

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa usia dini merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang, karena pada masa ini terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Pada masa ini, stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Dalam era *millennium*, generasi muda sebagai generasi penerus bangsa seyogyanya *flexible* dengan perkembangan zaman dan dapat menghadapinya dengan baik dari segi perubahan sosial maupun kultural di era globalisasi ini. Salah satu pertanda perkembangan zaman ini ditandai dengan adanya teknologi yang bermunculan. Pada awalnya teknologi berkembang secara lambat, namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat (Adib, 2011). Perkembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang megeal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini (Sudaryanti, 2012).

Teknologi ini digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia, walaupun mempermudah aktivitas tapi teknologi sendiri mempunyai beberapa dampak negatif yang ternyata peneliti lihat sendiri fenomenanya terjadi di lingkungan sekitar bahkan di lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak tidak jauh dengan tempat tinggal peneliti tepatnya di TK As-siraaj Cisaranten. Contoh fenomena yang peneliti lihat seperti anak usia dini yang mengucapkan kata-kata kotor (tidak wajar) akibat lingkungan dan pemanfaatan teknologi yang tidak terawasi, anak perempuan menggunakan pakaian yang tidak senonoh (kebarat-baratan) sehingga tidak mencerminkan kepribadian bangsa, juga anak laki-laki berperilaku tidak sopan terhadap orang tua akibat tontonan video yang tidak sesuai dengan jenjang usianya, serta masih banyak contoh hal negatif lainnya. Hal-hal tersebut peneliti melihatnya di sekitaran halaman TK dan terjadi ketika waktu-waktu bermain di pagi dan sore

hari. Hafiz (2017, hlm. 68) pun merasakan hal yang serupa, dalam penelitiannya yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*” beliau mengatakan “bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua”. Disamping itu, menurut Dewi (2018, hlm. 15) dalam penelitiannya mengatakan bahwa “hidup di abad ke21 ini ditandai dengan ketidakpastian, yaitu dengan adanya perubahan global, sosial, dan ekonomi. Sekalipun perubahan-perubahan tersebut penuh dengan ketidakpastian, tetapi yang pasti adalah bagaimana mempersiapkan para peserta didik agar sukses menghadapi tantangan hidup”.

Fenomena tersebut membuat peneliti ragu akan generasi bangsa ini kedepannya melihat moral dan perilaku generasi bangsa seperti itu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin sekali berkontribusi dalam pembenahan karakter dan moral generasi bangsa untuk menjadi Indonesia yang lebih baik di kemudian hari. Membenahi moral dan perilaku generasi bangsa ternyata haruslah kita tanam pondasi nilai-nilai agama pada diri individu sedini mungkin. Karena menurut Ir. Soekarno yang di muat dalam website resmi Badan Penmbinaan Ideologi Pancasila (BPIP) bahwa, sila pertama dalam pancasila itu mencerminkan agama adalah hal utama dan harus di junjung setinggi mungkin. Selain itu, Al-Qur’an mengajarkan dalam QS. Luqman ayat 13 yang garis besarnya adalah orang tua wajib memberi pendidikan kepada anak-anaknya. Sebagaimana tugasnya, mulai dari melahirkan sampai akil baligh dan prioritas pertama adalah penanaman akidah dan akhlak. Pendidikan akidah dan akhlak harus diutamakan sebagai kerangka dasar/landasan dalam membentuk pribadi anak yang soleh. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menjelaskan bahwa karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut. Keterangan tersebut dipaparkan Kemendikbud (*Online*) yang termuat dalam website resminya, dijelaskan bahwa nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain,

hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Implementasi nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam sikap cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti perundungan dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

Hakekat pembangunan nasional adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia seutuhnya, karena kualitas SDM sangat menentukan kemajuan bangsa. “Kualitas SDM dapat terwujud bila dimulai sejak usia dini yaitu dengan memenuhi kebutuhan yang esensial bagi anak” (Yulianto, 2016, hlm. 65). Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional, dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dibuat agar pendidikan itu tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pendidikan karakter tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai moral dan keagamaan bagi siswa. Kesadaran akan pentingnya nilai, moral dan keagamaan serta pengembangan pengajaran yang memadukan keimanan dan ketaqwaan sejalan dengan esensi pendidikan sebagai sarana perubahan.

