

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal penting dalam membangun sebuah karakter bangsa. Pendidikan bukan hanya untuk memberikan pengetahuan umum, melainkan juga untuk memberikan pengajaran terhadap kepribadian yang berbudi pekerti luhur, sebagaimana yang tercantum dalam GBHN Tahun 1973 bahwa pengertian dari pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian manusia yang dilaksanakan di luar maupun di dalam sekolah, serta berlangsung seumur hidup. Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak (karakter) serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, sehat, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Pasal di atas menjelaskan pentingnya pendidikan karakter untuk membentuk masyarakat Indonesia yang beretika, tanpa adanya sebuah karakter dalam diri manusia, akan menyebabkan masalah yang fatal, karena akan dapat dengan mudah munculnya kerusakan, bahaya, dan dapat merugikan untuk diri sendiri maupun orang lain. Ironisnya, kenyataan di lapangan masih sering ditemukan tingkah laku yang seharusnya tidak terjadi khususnya di lingkungan pendidikan dan dilakukan oleh pelajar, dimana yang seharusnya menjadi tempat penanaman karakter menjadi sumber krisis karakter siswa, contohnya salah satu kasus yang dilaporkan oleh Rustaman Nusantara melalui portal berita iNews tanggal 16 Januari 2023 bahwa terjadi kasus yang terlihat sepele namun dampaknya begitu fatal. Kejadian berawal dari candaan antar siswa yang mengendus bau ketiak, namun pelaku tidak terima sehingga memukul korban dibagian belakang kepala dan punggung yang menyebabkan korban meninggal sebelum tiba di puskesmas.

Hal tersebut salah satu contoh yang memperlihatkan tidak bijaknya mereka dalam bertindak dan berucap, hal yang dirasa sepele namun belum tentu orang lain menganggapnya demikian.

Peneliti menemukan bibit kasus serupa di lingkungan sekolah, berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan observasi anak kelas III, dimana karakter anak di kelas III sering terjadinya perilaku menyimpang yang merugikan anak lain karena bermula dari sebuah candaan. Mereka tidak berfikir lebih panjang untuk bertindak, seperti contoh menarik kursi saat akan ada anak yang duduk sehingga menyebabkan dia terjatuh, tetapi mereka menganggap itu hanya lelucon dan menjadi bahan tertawaan, padahal cedera pada tulang ekor sangat fatal. Ada juga anak yang melempar sepatu sembarangan secara acak lalu mengenai mata anak yang lain, itu pun akan menyebabkan hal yang fatal pada mata. Masalah tersebut sangat mengkhawatirkan pembentukan karakter anak kedepannya, maka dari itu guru menganggap menumbuhkan pemahaman karakter bijak sebelum bertindak merupakan hal yang diperlukan untuk diajarkan kepada anak, karena karakter bijak bertindak inilah yang dapat mempengaruhi karakter-karakter lain untuk tumbuh dalam kepribadian anak. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Hamka (dalam Yulianti & Marlianti, 2021) bahwa dengan sikap bijaksana diibaratkan sebagai tiang yang kukuh bagi pertumbuhan pribadi yang bermutu tinggi.

Menanamkan nilai karakter harus sesuai dengan perkembangan anak, agar penanaman nilai karakter menjadi efektif. Hal ini dapat dilihat dari teori Piaget (dalam Nasution, 2022) terkait perkembangan kognitif anak, bahwa usia sekolah dasar, yang berkisar antara 7 dan 11 tahun berada ditahap operasional konkret yaitu anak-anak sudah dapat berpikir secara logis dengan syarat objek yang digunakan untuk berpikir tersedia secara konkret atau nyata, maka penggunaan media merupakan cara yang tepat untuk mendukung pemahaman anak terhadap materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran menurut Rosyida (2010, hlm. 7) didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang telah direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat dengan praktis dan efektif melakukan proses belajar. Penggunaan media yang menarik dapat mempermudah proses pembelajaran untuk

memahami materi, serta kegiatan belajar dapat lebih menyenangkan dan tidak berjalan membosankan. Media buku cerita bergambar merupakan salah satu upaya untuk menanamkan nilai karakter kebajikan melalui pelajaran atau pesan yang terkandung dalam cerita. Melalui kegiatan ini akan terjalin komunikasi untuk menyampaikan pesan yang lebih mendalam, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik anak-anak usia sekolah dasar biasanya senang dengan kegiatan bermain dan menyukai sumber belajar yang mengadirkan banyak visualisasi (Sari, 2015). Senada dengan teori tersebut, Azwar (dalam Patria, 2018) mengemukakan bahwa keberadaan gambar ilustrasi dalam sebuah buku teks akan lebih bermakna dan strategis nilainya, terutama di jenjang sekolah dasar kelas awal. Hal ini selaras dengan pendapat Aisami (dalam Alghazali, 2019) menemukan bahwa pembelajaran melalui gambar atau visual sangat efektif untuk dipelajari jika direncanakan dengan baik dan terhubung dengan gaya belajar siswa. Pendapat tersebut dipertegas oleh Merc dan Kampusu (2013) yang mengkonfirmasi teori coding ganda, bahwa adanya visual membantu anak untuk memahami teks bacaan menjadi lebih baik. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa penggunaan buku teks yang dipadukan dengan sebuah visual atau gambar merupakan cara efektif untuk membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal terutama untuk penanaman nilai karakter yang terdapat di dalam cerita bergambar.

