

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan karakter perlu sekali ditanamkan pada anak sedini mungkin karena anak usia dini adalah anak yang masih rentan dan labil, sehingga apabila kita salah selangkah saja maka akan berakibat fatal dalam kehidupan selanjutnya. Upaya ini tercatat dalam perpres Nomor, 78 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan karakter (PPK) yang menyatakan bahwa Anak Usia Dini (AUD) berada pada fase keemasan (*the golden age*) dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia baik secara emosi, social, dan spiritual, sehingga untuk mendapatkan hasil efektif dan optimal. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang Suprayekti (2013: 54).

Pendidikan usia dini adalah ujung tombak dalam berperang melawan arus digital di era globalisasi. Untuk itu sebagai pendidik anak usia dini sudah menjadi tugas dan kewajiban kita untuk menanamkan karakter pada anak sehingga bisa menjadi bekal bagi anak-anak untuk menjawab tantangan zaman yang kian berubah-ubah. Pendidikan karakter anak usia dini dijadikan sebagai upaya untuk mempersiapkan kualitas sumber daya manusia yang handal dalam menyongsong bonus demografi di tahun 2045 Gultom (2017: 39).

Lingkungan sekitar dunia nyata tempat anak-anak hidup dan berpijak, apabila lingkungan itu bersahabat maka akan berpengaruh positif bagi anak, namun sebaliknya apabila lingkungan itu keras maka akan berdampak buruk bagi kehidupan anak-anak di masa yang akan datang. Setiap kondisi lingkungan mencerminkan bagaimana perilaku masyarakat setempat yang kemungkinan besar akan mempengaruhi karakter anak dan ditiru anak secara berulang-ulang sehingga akan menjadi kebiasaan yang melekat pada diri mereka. Anak-anak pada masa prasekolah adalah peniru yang handal serta dapat menyalin berbagai model dengan ketepatan tinggi Moraru, Gomez & Mc Guigan (2016: 34). Untuk memperkuat karakter dasar anak diperlukan pendidikan berbasis budaya lokal yang memiliki nilai kokoh serta dominan dalam membentuk karakter dasar

seseorang Ferdiawan & Putra (2013: 1097). Dilihat dari pendapat ini bahwa lingkungan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam upaya membangun karakter anak.

Dunia anak adalah dunia fantasi dan penuh imajinasi, maka untuk membangun karakter anak dibutuhkan media yang tepat sesuai tingkat perkembangannya. Selain itu masa kanak-kanak adalah masa bermain, untuk mengiringi pertumbuhan dan perkembangannya dibutuhkan strategi yang mampu menarik minat anak yaitu melalui bermain.

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan generasi muda untuk menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga mampu menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Proses belajar-mengajar tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran Nurrita (2018:172).

Sedangkan permasalahan yang dihadapi para pendidik saat ini adalah lemahnya proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak cenderung masih monoton dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat anak. Dalam proses belajar mengajar diharapkan guru mampu mengembangkan media yang kreatif dan inovatif sehingga mampu menggali potensi dan kreativitas peserta didik.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan pada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk

dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses belajar-mengajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan bagi lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok bagi peserta didik sehingga tercapai sebuah tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan oleh sekolah Nurrita (2018:172).

Dari uraian diatas maka peneliti berupaya untuk memperkenalkan pada anak media yang memanfaatkan alam sekitar, selain ramah lingkungan media dari alam sekitar mampu mengajarkan pada anak untuk lebih menghargai manfaat alam bagi kehidupan manusia. Media alam disini yang peneliti digunakan dari kelobot jagung, dengan alasan banyaknya hasil pertanian kelobot jagung yang hanya digunakan sebagai pakan ternak dan dibuang sia-sia.

