

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak merupakan salah satu aspek penting dari pembelajaran yang harus ditanamkan sejak dini (Ramdhani et al., 2019). Pendidikan karakter menjadi proses penting dalam pembentukan generasi yang lebih baik. Pendidikan karakter menurut Samani dan Haryanto dalam Jasmana (2021), yaitu proses pengajaran yang menjadikan manusia berkarakter budi pekerti, moral, watak, dan sebagainya. Pendidikan karakter adalah upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi peserta didik dalam memahami dan mengembangkan nilai-nilai etika. Nilai-nilai etika yang ditanamkan pada anak akan mempengaruhi dan membentuk kepribadian maupun perilaku anak dalam menjalani proses kehidupan. Nilai-nilai karakter yang tertanam pada anak tidak secara langsung terbentuk, terdapat proses yang dilewati agar kepribadian maupun perilaku anak sesuai yang ditanamkan oleh lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Prasanti & Fitrianti, 2018). Sama halnya dengan karakteristik anak usia dini, menurut perkembangan Piaget dalam fase sensorimotor hingga fase praoperasional, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sehingga mudah meniru dan menyerap apa yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Sehingga lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat memegang peran penting dalam stimulasi terutama dalam menumbuhkan nilai-nilai baik yang dapat membentuk kepribadian dan perilaku anak yang akan dibawanya hingga dewasa.

Karakter anak dapat terhambat karena adanya perilaku yang ditimbulkan oleh lingkungan salah satunya penggunaan *gadget* atau teknologi yang berlebihan. Penggunaan *gadget* sebagai jalan pintas orang tua dalam pendampingan pengasuhan dapat menghambat terbentuknya karakter, kepribadian, kemampuan kognitif, dan menurunkan daya aktif serta kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain (Chusna, 2017). Anak menjadi ketergantungan dengan *gadget* sehingga menghambat perkembangan sosial, kreativitas dan kemampuan bermain yang penting untuk karakter anak. Penggunaan platform media sosial

seperti *Youtube* juga memudahkan anak mengakses segala jenis informasi, budaya, dan lagu-lagu dewasa yang cenderung tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Mislikhah, 2019). Hal ini membuat anak melupakan kearifan budaya dan berdampak besar memudarnya karakter anak. Memudarnya nilai-nilai karakter menunjukkan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai agama, kebudayaan dan filsafat. Akibatnya kehilangan nilai-nilai karakter yang dahulu melekat pada bangsa kita, seperti kesopanan, rasa malu, kebersamaan, tanggung jawab, kejujuran, kepedulian, dan lain sebagainya. Sementara itu, berdasarkan wawancara awal pada 24 Mei 2024, peneliti temukan masalah di kelompok B di RA Nurul Iman bahwa beberapa anak belum mencerminkan karakter sopan santun terutama mengenai pengendalian diri atau emosi dan anak juga belum mencerminkan kepedulian atau kasih sayang terhadap sesama teman maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pentingnya menumbuhkan karakter anak sejak usia dini melalui pendidikan karakter di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat menjadi semakin jelas dimana dapat membentuk kepribadian sesuai norma yang berlaku (Prasanti & Fitrianti, 2018). Menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak diharapkan dapat menjadi pondasi untuk melawan penurunan nilai-nilai karakter, baik bagi individu maupun bangsa secara keseluruhan. Sebab, pendidikan karakter pada intinya menitikberatkan pada mengajar, membimbing, melatih dan membina anak agar memiliki sikap mental yang baik dan berakhlak mulia.

Pendidikan karakter pada anak sejak dini melalui proses pembelajaran memerlukan adanya bantuan media (Maghfiroh & Shofia, 2021). Media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran serta merangsang pikiran yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran maupun pengembangan karakter anak. Media yang berperan dalam menumbuhkan karakter anak seharusnya mengandung nilai-nilai kebaikan yang berasal dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional (Ni'mah & Hikmah, 2022). Selain adanya nilai-nilai karakter pada media yang digunakan, pembelajaran melalui media dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi video. Maymunah & Watini (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media audio visual atau video lebih mudah dipahami oleh anak-anak karena membuat pembelajaran menjadi

lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Media pembelajaran berupa video yang menyajikan audio dan visual dengan konsep, prinsip, teknik, atau teori dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik.

Media audio visual yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini dapat berisi lagu daerah yaitu salah satunya pupuh. Penggunaan media audio visual bermuatan pupuh dapat menarik minat anak dalam pembelajaran, sehingga nilai-nilai yang terkandung dapat diterima dengan efektif. Penelitian dengan judul “Analysis of Educational Values in Macapatat Song Learning in Kindergarten” menyebutkan bahwa lagu macapatat yang sama halnya dengan pupuh dapat diterima oleh anak, terlihat saat pembelajaran menggunakan metode pengertian, perasaan dan tindakan anak-anak merasa senang dan antusias dengan menyanyikan lagu macapatat baik di sekolah maupun di rumah (Pamungkas & Maulana, 2022). Oktapiani et al. (2019) juga mengatakan bahwa, penggunaan pupuh pada anak usia dini tidak ditujukan untuk mengasah vokal melainkan untuk mengenalkan anak lagu sunda memahami makna yang terkandung di dalamnya. Sehingga dengan penggunaan media audio visual bermuatan pupuh pada pembelajaran dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter anak melalui makna yang terkandung dalam pupuh dan menjadi dasar awal anak mengenal lagu sunda maupun kebudayaan sunda.