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi perkembangan individu, karena sejak kecil anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga. Karena itulah peranan orang tua menjadi amat sentral dan sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu secara langsung maupun tidak langsung (Ariani, 2009). Disamping itu, keluarga mempunyai fungsi kapasitas kesehatan dan kesejahteraan seluruh anggotanya, sebagaimana yang dimaksudkan Families (2010, hlm. 103) bahwa “fungsi keluarga adalah ukuran dari bagaimana sebuah keluarga beroperasi sebagai unit dan bagaimana anggota keluarga berinteraksi satu sama lain”. Hal ini mencerminkan gaya pengasuhan, konflik keluarga, dan kualitas hubungan keluarga. Fungsi keluarga mempengaruhi

kapasitas kesehatan dan kesejahteraan seluruh anggota keluarga. Pendidikan keluarga juga memerankan diri sebagai fungsi kontrol pengawasan terhadap diri anak akan berbagai informasi yang diterima anak. “Anak usia 0-5 tahun belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang mampu membedakan mana yang baik dan buruk” (Abdullah, 2003, hlm. 98). Maka, keluarga lah (ayah-ibu) yang berkewajiban memberikan informasi dan pengalaman yang bermakna, terutama pengalaman-pengalaman belajar yang secara langsung maupun tidak langsung, diharapkan pengalaman belajar dan lingkungan belajar yang diterima mampu diserap dan ditransformasi dalam diri anak. Jadi, dalam kehidupan keluarga, relasi atau interaksi antar para anggotanya itulah yang sangat penting atau dasar bahwa perkembangan individu berlangsung dalam konteks sosial” (Supriadi, 1985, hlm. 41). Juga hubungan yang baik antara orang tua dan anak adalah suatu hal yang mutlak untuk menjamin perkembangan social intelektual anak. (Simanjuntak, 1985).

Dewasa ini perkembangan media pembelajaran mungkin juga dapat membantu orang tua dalam proses pembelajaran dan perkembangan karakter anak di rumah, menurut Sudjana & Rivai (2010) dalam bukunya yang berjudul “*Media Pengajaran*” didalamnya beliau menjelaskan bahwa boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang, dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar.

Kuppermic (2001, hlm. 109) mengatakan “*basically the human brain is very developed in the age range of 4-6 years (early childhood) so that the learning process can be received optimally*”, yang di artikan bahwa pada dasarnya otak manusia sangat berkembang pada rentang usia 4-6 tahun (anak usia dini) sehingga proses belajar yang dapat diterimanya maksimal. Dengan begitu, belajar harus dilakukan sejak dini, karena sebagaimana kita tahu menurut kutipan di atas bahwa rentang usia 4-6 tahun yang disebut dengan masa usia dini, merupakan masa keemasan bagi seseorang anak karena masa inilah seluruh informasi dapat diserap

dengan mudah dan cepat oleh anak melalui seluruh panca indranya, pada masa ini pula peniruan anak terhadap sesuatu yang ada disekitarnya meningkat, yang paling menonjol meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Nilai religius merupakan salah satu nilai karakter yang dijadikan sebagai sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Karakter religius ini sangat dibutuhkan oleh anak dalam meng-hadapi perubahan zaman dan degradasi moral seperti saat ini. Dalam hal ini anak diharapkan mampu memiliki dan berperilaku dengan ukuran baik buruk yang didasarkan pada ketentuan dan ketetapan agama. Maka, usia dini ini merupakan usia yang sangat cocok untuk anak dapat ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik, termasuk pendidikan karakter.