Sumber penelitian relevan lain yang membahas tentang rekontruksi nilai karakter berbasis budaya Wahyu & Edu (2018: 1-6). Sumber relevan lain tercatat dari hasil penelitian yang membahas tentang nilai historis Candi Cheto sebagai sumber dan bahan Pendidikan karakter berbasis budaya Isawati & Pelu (2018: 400). Terbaru, terdapat penelitian yang membahas tentang Pendidikan seni dan desain sebagai pembangunan karakter Narawati (2018: 167).

Setiap individu mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda, antara anak yang satu dengan anak yang lain. Tidak semua anak mengalami perkembangan yang optimal, sehingga sebagai guru dan orang tua harus mau menerima setiap kekurangan dan kelebihan anak secara utuh serta tidak membandingkan anak yang satu dengan anak yang lain. Dikemukakan oleh Asni (2020) setiap anak mempunyai karakter yang berbeda-beda. Ada anak yang mudah untuk diatur, ada pula anak yang membutuhkan waktu lama untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru, ada pula anak yang sering menolak dalam mengikuti kegiatan dan sering menangis.

Dikemukakan oleh Ulfiani (2009 : 46) bahwa Pendidikan pada masa sekarang ini menghadapi arus globalisasi, sehingga berbagai upaya perlu untuk dilakukan agar peserta didik kelak mendapatkan kehidupan yang layak di

negaranya sendiri maupun di negara orang lain. Pendidikan anak yang paling utama dan pertama kali diperoleh dari lingkungan keluarga terutama dari kedua orang tuanya. Selanjutnya anak akan berinteraksi dengan lingkungan keduanya yang tidak lain adalah lembaga pendidikan dan lingkungan sekitar tempat tinggal. Untuk menghadapi kehidupan di lingkungan yang baru tersebut, perlu adanya pondasi yang kuat serta Pendidikan yang sebaik-baiknya agar mereka mampu menjawab tantangan zaman yang kian berubah-ubah. Fungsi dari semua itu adalah semata-mata untuk mengukuhkan kemampuan dan membentuk watak menanamkan peradaban yang bermanfaat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari ini adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka mampu menjadi manusia seutuhnya yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, mandiri, tangguh serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta jujur. Untuk memenuhi kriteria itu semua diperlukan peningkatan kualitas sikap, pengetahuan, daya cipta dan keterampilan sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dalam hal ini yang menjadi ujung tombak adalah Pendidikan di taman kanak-kanak.

Anak usia dini adalah anak yang unik dan menarik dimana pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat. Untuk mengiringi perkembangan anak dalam masa emas (*golden age*) diperlukan metode yang tepat sehingga mampu menarik minat anak. Media bercerita adalah suatu media yang tepat dan dianggap mampu menarik minat anak. Irwanto (2016) menyatakan bahwa metode bercerita merupakan suatu metode pembelajaran yang disampaikan dengan cara memberikan atau menyampaikan cerita pada anak. Pendapat lain dikemukakan oleh Yaumi (2013) yang menyatakan *story-telling* atau metode bercerita merupakan suatu cara mengungkapkan atau menguraikan suatu insiden melalui kata, gambar, atau bunyi yang diberikan beberapa penambahan improvisasi berdasarkan pencerita yang berakibat bisa memperindah jalannya cerita. Hal ini didukung oleh pernyataan Wasik.A & Alice (2001) yg menyatakan *during book reading, there have interaction frequently go beyond the text of the story and invite dialogue between the adult and the children.*

