

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Permana, 2015: 45). Pendidikan amatlah penting karena melalui pendidikan, karakter siswa akan terbentuk. Hal ini, sesuai dengan pernyataan (Maunah, 2015: 17) yang mengemukakan bahwa karakter individu akan berkembang dengan baik, apabila memperoleh penguatan yang tepat yaitu berupa pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik untuk meningkatkan perkembangan intelektual peserta didik yang dapat menjadikan mereka manusia yang mandiri, sehingga terjadi suatu proses belajar dan perkembangan. Menurut Dewey (dalam Musfiqoon, 2012: 56) pendidikan berarti perkembangan sejak lahir hingga menjelang kematian. Jadi pendidikan itu juga berarti sebagai kehidupan. Perkembangan atau kemajuan-kemajuan yang dialami anak sebagian besar terjadi karena usaha belajar, baik berlangsung melalui proses peniruan, pengingatan, pembiasaan, pemahaman, penerapan maupun pemecahan masalah.

Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant (PERC)*, kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi itu berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* Indonesia memiliki daya saing yang rendah, hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu juga ditunjukkan data Balitbang tahun 2003 yang menyatakan bahwa dari 146.052 SD di Indonesia ternyata hanya 8 sekolah saja yang mendapatkan pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program (PYP)* (Sujarwo, 2013: 2).

Pendidikan di Indonesia dihadapkan pada berbagai permasalahan yang sangat kompleks, terjadi penurunan nilai etika dan moral siswa dalam dunia pendidikan saat ini. Sebut saja diantaranya adalah sering bolos ke sekolah, perkelahian antar pelajar yang beda sekolah maupun satu sekolah, banyaknya kasus narkoba yang menjerat para siswa, maraknya video porno yang diperankan sendiri oleh pelajar dan diedarkan ke internet sehingga banyak orang yang dapat melihat video tersebut, adanya kecurangan dalam ujian nasional seperti menjual kunci jawaban ujian nasional ataupun saling mencontek ujian temannya, dan berbagai hal-hal negative lainnya (Maunah, 2015: 21).

Pada berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan di atas, terlihat jelas bahwa terjadi penurunan nilai moral pada pendidikan di Indonesia saat ini. Tentunya memerlukan suatu penanganan khusus agar menciptakan kembali sistem pendidikan Indonesia yang berkarakter, sehingga peserta didiknya pun mempunyai jiwa-jiwa yang berkarakter. Adapun mengenai karakter bangsa Indonesia ini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), dimana pada pasal 3 UU tersebut

menyatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pasal tersebut di atas merupakan dasar bagi pengembangan pendidikan karakter untuk pembentukan karakter manusia khususnya generasi muda. Pembinaan karakter manusia selaku generasi muda dapat ditempuh dengan berbagai upaya, termasuk melalui pendidikan yang dilakukan secara terprogram, bertahap, dan berkesinambungan (Hasan dalam Maunah, 2015: 91).

Oleh karena itu, pendidikan karakter ini sangat penting untuk ditanamkan sedini mungkin kepada peserta didik apabila peserta didik mempunyai jiwa-jiwa yang berkarakter sejak dini tentunya mereka tidak akan mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif yang ada di lingkungan sekitar apalagi kini di era teknologi hal-hal yang bermuatan negatif sangat mudah sekali tersebar dan mempengaruhi mental anak-anak.

Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam meningkatkan karakter siswa ini adalah pada proses pembelajaran di dalam kelas menggunakan sebuah media pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui pengelihatian dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau

hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini *Edgar Dale* mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut lebih dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) (Usman, 2002: 21).

Gagne (2003: 98) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oemar Hamalik dalam Syukur (2005: 125) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Media pembelajaran boneka jari merupakan salah satu media dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat dipih oleh seorang guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Menurut Delvi (2014: 2) boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan flanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya orang yang memakai baju adat istiadat, hewan dan lain sebagainya. Boneka tersebut dibuat sedemikian rupa kemudian dimasukkan ke dalam jari-jari tangan manusia, sehingga dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk anak-anak.

Digunakannya media boneka jari adalah karena boneka jari merupakan mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah yang dari segi pembuatannya relatif mudah dan bahan yang tentunya tidak sulit ditemukan. Boneka jari merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan, dan sangat cocok dimainkan oleh guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Chrestiany dan Hasibuan, 2018: 2). Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, boneka jari juga membantu mengembangkan bahasa anak,

mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong-royong (Puspasari dkk, 2016: 1).

