

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, seiring berjalannya arus globalisasi kemajuan semakin kompleks dengan berbagai macam kemudahan yang diakibatkan oleh kecanggihan teknologi. Revolusi Industri 4.0 yang mengubah banyak bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, dunia kerja, gaya hidup, bahkan pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang banyak menunjukkan kemajuan yang pesat dan berdampak pula pada pola kehidupan bermasyarakat. Kecanggihan teknologi menimbulkan permasalahan salah satu pengaruhnya dalam persoalan karakter bangsa. Keramahan, tenggang rasa, kesopanan, rendah hati, suka menolong, solidaritas sosial yang merupakan jati diri bangsa dewasa ini seolah-olah hilang.<sup>1</sup>

Fenomena degradasi moral yang terjadi ditengah-tengah masyarakat sudah menjadi tontonan sehari-hari, tindakan kriminal, korupsi, sering terjadi permasalahan yang jauh dari kebenaran. Menurut Rogers dalam Ardianto, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan negara-negara maju lainnya.<sup>2</sup> Bidang pendidikan menjadi dasar yang fundamental dalam memberikan pedoman yang dimulai sejak usia dini dalam mengatasi permasalahan karakter yang terjadi.

Di era digital saat ini, karakter anak mulai tergerus karena maraknya berbagai game online, yang dapat dijumpai di berbagai aplikasi *smartphone* berbasis android maupun ios. Fenomena lainnya yang berkaitan dengan masalah karakter mulai dari kasus penyalahgunaan narkoba, konsumsi minuman keras, pembohongan terhadap guru dan

---

<sup>1</sup> Ristyanti Nugraheni, *Penerapan Pendidikan Karakter di TK Negeri 1 Maret Playen Gunung Kidul Yogyakarta*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), hal. 1

<sup>2</sup> Irfan Ardianto, *Efektivitas Media Video Pembelajaran "Rumahku" Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B di TK RA Perwanida Boyolali*, (Universitas Negeri Semarang), hal. 1

orang tua, bolos sekolah, mencontek saat ujian dan maraknya kasus bullying pada anak di Indonesia.

Fenomena kekerasan saat anak yang terbiasa menyaksikan cara kekerasan sebagai penyelesaian masalah yang artinya anak tidak pernah diajarkan cara menyelesaikan masalah dengan baik, bahkan memandang kekerasan sebagai cara penyelesaian. Data yang tercatat di KPAI dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. *Bullying* baik di bidang pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat. Permasalahan yang terjadi pada anak usia dini dalam masalah karakter pemicunya karena kontrol sosial masyarakat yang berubah menjadi lebih agresif dan cepat, sangat mudah ditiru anak dan sikap reseptif yang berulang-ulang.

Pendidikan dapat diberikan mulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak yaitu keluarga, setelah itu di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Sekitar 7 jam per hari, atau kurang dari 30 persen anak berada dalam lingkungan sekolah, selebihnya 70 persen seorang anak berada dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di RA As-syifa pada guru kelas yang kurang lebih sudah 12 tahun mengajar kurangnya media yang dapat digunakan dalam mengenalkan karakter yang baik bagi anak. Media dalam mengenalkan karakter baik biasanya hanya di kenalkan dengan cerita yang disampaikan langsung oleh guru. Sehingga penerapan perilaku baik belum secara maksimal diterapkan oleh anak.

Karakter mulia dapat dibentuk pada diri anak dimulai dengan segala sesuatu disekitar anak harus mulia dan positif. Salah satu contohnya melalui tutur kata, kebiasaan membaca, berinteraksi atau berdiskusi setiap menghadapi persoalan dengan cara yang demokratis mungkin dan tidak dengan sikap otoriter, respek antara sesama. Orang tua sebagai model, artinya orang tua seharusnya menjadi contoh dan teladan di rumah dalam berbagai aspek kecakapan dan perilaku hidupnya, sehingga anak-anak dapat mengikuti yang baik-baik di rumah, sebelum anak-anak memasuki

kehidupan di tengah-tengah masyarakat.<sup>3</sup> Penerapan nilai-nilai karakter yang baik membentuk karakter anak sebaiknya dikenalkan sejak usia dini dan melibatkan lingkungan, dengan strategi pendidik dalam hal ini orang tua, guru, dan orang dewasa disekitar anak.

Hasil penelitian Witasari di kecamatan Rawalo kabupaten Banyumas bahwa guru yang sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan karakter, tetapi belum semuanya memiliki penguasaan terhadap metode dalam membentuk karakter anak.<sup>4</sup> Guru dan orangtua sebagai orang dewasa perlu menunjukkan kepada anak mana saja bentuk-bentuk perilaku tersebut. Strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam menunjukkan kepada anak sikap positif dan sikap negatif ketika anak bermain maupun saat pengenalan aturan dalam bermain.

Sekolah yang mendukung dalam pembentukan karakter diperlukan sebagai sarana yang berpengaruh pada terbentuknya karakter anak. Konsep Sekolah Ramah Anak adalah program untuk mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli dan berbudaya lingkungan hidup, yang mampu menjamin pemenuhan hak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya.<sup>5</sup> Kondisi kelas yang sesuai dengan konsep sekolah ramah anak diharapkan mampu membentuk karakter anak yang berakhlak mulia serta memastikan setiap anak memiliki hak memperoleh akses pendidikan yang berkualitas. Kelas yang kurang bersahabat dapat membuat anak tidak merasa nyaman saat belajar sehingga pembentuk karakter kurang optimal.