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyani (2019) mengemukakan bahwa penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peranan metode bercerita dengan media boneka tangan serta *big book* dan harga diri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 7-8 tahun (siswa kelas 1 SD) di kecamatan Sawah Besar. Hasil dari penelitian ini yaitu metode bercerita menggunakan media boneka tangan dan *big book* serta harga diri dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Cahyaningrum (2017 : 6) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bentuk internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi implementasi nilai-nilai pendidikan karakter, dengan menggunakan siklus tahapan R&D dari Borg dan Gall. Model akan diuji secara teoritik maupun secara empiric di lapangan melalui penelitian pendahuluan, pendalaman penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dan implementasinya melalui keteladanan dan pembiasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses implementasi pendidikan karakter di lembaga taman kanak-kanak Masyithoh 6 Kragan Kabupaten Rembang dapat dilihat dari penekanan 3 karakter dalam proses pembelajaran. Tiga karakter dalam pendidikan karakter meliputi karakter: sopan-santun, jujur, dan disiplin. Setiap indicator pendidikan karakter ditunjukkan dengan strategi maupun pengembangan media yang mencerminkan nilai-nilai setiap karakter. Pengembangan media yang dimaksud dapat berupa kegiatan bercerita dengan menggunakan kelobot jagung yang didesain dengan menarik sehingga nilai-nilai Pendidikan karakter dapat terimplementasikan.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang pertama kali diberikan kepada anak dalam rangka membentuk anak menjadi manusia seutuhnya dan paripurna di masa yang akan datang. Menurut Eliza dalam Nengsi & Eliza (2019) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang amat penting untuk anak dikehidupan selanjutnya. Penanaman nilai-nilai karakter menjadi sasaran penting di proses pembelajaran PAUD Suyadi (2010). Penanaman nilai-nilai karakter harus mengacu pada aspek perkembangan anak oleh Cahyaningrum *et al.*, 2017; Elya *et al* (2019).

Wardani & Widiyastuti (2015) menyatakan bahwa proses penerapan pembelajaran pendidikan karakter di PAUD menjadi pusat dan tema utama dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Fitroh *et al.* (2015) menjelaskan penanaman nilai-nilai karakter anak di usia taman kanak-kanak membutuhkan metode pembelajaran yang bisa mengarahkan menuju pengajaran nilai-nilai karakter dan moral anak.

Sebagaimana diungkapkan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Prasanti dan Fitriani (2018: 19), yaitu keluarga, sekolah dan lingkungan di luar (bermain, les, dan pengembangan bakat) mempengaruhi pembentukan karakter anak. Lingkungan adalah juga termasuk faktor penting dalam menunjang perkembangan anak, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa letak TK yang berada di sepanjang pesisir pantai maka perlu sekali sebagai pendidik dan orang tua untuk menetralsir lingkungan supaya anak tidak berkolaborasi dengan keadaan lingkungan setempat yang cenderung keras dan kurang sopan. Pengembangan media bercerita dipergunakan untuk membangun karakter anak, supaya anak lebih tertarik dan dapat menerima cerita dengan baik peneliti memanfaatkan kelobot jagung sebagai media untuk bercerita, sehingga diharapkan dapat membangun karakter anak.

Berdasarkan pemaparan permasalahan proses pembelajaran yang tidak mengarah pada pendidikan karakter sehingga kurang meningkatnya karakter anak dan kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton belum adanya inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat anak. Faktor lain yang melatar belakangi penelitian ini yaitu guru belum mengenalkan pada anak manfaat dari alam sekitar serta untuk dijadikan media bercerita yang mampu menarik minat anak. Media ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang hidup di pesisir pantai dimana karakternya belum sempurna terbentuk, mudah bosan sehingga media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar karena disajikan dalam bentuk gambar sebagai media bercerita bahan dari kelobot jagung.

Permasalahan diatas, yang melatar belakangi untuk dikembangkannya media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik

bercerita. Cerita yang diberikan pada anak adalah cerita tentang kisah-kisah teladan inovasi baru karangan dari guru sendiri. Melalui pengembangan media bercerita dengan menggunakan kelobot jagung serta kisah-kisah teladan inovasi baru karangan dari guru dengan mengangkat kisah-kisah teladan dalam Al-Qur'an ini diharapkan mampu membangun karakter sopan-santun, jujur serta disiplin sehingga karakter anak menjadi lebih baik, disamping itu anak menjadi lebih dekat dan dapat menghargai alam dengan merawat, melestarikan serta mampu memanfaatkan alam secara baik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton belum adanya inovasi yang lebih menarik;
2. Proses pembelajaran kurang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan yang dapat membangun karakter anak;
3. Letak geografis TK berada dipesisir pantai;
4. Pendidik belum mengembangkan metode pembelajaran yang mampu menarik minat anak;
5. Lingkungan sekitar yang keras dan kurang kondusif untuk membangun karakter anak;
6. Belum adanya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan hasil alam seperti kelobot jagung.

