muda yang merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya guna untuk menggapai cita-cita bangsa Indonesia. Karang taruna memiliki banyak kegiatan terutama kegiatan yang mampu menyelesaikan masalah-masalah kemanusiaan. Penyelesaian masalah nilai-nilai kemanusiaan dalam karang taruna diperlukannya musyawarah semua anggota. Musyawarah dapat mengembangkan kemampuan *decision making* masing-masing anggota. Musyawarah dalam karangtaruna untuk menyelesaikan bukan hanya masalah kemanusiaan yang ada di dusun tersebut selain itu juga untuk memutuskan suatu keputusan.

Pemecahan masalah berkaitan dengan model *problem-based learning* yang memiliki pengertian model yang menyajikan suatu masalah yang nyata bagi anggota karang taruna yang kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Nuraeni, 2016). Model *problem-based learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan yang nyata yang harus dipahami oleh semua anggota karang taruna. Masalah-masalah yang dihadapi di dusun nantinya akan menjadi sumber model *problem-based learning* yang akan mengembangkan *decision making* dari setiap individu-individu. Menurut Ghufron dan Ernawati (2018) model *problem-based learning* harus ada masalah kontekstual yang dapat merangsang siswa untuk mempelajari topik dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Instruktur PBL harus menemukan atau menciptakan masalah yang baik berdasarkan tujuan pembelajaran yang jelas. Melalui masalah ini, instruktur mengarahkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep kunci, fakta, dan proses yang berkaitan dengan isi mata kuliah inti (Allen dkk, 2011)

Decision making merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan tiap individu, termasuk dalam sebuah organisasi (Sola, 2018). *Decision making* juga dapat mempengaruhi kesuksesan ataupun kegagalan seseorang dalam hidupnya, termasuk dalam kesuksesan ataupun kegagalan sebuah kumpulan atau sebuah organisasi. *Decision making* bisa mengakhiri suatu masalah yang dihadapi seseorang bahkan beberapa orang dalam kelompok atau bisa disebut organisasi. *Decision making* harus berdasarkan sesuatu yang menguntungkan semua pihak tanpa adanya kerugian dari salah satu pihak. Zaman sekarang ini tingkat *Decision making* di kalangan pemuda-pemuda masih kurang. Kondisi anggota karang taruna di Desa Nangsri juga sama seperti pemuda pada umumnya, banyak yang memilih ikut-ikutan saja bahkan banyak yang diam saat musyawarah. Masalah yang dihadapi tidak hanya itu saja kurangnya nilai-nilai kemanusiaan juga masih kurang. Hal ini sangat merugikan untuk diri sendiri karena akan tidak baik kedepannya di kehidupan sehari-hari.

Karang taruna berkaitan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making*. Nilai-nilai kemanusiaan dalam Karang Taruna aspek terpenting

karena Karang Taruna merupakan organisasi sosial kemasyarakatan yang keberdaannya diakui dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial. Tidak hanya itu kemampuan *decision making* berpengaruh bagi Karang Taruna karena pengambilan keputusan yang tepat akan berpengaruh baik bagi kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Dua variabel ini harus dipunyai oleh anggota Karang Taruna karena ada banyak manfaatnya.

Hal ini perlu digunakan model *problem-based learning* dalam kegiatan Karang Taruna yang mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* bagi setiap anggota karang taruna. Berdasarkan permasalahan diatas dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Sosialisasi Nilai-Nilai Kemanusiaan dan Kemampuan *Decision Making* melalui Model *Problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar”. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yaitu membahas dua variabel yang berbeda dengan menggunakan model *Problem-based Learning*. *Problem-based Learning* yang berbasis pada masalah nyata cocok dengan kegiatan-kegiatan Karang Taruna. Metode penelitian ini menggunakan *Mixing Methods*. Penelitian (Purnama & Ananda, 2021) menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan hanya membahas satu variabel yaitu nilai-nilai kemanusiaan. Penelitian Pamungkas (2015) menggunakan metode kualitas dan hanya membahas satu variabel yaitu pelaksanaan musyawarah untuk mufakat.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah bagian penting dan harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Setiap peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi sosialisasi nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar?

2. Seberapa besar perbedaan score *pretest* dengan *posttes* mengenai pemahaman nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar?
3. Apa hambatan sosialisasi nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar dan bagaimana solusinya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan titik pijak dalam merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan, sehingga harus dirumuskan secara jelas. Tujuan penelitian berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan implementasi model sosialisasi nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pemahaman nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
3. Untuk mengetahui apa hambatan sosialisasi nilai-nilai kemanusiaan dan kemampuan *decision making* melalui model *problem-based learning* pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar dan solusinya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran yang nyata terhadap suatu permasalahan. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan mengenai pemahaman nilai-nilai kemanusiaan.
- b. Mendapatkan pengetahuan mengenai kemampuan *decision making* dalam Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai model *problem-based learning*.
- d. Kajian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi pemuda karang taruna:
 - 1) Untuk pemahaman nilai-nilai kemanusiaan pada Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
 - 2) Untuk peningkatan kemampuan *decision making* anggota Karang Taruna Desa Nangsri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
- b. Manfaat bagi masyarakat:
 - 1) Untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada setiap masyarakat.
 - 2) Untuk meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan masyarakat.
 - 3) Untuk meningkatkan kemampuan *decision making* dalam kehidupan masyarakat.
- c. Manfaat bagi peneliti:
 - 1) Untuk mengetahui manfaat berorganisasi.
 - 2) Memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai kemanusiaan.
 - 3) Memperoleh pemahaman tentang *decision making*.
 - 4) Memperoleh pemahaman tentang *problem-based learning*.
- d. Manfaat bagi pembaca:
 - 1) Untuk memperoleh informasi tentang sosialisasi di karang taruna.
 - 2) Untuk memperoleh informasi tentang nilai-nilai kemanusiaan.
 - 3) Untuk memperoleh informasi tentang *decision making*.
 - 4) Untuk memperoleh informasi tentang *problem-based learning*.