

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini berperan penting untuk mengembangkan potensi sehingga dapat terbentuk karakter dan kepribadian yang baik. Karakter berasal dari kata Yunani *charassein* yang berarti mengukir sehingga terbentuk suatu pola. Karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan (Gunawan, 2017:2). Karakter yang baik adalah tidak secara otomatis dimiliki setiap manusia begitu dilahirkan tetapi memerlukan proses panjang melalui pengasuhan dan pendidikan. Anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter dengan peran serta keluarga, sekolah dan seluruh komponen yang ada di masyarakat.

Menurut Mulyasa (2014:2), anak usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 80 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan karakter pada anak usia dini, dalam memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Kita harus memanfaatkan masa *golden age* ini sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter anak usia dini.

Karakter anak salah satunya kemandirian tidak bisa diperoleh secara instan, akan tetapi membutuhkan proses yang panjang dan waktu yang relatif lama. Individu akan memiliki sikap kemandirian karena adanya pembiasaan-pembiasaan yang berlangsung secara kontinyu dan berkesinambungan dari usia dini. Pembiasaan-pembiasaan yang berlangsung secara kontinyu tersebut akan tertanam dengan kuat di alam pikiran bawah sadar, sehingga nantinya akan diekspresikan tindakan dalam kehidupannya sehari-hari sebagai karakter yang

telah dimilikinya. Seorang anak yang memiliki karakter kemandirian akan berdampak positif bagi kelangsungan hidup lingkungan di sekitarnya. Karakter kemandirian yang sudah tertanam sejak usia dini tidak akan mudah luntur ketika dia beranjak dewasa. Bahkan dengan pendidikan yang benar, karakter tersebut akan semakin tumbuh dan kuat sampai anak tadi dewasa.

Salah satu aspek pengembangan karakter anak adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Guru di samping harus menguasai berbagai metode pembelajaran guru juga harus menguasai tehnik dan strategi agar metode yang telah dikuasainya itu bisa diterapkan dengan tepat dalam suatu pembelajaran. Karena begitu pentingnya suatu pembelajaran bagi anak didik dalam kehidupannya maka menjadi penting pulalah agar proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan lancar, efektif dan efisien.

Karakter anak dapat terbentuk melalui proses pengajaran oleh guru. Guru mengajar dengan menjelaskan anak belajar melalui mendengarkan dan mengerjakan tugas yang didominasi lembaran atau buku kerja anak. Anak menulis angka dan huruf/kata tanpa membangun konteks belajar terlebih dahulu. Dalam situasi ini, aspek kognitif atau intelektual memperoleh stimulasi terbesar, sedangkan aspek lainnya seperti emosional, dan seni hampir diabaikan. Pelaksanaan pembelajaran pada AUD yang lebih terfokus pada “kegiatan akademik” dan mengabaikan kegiatan bermain seperti praktik PAUD yang keliru. Bermain bukan hanya sebagai kendaraan belajar anak (Istiningsih, dkk, 2018: 2).

Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangan karakter anak melalui bermain, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); dapat mengembangkan kemampuannya intelektualnya, karena melalui

bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya, salah satunya melalui permainan kolase (Sujiono, 2014: 145).

Menurut Pamadhi (2013: 54) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya. Bagi anak usia dini latihan membuat kolase bisa menggunakan bahan sobekan kertas, sobekan majalah, koran, ketsas lipat dan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan bahan bekas bersifat alami adalah alasan untuk para guru untuk memanfaatkan bahan-bahan berbasis alami untuk menghasilkan karya seni kolase yang unik dan menarik.

Hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Jumat tanggal 10 September 2021 dengan Ibu Esty Nur Indah selaku guru di KB Pertiwi Bersinar Langenharjo Margorejo Pati menunjukkan bahwa karakter kemandirian anak belum optimal baru berkisar 60% anak yang memiliki karakter mandiri, sedang sisanya 40% anak belum memiliki karakter mandiri. Demikian halnya dengan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa tanggal 21 September 2021 dengan Ibu Nining Rintawati, S.Pd., selaku guru di KB Abu Bakar Ash Shidiq Margorejo Pati menunjukkan bahwa karakter kemandirian anak belum optimal baru berkisar 65% anak yang memiliki karakter mandiri, sedang sisanya 35% anak belum memiliki karakter mandiri. Penyebab dari kurang optimalnya karakter kemandirian anak yang belum muncul salah satunya dikarenakan penggunaan pendekatan pembelajaran terpusat yang memiliki karakteristik berpusat pada perilaku mengajar guru sehingga kreativitas dan karakter kemandirian anak kurang berkembang. Oleh sebab itu, peneliti mencoba untuk melakukan pembelajaran melalui *quantum learning* dengan tujuan utama mampu mengembangkan karakter mandiri anak.

