

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan pendidikan bertujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas dan berintelektual, serta dapat mengembangkan potensi karakter pada dirinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab melalui pengalaman dan kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendidikan dan kurikulum merupakan serangkaian proses yang saling berkaitan, tanpa adanya kurikulum keberhasilan pendidikan tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan dan sasaran pendidikan yang diharapkan. Menurut Eveline dan Hartini, kurikulum diartikan sebagai tujuan pengajaran, pengalaman-pengalaman belajar, alat-alat pelajaran dan cara-cara penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan.<sup>1</sup> Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang digunakan di Indonesia pada saat ini. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terpadu yang di dalamnya

---

<sup>1</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2010), h. 62.

tidak hanya menekankan pada aspek kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) saja melainkan juga menekankan aspek afektif (sikap) yaitu penanaman nilai-nilai karakter di dalam proses pembelajaran melalui pendidikan karakter. Menurut Antonius dan Hanif menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian kepribadian atau nilai kepada siswa untuk menjadi manusia yang berkarakter. Kurikulum 2013 menekankan aspek karakter di dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan potensi siswa.<sup>2</sup> Hal tersebut berdasarkan perubahan kurikulum pendidikan yang mengedepankan pembangunan karakter bangsa melalui pendidikan karakter di sekolah.

Menurut Permendikbud No 20 Tahun 2018, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.<sup>3</sup> Nilai-nilai tersebut merupakan perwujudan dari lima poros utama yaitu religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

---

<sup>2</sup> Antonius Alam dan Hanif Fikri, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Model ASSURE Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.3 No. 2 (2018), h.4

<sup>3</sup> *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*, pasal 1 ayat 1.

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan program yang dibuat oleh pemerintah untuk membentuk karakter generasi bangsa yang tidak hanya berintelektual tetapi juga berkarakter mulia dan berbudaya. Sekolah Dasar merupakan sebuah lembaga penyelenggara pendidikan yang mempunyai tugas untuk membentuk karakter siswa sejak dini. Oleh karena itu, supaya program PPK berjalan dengan baik, maka dibutuhkan kerja sama yang melibatkan seluruh komponen anggota sekolah untuk berpartisipasi dalam upaya mewujudkan program pendidikan karakter di sekolah.

Implementasi pendidikan karakter dapat berjalan melalui peran dan keteladanan guru saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut sangat berpengaruh besar terhadap penanaman nilai-nilai karakter pada siswa. Pada penelitian ini, peneliti mencoba memfokuskan pendidikan karakter dari sub nilai peduli sosial. Hal tersebut berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pulogebang 05 Jakarta Timur pada tanggal 25 November 2019.

Peneliti menemukan beberapa sikap siswa yang kurang baik seperti siswa bersikap acuh tak acuh saat siswa lain mengalami kesulitan atau kesusahan. Hal tersebut peneliti dapatkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, saat diskusi kelompok ada salah satu siswa yang tidak mengerti namun oleh temannya alih-alih diberikan penjelasan tetapi justru dicemooh karena tidak bisa mengerjakan soal yang pada dasarnya cukup

mudah. Selain itu, pada saat presentasi di kelas, siswa yang mendapatkan giliran presentasi cenderung tidak dihargai karena siswa lain tidak mendengarkan dengan baik dan lebih memilih berkutat dengan tugas yang belum selesai atau mengobrol dan bercanda dengan temannya sehingga suasana kelas saat melakukan presentasi kurang kondusif. Pada jam istirahat berlangsung ditemukan juga beberapa siswa saling mengejek satu sama lain, siswa mengusili teman-temannya, atau tidak membantu siswa lain yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melihat bahwa siswa kelas V Sekolah Dasar di SDN Pulogebang 05 Jakarta Timur memiliki sikap yang acuh tak acuh, kurangnya sikap peduli sosial, dan sikap untuk saling menghargai antar sesama manusia belum terbentuk secara optimal. Maka dari itu, peneliti memfokuskan nilai pendidikan karakter pada sub nilai peduli sosial yang diintegrasikan langsung ke dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun.

