

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karakter dimaknai sebagai nilai dasar yang dapat membangun pribadi seseorang. Pribadi yang baik dapat terbentuk dari penanaman karakter yang baik. Penguatan karakter dapat dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Najib, 2016). Pemerintah menanamkan pembentukan karakter melalui pendidikan sejak tahun 2010 yang termuat dalam Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter. Pendidikan karakter yang ditetapkan berjumlah 18 nilai atau karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Salah satu nilai pendidikan karakter tersebut adalah peduli lingkungan (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Karakter peduli lingkungan yaitu suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang yang berupaya untuk memperbaiki dan mengelola lingkungan sekitar secara benar sehingga lingkungan dapat dinikmati secara terus menerus tanpa merusak keadaannya, serta menjaga dan melestarikan sehingga ada manfaat yang berkesinambungan (Purwanti, 2017). Sedangkan peduli lingkungan didefinisikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-

upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi (Purwanti, 2017).

Saat ini, kepedulian lingkungan masih tergolong rendah yang dapat mengakibatkan permasalahan bagi lingkungan. Hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Lingkungan Hidup (KLH) Republik Indonesia pada akhir tahun 2012 lalu, ditemukan bahwa indeks perilaku peduli lingkungan masyarakat rendah yakni memiliki skor 0,57 dari rentang 1-10, yang berarti bahwa tingkat kepedulian masyarakat terhadap kebersihan lingkungan sangat rendah (Kementerian Lingkungan Hidup, 2013). Permasalahan mengenai perilaku peduli lingkungan bukan hanya terjadi pada orang dewasa saja, melainkan juga terjadi pada anak-anak. Permasalahan kepedulian lingkungan pada anak ditemukan dalam studi pendahuluan. Peneliti menggunakan Indikator perilaku peduli lingkungan pada anak-anak di dalam rumah tangga antara lain: pengelolaan sampah, pengelolaan air, pengelolaan energi dan penggunaan transportasi (Badan Pusat Statistik, 2013). Peneliti melakukan studi pendahuluan kepada 30 keluarga yang memiliki anak usia 3-6 tahun pada Perumahan Regensi 1 Cibitung, Kabupaten Bekasi.

Adapun ditemukan data awal studi pendahuluan sebagai berikut: Perilaku pengelolaan sampah oleh anak yang masih tergolong rendah dikarenakan sebanyak 86 % anak-anak membuang sampah tidak pada tempatnya, 76 % anak-anak menggunakan kertas secara berlebihan, 83 % anak-anak menggunakan plastik sebagai wadah jajanan dan 60 % anak-anak yang tidak menghabiskan makanan sehingga akan menjadi sampah. Perilaku pengelolaan air oleh anak yang masih tergolong rendah dikarenakan 66 % anak-anak

menggunakan air dalam aktivitas sehari-hari seperti mandi, cuci kaki, menggosok gigi, dan cuci tangan secara berlebihan. Perilaku pengelolaan energi oleh anak yang masih tergolong rendah dikarenakan 83 % anak-anak menggunakan energi listrik pada alat-alat elektronik rumah tangga dalam keseharian secara berlebihan seperti menggunakan *gadget* secara bersamaan diwaktu *charge* (mengisi daya), tidak mematikan lampu belajar setelah menggunakan dan tidak mematikan televisi kembali setelah menonton. Perilaku penggunaan transportasi ramah lingkungan yang masih tergolong rendah dikarenakan 63 % penggunaan transportasi untuk keperluan ke sekolah anak ataupun pergi ke tempat perbelanjaan dengan menggunakan motor ataupun mobil.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, perilaku kepedulian akan lingkungan pada anak masih tergolong sangat rendah. Perilaku peduli lingkungan pada anak yang masih sangat rendah dikarenakan kurangnya intervensi pendidikan karakter peduli lingkungan dan orangtua tidak mengajarkan pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di dalam keluarga. Prinsip pembentukan karakter kepada anak sewajarnya menerapkan pola intervensi dan habituasi disetiap aktivitas mereka bukan hanya di sekolah saja, melainkan juga di rumah atau di lingkungan keluarga. Sementara itu dalam pola habituasi diciptakan melalui situasi dan kondisi (*persistent-life situation*), dan penguatan (*reinforcement*) yang memungkinkan anak pada satuan pendidikannya atau di rumahnya untuk membiasakan diri berperilaku sesuai nilai dan menjadi karakter yang berasal dari *role model* (orangtua) yang telah diinternalisasikan dan dipersonalisasi dari dan melalui proses intervensi.

Proses pembudayaan dan pemberdayaan yang mencakup pemberian contoh, pembelajaran, pembiasaan, dan penguatan harus dikembangkan secara sistemik, holistik, dan dinamis (Budimansyah, 2010).