Buku teks yang dipadukan dengan gambar, salah satunya dapat diwujudkan melalui cerita legenda. Cerita legenda merupakan salah satu kekayaan budaya bangsa ini dan menjadi salah satu media dalam pembelajaran serta sarana penanaman nilai karakter, karena jauh sebelum orang zaman dahulu mengenal karakter, cerita-cerita, dongeng, atau legenda merupakan sarana untuk menyampaikan nilai sosial luhur yang diwariskan oleh nenek kakek moyang kita kepada generasi selanjutnya (Febriani, 2012). Hal ini sejalan dengan pendidikan dan kebudayaan merupakan satu kesatuan, dimana peran pendidikan adalah upaya efektif sebagai transfer nilai-nilai budaya. Pendidikan dapat membentuk insan yang berbudaya, dan budaya dapat menuntun manusia untuk hidup sesuai dengan norma yang berlaku untuk dijadikan pedoman dalam kehidupan (Normina, 2018).

Hesti Novianti, 2023

DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER BIJAK BERTINDAK DI KELAS III SDN 4 WANGUNJAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setiap daerah memiliki ciri khas budaya masing-masing termasuk daerah Cisaga, Ciamis Jawa Barat. Budaya yang berkembang di wilayah ini harus dipertahankan dengan tujuan melestarikan kearifan lokal setempat, salah satunya yaitu mengenai cerita legenda, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk melestarikan budaya setempat, yaitu melalui pendidikan di sekolah. Hal ini sejalan bahwa lingkungan siswa adalah salah satu sumber belajar mereka. Adanya pemanfaatan lingkungan sebagai media, dapat membuka kesempatan siswa untuk memperluas pengetahuan mereka, meningkatkan hubungan sosial, memperkenalkan diri dengan lingkungan mereka dan kebudayaannya, dan menumbuhkan sikap dan apresiasi terhadap lingkungan mereka (Sitanggang dkk., 2021). Hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas III terkait cerita kearifan lokal, bahwa siswa tidak banyak mengetahui tentang hal tersebut. Relevan dengan beberapa kondisi yang telah dipaparkan, maka perlunya pengembangan media untuk apresiasi cerita khas daerah Cisaga yang disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan anak.

Berdasarkan kasus yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas III terkait analisis kebutuhan untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak kepada anak agar lebih mudah dipahami sekaligus melestarikan budaya kearifan lokal setempat, karena upaya yang dilakukan guru berupa nasihat tidak cukup, maka peneliti mengusulkan solusi dengan buku cerita bergambar sebagai cara untuk menyampaikan pesan yang mengajarkan pentingnya bijak bertindak. Pemilihan media berupa buku cerita bergambar ini disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang relevan dengan penggunaan dongeng untuk digunakan sebagai media menumbuhkan karakter pada anak melalui pesan yang terkandung dalam cerita atau dongeng. KI dan KD yang relevan yaitu KI 3 dengan KD 3.8 Bahasa Indonesia tentang menguraikan informasi isi cerita dan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Cerita yang akan dikembangkan merupakan cerita kearifan lokal yang dimiliki daerah Cisaga dikarenakan kisah tersebut memuat pesan untuk bijak dalam bertindak. Hal tersebut disetujui oleh guru kelas III mengingat sekolah belum mempunyai ketersediaan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak,

Hesti Novianti, 2023

DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER BIJAK BERTINDAK DI KELAS III SDN 4 WANGUNJAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serta anak menyukai hal yang memuat gambar-gambar karena dapat menarik perhatiannya, maka dari itu peneliti memanfaatkan potensi tersebut sebagai upaya menumbuhkan karakter bijak bertindak melalui pesan yang terkandung dalam sebuah cerita khususnya cerita berbasis kearifan lokal kepada anak. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media buku cerita bergambar yang mencakup kebutuhan peserta didik dan guru kelas III, maka peneliti mengangkat judul *Desain Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Menumbuhkan Karakter Bijak Bertindak di Kelas III SDN 4 Wangunjaya*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak di kelas III SDN 4 Wangunjaya?
2. Bagaimana rancangan desain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak di kelas III SDN 4 Wangunjaya?
3. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak di kelas III SDN 4 Wangunjaya?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak di kelas III SDN 4 Wangunjaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terkait buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak siswa
2. Mendeskripsikan rancangan desain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak siswa
3. Mendeskripsikan kelayakan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak siswa

4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memiliki kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis kegunaannya. Secara teoritis penelitian ini sebagai informasi tentang bagaimana mendesain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai upaya menumbuhkan karakter bijak bertindak pada anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk membantu peneliti selanjutnya.

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini akan diuraikan dalam beberapa poin berikut.

1. Bagi Guru

Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang memuat karakter bijak bertindak ini dapat dijadikan alternatif guru dalam menyampaikan edukasi terkait pentingnya bijak dalam bertindak sekaligus memperkenalkan budaya kearifan lokal setempat pada anak.

2. Bagi Siswa

Produk akhir dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang mengajarkan pentingnya bijak dalam bertindak. Produk ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa akan pentingnya bijak dalam bertindak serta menambah wawasan terkait kearifan lokal daerah setempat.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai upaya menumbuhkan karakter bijak bertindak ini dapat digunakan sebagai fasilitas bacaan siswa di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru terkait mendesain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter bijak bertindak siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berguna sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi agar lebih sistematis dan terarah, berikut struktur organisasi skripsi:

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, yang terdiri dari Pembelajaran Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Pendidikan Karakter, Perkembangan Moral Anak, Kearifan Lokal, dan Penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Data, serta Teknik Analisis Data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yaitu membahas hasil yang telah diperoleh dari penelitian terkait masalah yang ditemukan.

BAB V Simpulan Saran dan Rekomendasi, yaitu berisi kesimpulan dan pemaknaan dari peneliti terhadap hasil analisis penelitian.