Pembelajaran pantun merupakan karya sastra lama yang masih diajarkan di jenjang baik di Sekolah Dasar (SD) maupun di jenjang berikutnya. Pada hakikatnya sastra berisi tentang segala persoalan hidup manusia, sastra memberikan kesenangan dan pemahaman bagi pembacanya. Karya sastra dapat berupa cerita, puisi, drama, maupun pantun. Menurut Sumaryanto, pantun merupakan bentuk karya sastra puisi lama yang terikat oleh beberapa aturan yang berkaitan dengan jumlah kata

setiap baris, jumlah baris setiap bait, keindahan bunyi pada akhir baris, dan iramanya.<sup>4</sup> Dalam hal ini, maka pantun sudah ada sejak lama dan luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara dengan aturan yang berlaku.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) tengah mengajukan tiga warisan budaya tak benda Indonesia kepada Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO). Ketiga warisan budaya tak benda tersebut adalah Pencak Silat, Pantun, dan Gamelan.<sup>5</sup> Dari pernyataan tersebut menggambarkan bahwa pantun merupakan salah satu bagian dari warisan budaya Nusantara yang harus dilestarikan agar tidak pudar ditelan zaman.

Seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi di era modern yang terus melaju pesat. Tidak memungkiri bahwa secara perlahan mulai menggerus sebagian besar budaya lokal, termasuk pantun yang dapat dikategorikan sebagai karya sastra puisi lama. Namun, tidak menutupi kemungkinan juga bahwa kemajuan teknologi pada saat ini juga dapat membuat eksistensi pantun kembali tren di kalangan masyarakat Indonesia, di antaranya seperti berbagai acara di stasiun televisi menjadikan pantun sebagai pembuka atau penutup pada suatu program tertentu, pantun dapat

---

<sup>4</sup> Sumaryanto, *Memahami Pantun dan Syair*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2019), h. 10.

<sup>5</sup> Indah Handayani, *Tiga Warisan Budaya Tak Benda Diajukan ke UNESCO*, 2019 (<https://www.beritasatu.com/hiburan/583755-tiga-warisan-budaya-tak-benda-diajukan-ke-unesco>), diakses pada tanggal 18 Desember 2019 Pukul 08.30 WIB.

dijadikan sebagai ciri khas atau karakter seseorang dalam membawakan suatu acara atau program, atau budaya berbalas pantun dijadikan sebagai sarana hiburan di berbagai media sosial. Sayangnya, terkadang pantun yang dipublikasikan justru belum sesuai dengan karakteristik anak-anak, contohnya seperti maraknya pantun yang mengangkat tema dewasa seperti tema percintaan hingga politik. Maka dari itu, diperlukan sebuah wadah untuk mengenalkan pantun sejak dini melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di sekolah sudah ditetapkan sesuai dengan kurikulum 2013 dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia buku guru dan buku siswa tema 4 (Sehat itu Penting) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di antaranya meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun ini, peneliti akan memfokuskan dua pembelajaran bahasa yakni pembelajaran menulis pantun, dan pembelajaran berbicara. Ke dua pembelajaran tersebut sudah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dalam kurikulum 2013 dengan tujuan

diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis pantun sesuai dengan kaidah-kaidah pantun, dan siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicaranya melalui pembelajaran pantun dengan kegiatan berdiskusi kelompok terkait pantun, menguraikan pendapat tentang amanat yang terkandung dalam pantun, berbalas pantun, dan membuat pantun serta melisankan hasil karya pantun pribadi dengan percaya diri. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun ini merupakan pembelajaran yang bermuatan nilai-nilai karakter, di mana siswa dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman yang dimilikinya di kehidupan sehari-hari, serta diharapkan dapat menggali potensi siswa dalam berpantun yakni siswa dapat mengambil isi atau makna yang sesungguhnya dari proses pembelajaran pantun yang telah dipelajari untuk dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar pada umumnya adalah senang bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, Menurut Yulita dalam bukunya mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh.<sup>6</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat

---

<sup>6</sup> Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, (Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 1-2.

disimpulkan bahwa permainan dapat menarik minat anak ke dalam materi pembelajaran tertentu, karena karakteristik anak Sekolah Dasar adalah senang dengan sesuatu hal yang baru. Oleh karena itu, guru dapat merancang pembelajaran dalam bentuk permainan di kelas, guru yang kreatif adalah guru yang dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa, memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu materi, melibatkan peran seluruh siswa sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat berlangsung dengan aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berkesan bagi siswa.

