

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap individu. Pendidikan merupakan usaha individu dalam mengembangkan kemampuan diri untuk dapat melangsungkan kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, seorang individu akan sulit untuk memiliki kehidupan yang layak. Pendidikan yang didapatkan oleh seorang individu harus bersifat menyeluruh atau dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan.

Pendidikan di Indonesia selama ini masih menekankan pada pemahaman ilmu pengetahuan atau transfer ilmu (Mahliana & Mustikarini, 2013). Pendidikan di Indonesia juga lebih menekankan pada perkembangan dan kinerja otak kiri saja sehingga masih berpusat pada kemampuan intelektual semata (Rolina, 2009). Sementara itu, Diana (2006) meyakini bahwa kecerdasan emosional jauh lebih penting dan terbukti memberi sumbangan yang lebih besar dalam keberhasilan hidup seseorang dibandingkan kecerdasan intelektualnya.

Otak manusia terbagi menjadi dua bagian, yaitu belahan otak kiri dan kanan. Oflaz (2011) mengemukakan bahwa otak kiri manusia memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa, logika, angka, matematika, dan intelektual. Di belahan lain, otak kanan berperan dalam mengatur proses berpikir global, mengutamakan intuisi, mengatur seni, mengkespresikan dan membaca emosi, musik, dan kreativitas. Kedua belahan otak ini mempunyai peran yang sama pentingnya. Oleh karena itu, seseorang akan dapat seimbang dalam setiap aspek perkembangannya apabila dapat mengoptimalkan kemampuan kedua belah otaknya (Chamidah, 2009).

Stimulasi yang diberikan sejak dini akan mempengaruhi perkembangan otak. Otak akan semakin berkembang apabila stimulasi yang diberikan semakin banyak. Usia dini merupakan periode emas untuk melakukan proses stimulasi aktif sebagai bekal untuk pertumbuhan dan perkembangan anak kelak di masa depan (Chamidah, 2009). Pada usia dini, anak sudah mampu menerima stimulasi berupa keterampilan dan pengajaran sebagai dasar pengetahuan dan proses berpikir.

Rolina (2009) mengungkapkan bahwa sejak dini anak harus distimulasi untuk menjadi cerdas, kreatif dan berkarakter.

Karakter merupakan nilai-nilai khas (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang tertanam dalam diri dan terlihat dalam perilakunya (Nuraeni, 2014). Karakter yang dapat ditanamkan pada anak adalah pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak (Direktorat PAUD, 2011).

Pendidikan karakter perlu diberikan sejak dini karena bertujuan untuk menanamkan sikap positif melalui pembiasaan sehingga tumbuh menjadi pribadi yang berperilaku baik (Nuraeni, 2014). Pembiasaan dapat dilakukan melalui kegiatan keseharian, seperti; mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berkebun, menanam pohon, dan merawat binatang. Pengenalan karakter dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti; bermain, simulasi, dan kreasi sesuai capaian perkembangan (Slamet Suyanto, 2012).

Upaya mengembangkan karakter anak salah satunya dapat distimulasi melalui gerak dan lagu karena lirik sebuah lagu dapat mempengaruhi kejiwaan anak-anak. Oleh karena itu, perlu diciptakan lagu anak bertema nilai-nilai kebaikan yang dapat membangun kepribadian atau karakter pada anak. Gerak dan lagu bagi anak, selain untuk mengembangkan karakter juga dapat mengembangkan seni pada anak (Nuraeni, 2014).

Pendidikan seni dapat mengembangkan kualitas emosional, imajinasi, dan kreativitas anak. Pelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kemampuan berekspresi anak, pemahaman sisi kemanusiaan, kepekaan, dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang (Volchegorskaya & Nogina, 2014). Melalui seni seorang anak akan dilatih kehalusan budi, karena seni mengolah kepekaan anak terhadap alam sekitar dan hal-hal yang berkaitan dengan keindahan (Widjanarko, 2016). Sebaliknya, Rolina (2012) mengungkapkan bila seseorang tidak punya rasa atau ketertarikan terhadap seni, dampaknya akan fatal, hatinya akan mati (sulit untuk merasa) atau dengan kata lain hati akan menjadi keras.