Modul kolase ini menerapkan teknik teknik serta menganalisis kompetensi inti anak usia dini yaitu kompetensi inti 1 yaitu menerima ajaran agama yang dianutnya. Kompetensi inti 2 yaitu memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, mandiri, kompetensi inti 3 yaitu mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan RA dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. Kompetensi inti 4 yaitu menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia. Terwujudnya kompetensi inti tersebut dapat dilihat dengan anak yang memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian dengan indikator terbiasa tidak bergantung pada orang lain, terbiasa mengambil keputusan secara mandiri dan merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya.

Modul kolase yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki komponen-komponen antara lain cover modul. Tampilan cover (sampul) modul menarik, cover sudah *fullcolor* dan menarik perhatian anak. Kata pengantar berisi tentang rasa syukur peneliti kehadiran Allah SWT karena telah diberikan kesempatan untuk menyusun modul kolase berbasis bahan alam, serta penjelasan bahwa Informasi yang disediakan dalam modul ini sudah dirancang dan disusun sedemikian rupa sehingga diharapkan dapat membantu pembaca lebih mudah mencari dan memahami informasi terkait media kolase. Daftar isi modul berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, pembelajaran 1 hingga pembelajaran 3, rangkuman, evaluasi, dan lainnya. Modul kolase ini berisi 3 pembelajaran yang masing-masing pembelajarannya memiliki variasi yang menarik bagi anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 1 Oktober 2021 di beberapa Pendidikan Anak Usia Dini di Pati, guru kurang memanfaatkan bahan alam sebagai media dalam proses pembelajaran. Sebaiknya guru lebih kreatif

menggunakan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan anak, karena bahan alam tersebut dapat menghasilkan sesuatu yang baru untuk anak atau dapat mengembangkan karakter anak. Kreativitas dan karakter anak sangat perlu dikembangkan sejak usia dini, agar kreativitas dan karakter anak dapat berkembang secara optimal, perlu adanya rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Sehingga peran orang dewasa maupun guru dalam mengembangkan kreativitas dan karakter anak sangat diperlukan.

Peneliti memilih kegiatan kolase untuk mengembangkan karakter anak karena pada kegiatan kolase anak dapat melatih karakter salah satunya kemandirian karena dalam kegiatan ini anak diajarkan untuk memilih bahan sendiri, memberi lem dan menempel bahan kolase sendiri. Anak dapat menempel, menyusun dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing, serta dalam memperoleh bahan-bahan alam yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar. Kegiatan kolase mampu mengembangkan karakter kemandirian anak yaitu anak mampu melakukan aktivitasnya secara sendiri meskipun tetap dengan pengawasan orang dewasa. Kegiatan kolase yang merupakan kegiatan berseni rupa yang diwujudkan dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang di sediakan sehingga anak dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan, pandangan itu sendiri diperolehnya dari melihat perilaku atau perbuatan orang-orang disekitarnya. Kemandirian anak juga dapat dilihat dengan kemampuan anak yang dapat bersosialisasi dengan orang lain tanpa perlu ditemani orang tua.

Penelitian ini dilakukan pada Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati, namun untuk mempermudah pelaksanaan penelitian maka peneliti hanya memfokuskan pada dua PAUD saja yaitu KB Pertiwi Bersinar Langenharjo Margorejo Pati dan KB Abu Bakar Ash Shidiq Margorejo Pati. Dua PAUD tersebut dipilih karena adanya kesediaan dari pihak pengelola untuk memberikan informasi dan data yang berkaitan dengan penelitian ini.

Dengan demikian perlu adanya pengembangan modul pembelajaran, sehingga judul penelitian ini yaitu “**PENGEMBANGAN MODUL KOLASE**

BERBASIS BAHAN ALAMI DALAM *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENGUATKAN KARAKTER KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Fenomena yang ditemukan di PAUD Kecamatan Margorejo Pati adalah banyak anak-anak yang melakukan membuang sampah sembarangan, tidak suka membersihkan setelah melakukan kegiatan yang kotor saat bermain dan menyerahkan semuanya pada guru untuk membersihkannya, setiap habis jajan biasanya anak akan suka membuang tempat dan juga bungkus makanan tanpa berupaya memandang bahwa bahan bekas bisa menjadi sesuatu yang bermanfaat. Anak belum memiliki kemampuan untuk mengkreasikan bahan bekas plastik yang ada dilingkungan sebagai alat bermain di sekolah.