Dari tujuh belas jenis pupuh, salah satu yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan menggambarkan nilai-nilai karakter adalah pupuh maskumambang. Juanda (2015) menyebutkan pupuh maskumambang menggambarkan kesedihan atau keprihatinan. Karakter atau watak dalam pupuh maskumambang “itu kusir” yang menggambarkan mengenai hewan, memudahkan anak memahami makna karena dekat dengan kehidupan anak. Sejalan dengan hal tersebut Kurniasih et al. (2021) menjelaskan bahwa terdapat lima belas pupuh yang dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan karakter anak, dengan masing-masing memiliki karakter maupun watak yang berbeda salah satu dari lima belas pupuh tersebut adalah pupuh maskumambang. Suherman & Suharno (2020), menyebutkan bahwa pupuh yang dikategorikan sebagai puisi maupun sastra yang dianggap sebagai karya imajinatif dengan unsur estetika yang dominan di

dalamnya baik bentuk bahasa lisan maupun tulisannya yang dapat dipahami oleh anak-anak.

Hasil penelitian terdahulu yang diteliti oleh Damayanti & Nurgiyantoro, (2018) menunjukkan bahwa secara umum 17 jenis pupuh mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter dan mengkategorikan beberapa nilai secara struktural. Nilai-nilai tersebut meliputi keagamaan, kebangsaan, integritas, kerja sama, dan kemerdekaan. Dari nilai-nilai tersebut, hanya 13 pupuh yang termasuk kategori tersebut dan 4 pupuh yang tidak termasuk dalam kategori. Tiga belas pupuh yang termasuk kategori yaitu pupuh mijil, wirangrong, jurumedung, dangdanggula, pucung, gambuh, asmarandana, sinom, balakbak, ladrang, lambang, kinanti, dan pangkur. Sedangkan empat pupuh yang tidak termasuk kategori salah satunya pupuh maskumambang. Implementasi dari pembelajaran pupuh pada anak usia dini terlihat di TK ABA Ngabean 2, menunjukkan bahwa anak-anak merasa senang dan antusias setelah dilakukan beberapa kali pertemuan menggunakan metode Tri Ngo Ki Hajar Dewantara, yaitu pengertian, perasaan, dan tindakan terlihat anak-anak sering menyanyikan lagu tersebut (Pamungkas & Maulana, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini belum banyak diteliti. Terutama media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh yang dapat digunakan guru maupun orang tua baik di rumah maupun di sekolah dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak. Melalui pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang, peneliti menganalisis dan mendeskripsikan terlebih dahulu nilai-nilai karakter apa yang termuat dalam pupuh maskumambang menggunakan teknik analisis semiotika. Analisis semiotika dilakukan dengan mempelajari sistem, tanda, dan konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai makna. Setelah menemukan makna yang terkandung dalam pupuh maskumambang, dilakukan interpretasi nilai-nilai yang terkandung dalam pupuh tersebut, kemudian dibuat ke dalam produk media audio visual atau video sebagai hasil dari media yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter, sehingga dapat dimanfaatkan guru maupun orang tua dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Bermuatan Pupuh Maskumambang dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini”. Jika penelitian sebelumnya penyampaian pupuh dilakukan menggunakan metode tindakan maka penelitian ini dibuat dalam bentuk audio visual atau video yang digunakan oleh pendidik dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak melalui lagu daerah sunda salah satunya pupuh maskumambang. Selain itu, analisis nilai-nilai yang terkandung dalam pupuh maskumambang dalam penelitian sebelumnya belum mendeskripsikan secara lengkap, karena itu peneliti akan menganalisis terlebih dahulu menggunakan analisis semiotika untuk memperoleh nilai-nilai yang terkandung yang dapat digunakan sebagai isi materi dalam media pembelajaran audio visual dalam menumbuhkan karakter anak usia dini.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana profil nilai-nilai karakter yang telah dimiliki anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini?
- 1.2.4 Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti kemukakan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mendeskripsikan profil nilai-nilai karakter yang telah dimiliki anak usia dini

1.3.2 Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini

1.3.3 Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini

1.3.4 Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pupuh maskumambang serta penggunaan pupuh maskumambang yang dapat digunakan bagi guru maupun orang tua sebagai media dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini.

##### 1.4.2 Secara Praktis

###### 1.4.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai alternative media pembelajaran dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak melalui pupuh maskumambang.

###### 1.4.2.2 Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi anak usia dini untuk mengenal lagu daerah dan memahami nilai-nilai karakter pada pupuh maskumambang.

###### 1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan serta informasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Merujuk pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan:** Pada bab ini membahas mengenai struktur pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II Kajian Pustaka:** Pada bab ini memaparkan berbagai macam konsep, teori, dan sumber pembahasan yang dapat mendukung penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan karakter anak.

**BAB III Metodologi Penelitian:** Pada bab ini mendeskripsikan tentang pendekatan, metode, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV Temuan dan Pembahasan:** Pada bab ini membahas mengenai temuan dan proses hasil penelitian yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung.

**BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi:** Pada bab ini berisi penjelasan dari hasil penelitian yang dilaksanakan dalam menjawab rumusan masalah yang sudah dirancang, serta memberikan rekomendasi untuk berbagai pihak dari hasil penelitian yang telah dilakukan.