Dalalam kawasan yang luas seperti negara Indonesia, peneliti berasumsi bahwa tidaklah mudah untuk merubah moral dan perilaku generasi muda secara nasional begitu saja, perlu dukungan moril dan materil yang tidak sedikit. Selain itu, peneliti pun masih banyak aktivitas primer lainnya sehingga dapat menghambat proses penelitian jika di lakukan dengan kawasan luas satu negara Indonesia. Maka, apa yang bisa peneliti perbuat untuk ikut berkontribusi dengan melihat situasi sekarang seperti ini yang penuh hambatan dan keterbatasan?. Untuk mencapai impian, peneliti mencoba berpikir bagaimana kita berkontribusi dengan menciptakan suatu hal yang kecil dan sederhana namun mempunyai dampak yang luas dan besar.

Maka, peneliti mencoba mencari alternatif yang sederhana dengan mengacu pada beberapa aspek, yakni: tidak ada unsur SARA, *low cost*, durasi perancangan dan pengembangan yang singkat, kontekstual, cocok untuk anak, mengandung unsur nilai religius, efektif, efisien, dapat dijadikan alat bantu ataupun pedoman, dan mempunyai nilai guna. Dengan demikian, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran boneka berbasis *audio* yang di namakan *SORCTING (Surili for Character Building)*. Media ini digambarkan sebagai boneka hewan *endemic* Jawa barat yaitu Surili, di harapkan boneka ini menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Boneka *SORCTING* mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah

disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat thoyyibah sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat thoyyibah merupakan kalimat-kalimat terpuji. Emilla, (2018, hlm. 78) dalam penelitiannya mengatakan bahwa “kalimat thoyyibah secara bahasa berarti pengetahuan tentang Allah SWT yang baik lagi menenteramkan”. Biasanya kalimat-kalimat ini digunakan umat muslim untuk berzikir kepada Allah SWT. Para ulama pun menafsirkan kalimat thoyyibah (yang baik) adalah kalimat tauhid, tasbih, istighfar, dan segala ucapan yang menyeru kepada kebajikan dan mencegah dari kemungkaran, dan lain-lain. Julianti, (2014, hlm. 65) memaparkan dalam penelitiannya bahwa “kemampuan dan keterampilan dalam mengucapkan kalimat thoyyibah dapat menjadi salah satu bagian dari penguasaan yang harus dimiliki anak”. Pembiasaan mengucapkan kalimat thoyyibah dimulai sejak dini diharapkan mampu memberikan hasil yang lebih baik. Lalu Fadlullah (2008, hlm. 110) menjelaskan “pada usia dini, anak mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung sebagai dasar penalaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan”. Pengembangan kemampuan baca-tulis dan berhitung itu dilakukan secara terintegrasi dengan pemecahan masalah sehari-hari. Kalimat-kalimat *thoyyibah* ini dikenalkan sejak dini agar anak-anak terbiasa mengucapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga di harapkan dapat membantu menumbuhkan karakter anak dalam dimensi religious.

Boneka ini pun di *design* secara unik dan menarik dengan tambahan fitur *audio microdable module* yang tujuannya agar menjadi daya tarik serta lebih mudah di ingat oleh anak. Pemanfaatan atau penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektifitas pendidikan karakter di TK As-siraaj, fungsi media bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Lebih jelasnya menurut Gerlach & Ely dalam Ibrahim (2005) menyatakan bahwa kelebihan media itu pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan

(manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Di dalam penelitian yang dilakukan Fauzia, (2015, hlm. 45), beliau menjelaskan bahwa "pembelajaran dengan menggunakan media audio menjadi strategi yang tepat untuk menghafalkan kalimat-kalimat baik". Proses menghafal dengan menggunakan media audio merupakan perantara untuk memudahkan peserta didik menghafal. Bukan hanya dengan bacaan pendidik saja di kelas, akan tetapi peserta didik bisa mengulang-ulang kalimat dengan menggunakan media audio. Terjadilah pengulangan terus menerus sebagai penguatan untuk menghafal, sehingga bisa menciptakan hasil hafalan yang baik, benar, dan jangka panjang.