## **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kebutuhan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar

2. Desain pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar
3. Kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar
4. Keefektifan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menganalisis pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar

2. Merumuskan desain pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar
3. Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar
4. Menganalisis keefektifan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak didik di gugus Mawar

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media dengan menggunakan kelobot jagung melalui teknik bercerita untuk membangun karakter anak, sehingga menambah khasanah keilmuan pada media bercerita.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

### **1.6.3 Peserta didik**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan memotivasi peserta didik terhadap lingkungan sekitar sehingga mereka mampu memanfaatkan hasil alam berupa limbah pertanian yang ada di daerah masing-masing serta mampu membangun karakter anak menjadi lebih meningkat.

#### **1. Guru**

Menjadi bahan informasi serta motivasi bagi guru tentang salah satu pilihan pengembangan media bercerita dengan menggunakan kelobot jagung dalam rangka membangun karakter anak.

## 2. Sekolah

Menjadikan tambahan investasi bagi sekolah dalam membanagun karakter anak, sehingga mampu mencetuskan generasi bangsa seutuhnya yakni berakhlakul karimah dan mampu menghargai yang lain.

## 3. Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penelitian pengembangan (*research and development*) dan pengembangan media bercerita.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media bercerita. Bahan dari kelobot jagung yang dijadikan sebagai media bercerita. Dengan memanfaatkan kelobot jagung maka karakter anak terbentuk, anak akan lebih menghargai alam sekitar. Dengan adanya media bercerita yang menarik maka akan lebih mudah membangun karakter sopan-santun, jujur serta disiplin pada anak didik di gugus Mawar dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

#### 1. Bahan

Dengan memanfaatkan alam limbah pertanian maka produk media cerita yang digunakan bahan dari kelobot jagung.

#### 2. Desain

##### a. Bentuk

Pengembangan produk media bercerita berbentuk buku bergambar dengan menggunakan kelobot jagung sebagai gambar untuk media bercerita.

##### b. Ukuran buku

Dengan memperhatikan kepraktisan penggunaan, sasaran pembaca, kesukaan pembaca, biaya produksi, dan efisiensi maka ukuran buku yang digunakan adalah A4 (21 cm x 29,7 cm).

##### c. Ukuran huruf

Ukuran huruf adalah 14 point. Ukuran judul 22 point dan sub judul 20 point.

d. Bentuk huruf

- 1) Bentuk huruf menggunakan jenis huruf Comic Sans MS ukuran 14
- 2) Menggunakan perbandingan huruf yang berbeda antara judul dan isi naskah.

3. Deskripsi Bahasa

Deskripsi Bahasa dalam produk pengembangan media bercerita ini (1) memilih kata-kata yang sederhana, (2) tidak menggunakan kata-kata asing, (3) menggunakan bahasa yang sopan dan dapat dimengerti anak, (4) menggunakan kata-kata yang komunikatif.

4. Deskripsi Isi

Penyajian media bercerita ini terdiri atas:

- a. Cerita bertujuan untuk membangun karakter sopan-santun, jujur serta disiplin dengan sasaran anak didik di gugus Mawar
- b. Cerita inovasi baru karangan dari guru yang diambil dari kisah-kisah teladan dalam Al-Qur'an
- c. Penyajian buku petunjuk cerita meliputi (1) judul, (2) daftar isi (3) rasional, (4) manfaat, (5) perencanaan pembuatan APE, (6) cerita, (7) format penilaian, (8) penutup.