Sebelumnya sudah dilakukan penelitian yang relevan tentang media boneka jari Puspasari dkk (2016) dengan judul penelitian Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SDN Purwotomo Surakarta mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini didukung dengan adanya peningkatan nilai rata-ratanya pada siklus I sebesar 70,3 menjadi 81,8 pada siklus II. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 52,6% menjadi 84,2% pada siklus II. Selain itu, ada perubahan aktivitas siswa dan kinerja guru selama kegiatan pembelajaran melalui penggunaan Media Boneka Jari. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan Media Boneka Jari dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas I SDN Purwotomo Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B SDN Bluru Kidul 2, ketika proses pembelajaran sedang berlangsung ada beberapa siswa laki-laki yang mengejek salah satu temannya karena berbeda suku dengan mereka. Anak tersebut bernama Muhammad Asroru Romadhon dia berasal dari suku Madura dan kebanyakan teman-temannya berasal dari suku Jawa karena itulah Asroru menjadi bahan *bullying* di kelasnya. Ibu Agustina Fenny selaku wali kelas IV B sudah sering menasehati bahwa tidak boleh saling mengejek apalagi mengejek suku yang ada di Indonesia karena itu beliau sangat setuju menggunakan media pembelajaran boneka jari penting untuk menanamkan nilai karakter tentang keragaman suku bangsa Indonesia. Kurangnya media pembelajaran didalam kelas seperti materi keragaman suku dan adat istiadat dari berbagai daerah yang ada di Indonesia sehingga siswa

kurang mengerti keragaman suku dan adat istiadat di Negara-nya sendiri yang menjadikan banyak siswa saling mengejek teman-temannya yang tidak satu suku dengan dia, padahal semboyan Negara Indonesia adalah “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Permasalahan diatas sudah sering terjadi di SDN Bluru Kidul 2 sehingga terjadi pertengkaran, membuat anak tersebut malas sekolah, merasa dijauhi oleh teman-teman karena merasa berbeda dengan teman-teman lainnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa supaya tidak terjadi lagi saling mengejek teman-nya yang berbeda suku, peneliti menjelaskan kepada siswa tentang keragaman suku dan adat istiadat di setiap daerah yang ada di Indonesia menggunakan media boneka jari sehingga pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan, siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran sedang berlangsung, dan siswa menjadi lebih menghargai keragaman suku yang ada di Negara Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Media Pembelajaran Boneka Jari Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV di SDN Bluru Kidul 2”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada peneliti ini adalah.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2 ?

2. Bagaimana aktivitas siswa saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran boneka jari Tema Indahnya keragaman di Negeriku untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2 ?
3. Bagaimana efektifitas dari pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN Bluru Kidul 2

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan, khususnya dalam lingkup bidang kajian pendidikan guru sekolah dasar, mengenai pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan karakter siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian sejenis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman jenis *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pendekatan Saintifik untuk mengembangkan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter di kelas IV SDN Bluru Kidul 2.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh inspirasi baru dengan adanya penelitian *Research and Development (R&D)*. Guru juga memperoleh perangkat baru khususnya media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter di kelas IV SDN Bluru Kidul 2.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat menghargai teman-temannya yang berbeda suku, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik, dan pembelajaran menjadi menyenangkan karena menggunakan media boneka jari.

d. Bagi Sekolah

Membantu sekolah membuat pelajaran yang aktif dan kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

e. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah bacaan bagi Perguruan Tinggi mengenai pengembangan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan karakter siswa.

E. Batasan Masalah

Mengingat pembahasan mengenai ruang lingkup sangatlah luas, maka pada pembahasan kali ini peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Jumlah Siswa kelas IV B SDN Bluru Kidul 2 yang berjumlah 34 siswa
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah boneka jari.
3. Peningkatan yang diteliti adalah karakter siswa.
4. Materi pembelajaran yang digunakan adalah Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku dan Agama di Negeriku

F. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.
2. Boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan flanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya suku-suku yang ada di Indonesia dan lain sebagainya
3. Karakter siswa merupakan nilai-nilai perilaku siswa yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.