Kelompok bermain (kober) merupakan salah satu tempat anak dapat menerima pembelajaran seni. Program perkembangan seni dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 menurut Kemendikbud (2015) mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain. Ruang lingkup pembelajaran seni yang ada di kober menurut Setiawan (2010) meliputi kemampuan berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, drama, musik serta gerak dan lagu.

Pembelajaran gerak dan lagu pada anak, hendaknya dapat memberikan kesempatan penuh untuk mengembangkan kemampuan manusia sebagai makhluk estetik, berkarakter, dan mengekspresikannya melalui berbagai cara dan media yang kreatif (Huliyah, 2016). Salah satu media yang dapat mengembangkan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober adalah media video pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayip (2003) bahwa video pembelajaran efektif untuk membuat pembelajaran berjalan dengan baik.

Video merupakan suatu medium untuk menyampaikan informasi yang berbasis audio visual. Daryono (2013) mengungkapkan video pembelajaran adalah suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Dengan menggunakan media audio-visual, maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru sebagai penyampai materi menjadi fasilitator (Zaman & Eliyawati, 2010). Penggunaan media video membuat guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran seperti meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran (Lastari, Gading, & Antara, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di beberapa kober di Cimahi pada bulan Januari tahun 2018, menunjukkan bahwa perkembangan karakter anak masih kurang optimal, terutama dalam karakter hormat dan santun dan percaya diri. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang masih tidak terbiasa untuk meminta maaf dan meminta tolong. Selain itu juga peneliti memperhatikan masih ada beberapa anak yang belum percaya diri karena sering mengungkapkan tidak bisa pada setiap kegiatan.

Stimulasi karakter anak melalui gerak dan lagu belum optimal. Peneliti mengamati pada saat kegiatan gerak dan lagu, anak-anak terlihat hanya menghafalkan gerakan tanpa tahu lagu apa yang dimainkan. Sehingga apresiasi dan ekspresi anak terhadap karakter yang terdapat dalam lagu dan gerakan masih belum optimal. Media yang digunakan juga terbatas pada kaset yang berisi lagu dan guru sebagai media penyampai gerakannya. Terdapat keterbatasan guru dalam menyampaikan nada lagu dan gerakan dari lagu tersebut. Guru satu dan lainnya juga terkadang menampilkan gerakan yang berbeda, sehingga pada akhirnya anak menjadi diam karena bingung dalam menirukan gerakan.

Berangkat dari fenomena yang ada, juga berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mewawancarai dua pendidik kober di Kota Cimahi, peneliti sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen PKK FPTK UPI, untuk menstimulasi perkembangan karakter anak, merasa perlu dirancangnya video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober Kota Cimahi, dikarenakan peneliti belajar tentang bimbingan perawatan anak dalam hal tumbuh kembang anak, juga ilmu keluarga dalam menanamkan karakter pada anak serta calon sarjana yang memiliki keilmuan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Stimulasi perkembangan karakter anak di kober belum optimal, terutama dalam karakter hormat dan santun.
- b. Karakter anak perlu distimulasi melalui gerak dan lagu.
- c. Perlu adanya perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

### **2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk merancang video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.
- b. Merancang video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.
- c. Melakukan *expert judgment* rancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.
- d. Implementasi video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana penambah pengetahuan dan konsep keilmuan, khususnya mengenai video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh Kober Tunas Merdeka ataupun kober lainnya dalam menstimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab kajian pustaka berisi tentang landasan teori yang meliputi konsep dasar tentang video pembelajaran, perkembangan anak, kelompok bermain, dan pendidikan karakter melalui gerak dan lagu.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab metode penelitian berisi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan pengolahan data.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Bab temuan dan pembahasan berisi deskripsi data, analisis data, hasil pengujian penelitian dan pembahasan penelitian.

### **BAB V Simpulan dan Rekomendasi**

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.