Pemanfaatan media audio mampu melatih fokus anak dalam menyimak, selain itu juga media audio mempermudah pembelajaran menghafal kalimat-kalimat *thayyibah*, apalagi di kemas dalam bentuk media boneka yang terkesan menjadi lebih menarik dan bermakna. Teringat dalam penelitian yang dilakukan Na'imah, (2017, hlm. 98), beliau mengungkapkan bahwa "pembelajaran menggunakan media dalam hal ini boneka langsung dapat mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra anak sehingga meningkatkan efektivitas belajar anak dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis". Dengan demikian, informasi tidak sekedar menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses empirik, konkrit, dan realistis menjadi bagian hidup yang tidak mudah dilupakan bagi anak-anak. Arah visi penggunaan media boneka dalam hal ini adalah untuk mendemonstrasikan konsep yang abstrak ke dalam bentuk visual. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Boneka *SORCTING* Berbasis *Audio* pada Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Aspek Nilai Religius".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan media boneka *SORCTING* (*Surili for Character*

Building) yang dapat meningkatkan karakter siswa dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj dengan menggunakan model pengembangan Waterfall?”

Adapun, rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kondisi pembelajaran yang meningkatkan karakter siswa dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj?
- 1.2.2 Bagaimana desain media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* untuk siswa di TK As-siraaj?
- 1.2.3 Bagaimana penilaian terhadap media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)*?
- 1.2.4 Bagaimana hasil penerapan media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* pada siswa di TK As-siraaj?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari hasil rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah “untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengembangan media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj dengan menggunakan prosedur pengembangan *Waterfall*”. Sedangkan, untuk tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kondisi pembelajaran yang meningkatkan karakter siswa pada aspek nilai religius di TK As-siraaj.
- 1.3.2 Untuk menganalisis dan mendeskripsikan *design* media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* bagi siswa di TK As-siraaj.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan penilaian atas media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj.
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hasil penerapan media boneka *SORCTING (Surili for Character Building)* terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj.

1.3 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam lingkup pendidikan. Secara umum manfaat dari hasil penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.3.5 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat membantu bahan kajian, memberikan sebuah wawasan, dan informasi yang jelas dalam pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

1.3.6 Manfaat Praktis

a. Bagi anak sebagai subjek penelitian

Bagi anak media pembelajaran *SORCTING (Surili for Character Building)* ini diharapkan dapat membantu menanamkan pondasi nilai-nilai agamis dalam pendidikan karakter usia dini.

b. Bagi pendidik

Dapat memberikan gambaran baru secara menyeluruh bagi pendidik bagaimana media pembelajaran *SORCTING (Surili for Character Building)* diterapkan dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti agar menghasilkan peserta didik yang berkarakter dalam dimensi religius.

c. Bagi peneliti

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta menjawab pertanyaan bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran *SORCTING (Surili for Character Building)* terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam dimensi religius TK As-siraaj.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran *SORCTING (Surili for Character Building)* terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam dimensi religius di TK As-siraaj.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab.

BAB I: Pendahuluan, merupakan penjelasan secara singkat mengenai inti mengapa dilakukannya sebuah penelitian. Pada bagian ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai landasan teori yang menjadi landasan dalam penelitian, meliputi konsep media pembelajaran boneka, pendidikan karakter aspek nilai religius, anak usia dini, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III: Metode penelitian, menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian meliputi lokasi, populasi, dan sampel penelitian, metode penelitian dan desain penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen penelitian, parameter pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan hasil penelitian dan pembahasannya meliputi deskripsi hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi simpulan dan rekomendasi peneliti atas penelitian yang telah dilakukan.