Pendidikan karakter akan berhasil bila disertai dengan media pembelajaran yang tepat dan diberikan sejak anak berusia dini (Yuwanto, 2012). Selaras dengan hal tersebut, maka pendidikan karakter peduli lingkungan juga akan berhasil apabila adanya media pembelajaran yang mendukung dan diperkenalkan sejak anak berusia dini. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Suprihatiningrum, 2013). Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, psikomotorik peserta didik (Asyhar, 2012).

Selaras dengan hal tersebut, media pembelajaran dapat memudahkan anak-anak untuk memahami konsep peduli lingkungan dan meningkatkan hasil belajar (kognitif, afektif dan psikomotorik) kepedulian lingkungan hidup pada anak. Sementara itu, anak usia dini adalah masa peka yang memiliki perkembangan fisik, motorik, intelektual dan sosial sangat pesat; tingkat variabelitas kecerdasan orang dewasa 50 % sudah terjadi ketika masa usia dini (4 tahun pertama); 30 % berikutnya pada usia 8 tahun dan 20 % setelah mencapai usia 18 tahun; anak usia dini berada pada masa pembentukan landasan awal bagi tumbuh dan kembang anak (Sudaryanti, 2012). Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan

karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sudaryanti, 2012). Selaras dengan hal tersebut, maka anak pada usia dini adalah masa yang tepat untuk mendidik anak dalam memahami konsep peduli lingkungan dan tepat untuk membentuk karakter pada anak-anak.

Media pembelajaran pendidikan karakter peduli lingkungan hidup saat ini sudah banyak. Pada lingkup satuan pendidikan anak usia dini, media pembelajaran pendidikan karakter peduli lingkungan yang sering digunakan yakni berwujud buku cerita bergambar, lagu anak-anak, permainan dan video animasi. Media pembelajaran pendidikan karakter yang lebih sering digunakan pada satuan pendidikan anak usia dini berdasarkan hasil wawancara adalah berwujud buku cerita bergambar dan kreasi lagu anak-anak. Sedangkan untuk media pembelajaran seperti permainan dan video animasi jarang digunakan.

Keberadaan permainan untuk anak-anak saat ini sudah banyak dipasarkan. Permainan anak-anak saat ini lebih cenderung bersifat imajinatif dan berkonsepkan kepahlawanan. Sehingga belum banyak adanya permainan anak-anak yang mengarah kepada konsep pembelajaran pada pendidikan karakter peduli lingkungan. Dikarenakan atas hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan karakter peduli lingkungan hidup dalam wujud permainan edukatif. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi untuk bermain saja, melainkan media permainan juga bisa digunakan sebagai alat mendidik yang memiliki nilai edukasi. Permainan edukatif dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan (Cahyo, 2011). Salah satu contoh

permainan edukatif yang umum digunakan dalam pembelajaran yakni permainan monopoli. Permainan monopoli pada umumnya memiliki konsep untuk mengajarkan tentang ekonomi dan bisnis. Namun berbeda pada media permainan monopoli yang peneliti akan kembangkan. Peneliti mengembangkan permainan monopoli dengan konsep lain yakni bertujuan untuk mengajarkan pendidikan karakter peduli lingkungan kepada anak-anak. Permainan Monopoli ini dinamakan *Ecofam-Monopoly*. Dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Ecofam-Monopoly* Terhadap Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak (Berbasis Permainan Edukatif)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, permasalahan dapat teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kepedulian masyarakat dalam menjaga lingkungan yang baik.
2. Rendahnya persentase perilaku peduli lingkungan anak-anak terhadap pengelolaan sampah, pengelolaan air, pengelolaan energi dan penggunaan transportasi ramah lingkungan.
3. Masih banyak orangtua yang tidak memberi contoh kepada anak dalam berperilaku ramah lingkungan.
4. Belum banyak permainan anak yang mengarah pada konsep kepedulian lingkungan hidup.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter untuk meningkatkan perilaku peduli lingkungan hidup pada anak. Dalam hal ini, konteks anak-anak dibatasi pada usia 3-6 tahun.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* sebagai media pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di lingkungan keluarga ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* terhadap pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di lingkungan keluarga ?
3. Apakah terdapat peningkatan perilaku peduli lingkungan hidup pada anak setelah menggunakan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti diantaranya:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* sebagai media pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di lingkungan keluarga;
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Ecofam-Monopoly* terhadap pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di lingkungan keluarga;

3. Mengetahui peningkatan perilaku peduli lingkungan pada anak setelah menggunakan media pembelajaran *Ecofam-Monopoly*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memajukan Ilmu Kesejahteraan Keluarga khususnya di bidang Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan kajian materi lingkungan hidup dan kajian materi pendidikan karakter.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dan sosial guna pengembangan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat dijadikan referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan bidang Ilmu Pendidikan dan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.

2. Bagi Orang Tua, Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman praktis dan inovasi alternatif media pembelajaran pendidikan karakter peduli lingkungan pada anak di keluarga.