Namun, implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas masih jauh dari harapan. Beberapa fakta ditemukan bahwa guru masih jarang menggunakan atau memanfaatkan media sebagai alat pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, padahal media merupakan salah satu alat konkret yang berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan melalui wawancara dan dokumentasi oleh peneliti di kelas V di SD Negeri Pulogebang 05 Jakarta Timur pada tanggal 28 November 2019 dengan wali kelas V bernama Ibu Maswatih. Dari hasil wawancara, Ibu Maswatih memberikan data nilai muatan pelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun, nilai rata-rata pantun di kelas V SD Negeri Pulogebang 05 sebesar 67 dari 38 siswa, artinya ada sebuah permasalahan di dalam proses

pembelajaran sehingga siswa tidak mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal).

Ibu Maswatih juga mengungkapkan bahwa beliau dalam mengajar pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi pantun ini masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, guru hanya menggunakan modul yang berisi materi pantun dan beberapa soal tentang pantun, guru menjadi *teacher center* serta terfokus hanya kepada materi saja tanpa melibatkan pengalaman kehidupan sehari-hari untuk menanamkan sebuah karakter yang dapat tercipta dalam proses pembelajaran, serta adanya keterbatasan beliau dalam memodifikasi atau menggunakan media pembelajaran sehingga di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa cenderung bosan, pasif, dan pembelajaran yang terjadi pun kurang bermakna bagi siswa. Ibu Maswatih juga menambahkan bahwa dalam menyampaikan materi pantun, beliau belum menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang berbasis pendidikan karakter.

Maka dari itu, peneliti mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan sebuah media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Harapannya media ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi pantun dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter di dalam prosesnya. Media permainan tersebut di antaranya memiliki beberapa keterbaharuan dari

media permainan pembelajaran sebelumnya yakni : (1) Media permainan ULAT PIPA berbasis pendidikan karakter; (2) Pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun untuk mengembangkan keterampilan menulis pantun dan berbicara; (3) Peneliti mengemas materi pantun dengan berbasis karakter peduli sosial melalui konsep permainan yang unik dan menyenangkan menjadi satu kesatuan seperti menggali isi atau amanat pantun, membuat pantun berdasarkan jenisnya, menentukan ciri-ciri pantun dan maknanya, mengisi pantun yang rumpang, memparafrasakan pantun menjadi cerita atau cerita menjadi pantun, dan berbalas pantun; (4) Komponen-komponen media permainan ULAT PIPA berbeda dan lebih bervariasi dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul **“Pengembangan Media Permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

#### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pantun.
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.

3. Keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru.
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun karena guru belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa.
5. Belum dikembangkannya media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti, serta agar lebih fokus pada masalah yang ada. Peneliti memfokuskan hal yang ingin diteliti yaitu pengembangan media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

### **D. Perumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah adalah “Bagaimana pengembangan media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas V SD?”

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut :

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang penelitian pengembangan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun di Sekolah Dasar, serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan edukatif bagi siswa.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Media media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan sumber belajar oleh guru dalam mengembangkan sebuah media sehingga memberikan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk membuat suasana kelas yang menarik, menyenangkan dan melibatkan pengalaman siswa di dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidik sebagai guru yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas sehingga memudahkannya untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajarnya menggunakan media permainan sehingga proses pembelajaran dapat bermakna bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menambah referensi sekolah dalam mengembangkan media yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menambah wawasan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah dan memanfaatkan sarana pembelajaran yang tersedia secara optimal.

d. Bagi Peneliti

Memberikan kesempatan peneliti untuk mengembangkan media permainan ULAT PIPA (Ular Tangga Pintar Pantun) berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran bahasa Indonesia.