Fenomena ini berkaitan dengan kondisi pengembangan karakter kemandirian anak. Penyebab utamanya adalah kesempatan yang diperoleh anak untuk menstimulasi perkembangan ini terbatas. diduga hal ini dilatarbelakangi model bermain yang masih konvensional yang tidak dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis dan menyeluruh. Sedangkan model bermain kolase belum banyak digunakan di PAUD Kecamatan Margorejo Pati. Model bermain ini masih belum banyak dikenal dan dipahami guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa perlu dan sangat tertarik untuk mengembangkan karakter kemandirian anak di PAUD melalui kolase berbasis bahan alami. Beranjak dari fenomena ini berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 1 Oktober 2021 maka diidentifikasi sejumlah permasalahan di PAUD Kecamatan Margorejo Pati sebagai berikut :

1. Masih terdapat anak usia dini berusia 3-4 tahun yang belum memiliki karakter kemandirian salah satu buktinya masih terdapat anak yang ditunggu orang tuanya.
2. Anak-anak tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk membentuk karakter.
3. Model pembelajaran *quantum learning* dengan bermain kolase berbasis bahan alami belum di terapkan di PAUD.

4. Kolase berbasis bahan alami di PAUD sangat jarang digunakan, padahal sangat mudah sekali dilakukan oleh anak dan dapat menstimulasi karakter dan kreativitas anak secara simultan.

Kondisi beragam masalah yang dihadapi sehubungan dengan karakter anak di PAUD maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *quantum learning* dengan bermain kolase berbasis bahan alami untuk mengembangkan karakter anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

1.3 Cakupan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati dikarenakan masih belum berkembang dengan optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, pertanyaan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah format modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati?
2. Bagaimanakah isi modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati?
3. Bagaimana keefektifan modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan format modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati.
2. Untuk mendiskripsikan isi modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati.
3. Untuk mendiskripsikan keefektifan modul kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini di Kecamatan Margorejo Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam hal bermain kolase tiga dimensi dengan bahan bekas serta memberikan gambaran bagaimana penumbuhan karakter kemandirian pada anak taman kanak-kanak.

- a. Pengembangan keilmuan tentang model peningkatan karakter anak khususnya penggunaan model *creative art* bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter kemandirian anak di Taman Kanak-Kanak.
- b. Menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian lanjutan, khususnya pada objek yang sama dan tempat yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di PAUD di Kecamatan Margorejo Pati diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Membantu stimulasi peningkatan karakter kemandirian anak usia dini usia 3-4 tahun melalui model bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.

b. Bagi Guru

Memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan karakter kemandirian anak usia dini usia 3-4 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

c. Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi karakter kemandirian anak usia dini usia 5-6 tahun melalui bermain kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk penelitian pengembangan ini berupa panduan kolase berbasis bahan alami dalam *quantum learning* untuk menguatkan karakter kemandirian anak usia dini. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Format Panduan

Tampilan buku pada *Cover* didesain dengan format *full colour*, warna didominasi oleh kuning dan merah dan terdapat gambar anak laki-laki dan perempuan yang berangkat ke sekolah, dikelilingi bentuk geometri dengan bertuliskan “Kolase itu Asik”. Buku panduan ini berukuran B5 (25,7cm x 18,2cm) dan font penulisan *Times New Roman* dengan ukuran tulisan 12 supaya lebih jelas dan efektif.

2. Isi Buku Panduan

- a. Kata Pengantar. Bagian ini berisi tentang penyampaian terimakasih kepada pihak yang membantu dalam menyelesaikan panduan.
- b. Daftar isi. Bagian ini menjelaskan tentang daftar halaman masing-masing isi bab dalam panduan modul pembelajaran.

- c. Bagian I Pendahuluan menyajikan urgensi kebutuhan atas panduan pengembangan modul *quantum learning* dengan bermain kolase berbasis bahan alami untuk meningkatkan karakter anak usia dini. Selanjutnya menjelaskan tujuan buku panduan dan sasaran pengguna panduan.
- d. Bagian II Materi Pembelajaran dengan Media Kolase. Bab ini berisi penjelasan terkait materi media kolase berbahan alami yang meliputi lima materi pokok yaitu kolase berbentuk hewan, kolase berbentuk tumbuhan dan kolase berbentuk geometri. Pada bab ini dilengkapi dengan panduan atau petunjuk mengerjakan yang ditulis ringkas dengan bahasa yang mudah dipahami anak.
- e. Bagian III Petunjuk Khusus Skenario *Quantum Learning* dengan Bermain Kolase Berbasis Bahan Alami. Bab ini berisi penjelasan mengenai desain pembelajaran mulai dari kompetensi inti dan kompetensi dasar modul *quantum learning* dengan bermain kolase berbasis bahan alami hingga kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan.
- f. Bagian IV Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Bab ini berisi penjelasan terkait pedoman penyusunan RPP berdasarkan PERMENDIKBUD Nomor 103 Tahun 2014.
- g. Daftar Pustaka: Bagian ini berisi tentang sumber literatur yang digunakan dalam membuat buku panduan ini.
- h. Lampiran: Bagian ini berisi tentang perangkat kolase yang digunakan dalam proses pembelajaran.