Pada masa usia dini ini, masa menanamkan nilai-nilai karakter, pembinaan, pengarahan, pembimbingan dan pembentuk karakter anak usia dini. Karakter adalah watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar

---

<sup>3</sup>Suadnyana, I. Bagus P. Eka, & Yogiswari, K. S. (2019). UPANISAD PERSPEKTIF PENDIDIKAN MODERN. *Jurnal PASUPATI*. <https://doi.org/10.37428/pspt.v6i2.136>

<sup>4</sup>Oki, W dan Ardy, N, Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini, *Journal of Early Childhood Education and Development*, Vol. 2, No. 1, Juni (2020) 52-63, (IAIN Purwokerto)

<sup>5</sup>Deputi Tumbuh Kembang Anak, 2015, *Panduan Sekolah Ramah Anak*, Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, hal. 14



yang ada pada diri seseorang.<sup>6</sup> Nilai-nilai karakter itu antara lain kejujuran, keterbukaan, toleransi, tanggung jawab, kebijaksanaan, disiplin diri, kemanfaatan, saling menolong dan kasih sayang. Menurut Lickona dikutip dalam Syahroni dijelaskan bahwa sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengemban tugas mengembangkan nilai-nilai karakter.<sup>7</sup> Pendidikan menjadi wadah membentuk karakter anak sehingga menjadi suatu kepribadian, dan menghasilkan perilaku anak yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan sebagainya.

Dengan meningkatkan kemampuan sosial anak atau karakter anak terbentuk dan menjadi bekal bagi anak di masa depan dan diharapkan dapat menciptakan kelas ramah anak dimulai dengan sikap 5S senyum, sapa, salam, sopan, santun. Tetapi yang di lihat di sekitar kita masih banyak sikap dan perilaku anak yang tidak sesuai dengan ketentuan norma dan aturan yang berlaku. Menurut Pratiwi anak-anak sudah mulai tampak individualis, etika sopan santun anak sangat rendah, kurang adanya kesadaran menghormati orang yang lebih tua atau tidak ada kepedulian kepada orang disekitarnya.<sup>8</sup> Karakter ramah penting untuk diterapkan guna memperbaiki krisis karakter anak bangsa. Ciri-ciri anak berkarakter ramah antara lain murah senyum, senang menyapa, senang memberi salam, dan berperilaku sopan santun baik terhadap yang lebih muda, sesama dan yang lebih tua.

Nilai-nilai karakter 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) merupakan suatu anjuran yang dilakukan oleh seseorang ketika sedang berkomunikasi dan bersosialisasi kepada orang lain. Berbeda dengan metode dalam dunia kerja budaya 5S (seiri, seiton, seiso, seiketsu, shitsuke) ini muncul pada tahun 1980an oleh Takashi Osada yang

---

<sup>6</sup> Nana Prasetyo, *Membangun Karakter Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, 2011), hal. 5

<sup>7</sup> Hidayatullah, M, S & Yani, M, T, *Strategi Mi Darul Ulum 1 Jogoroto Kabupaten Jombang dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa melalui Pembiasaan Budaya Sekolah Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, (Universitas Negeri Surabaya), Vol.03 No.04 Tahun 2016, 1341-1355. hal.2

<sup>8</sup> Ika Ari Pratiwi, *Pembiasaan Budaya 5S (senyum, salam, sapa, sopan, santun) untuk Menumbuhkan Nilai Karakter dan Budi Pekerti Siswa*, (FKIP: Universitas Muria Kudus), Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017, hal. 3

digunakan untuk menciptakan lingkungan kerja yang nyaman dan tertib.<sup>9</sup> Sedangkan budaya 5S yang digunakan untuk meningkatkan karakter anak usia dini dalam menciptakan kelas ramah anak adalah 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun). Cerminan pribadi seseorang yang tampak dapat dilihat melalui perbuatan dan interaksi seseorang terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Krisis karakter pada anak usia dini dapat menjadikannya sebagai pribadi yang mudah cemas, labil emosinya, berperilaku agresif, rendah diri, tidak memiliki kepekaan sosial, dan egois.

Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan pengembangan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) anak yang perlu distimulasi sejak dini untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki agar menjadi bekal kelak sebagai penerus bangsa. Anak pada usia 4-5 tahun memerlukan pembiasaan dalam melakukan nilai-nilai karakter budaya 5S. Berkaitan dengan nilai-nilai karakter anak usia dini yang dapat di implementasikan ke dalam pembelajaran sekolah, diperlukan media pembelajaran yang menarik. Mengembangkan karakter anak usia dini melalui media apapun yang akan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan teknik belajar sambil bermain.

Media pembelajaran dibuat guna meningkatkan nilai-nilai karakter anak dapat diberikan secara berulang dan berkesinambungan serta pembiasaan baik dalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan berbagai media pembelajaran dalam mengembangkan sikap afektif dan nilai-nilai karakter dapat dilakukan dengan menggunakan metode bercerita yang dikemas dengan boneka pembelajaran secara menarik. Salah satu strategi yang digunakan oleh anak usia dini dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan boneka tangan. Melalui cerita yang disampaikan dengan boneka tangan memberikan suasana yang hidup dan menyenangkan.

Boneka Tangan *Muppet* disingkat BOTAPET merupakan sebutan untuk boneka tangan yang mulutnya dapat digerakan, sehingga boneka ini

---

<sup>9</sup> Muhammad Reza and Azwir Hery, "Penerapan 5S (Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke) Pada Area Kerja Sebagai Upaya Peningkatan Produktivitas Kerja (Studi Kasus Di CV Widjaya Presisi," *Journal of Industrial Engineering* Vol. 4, No. 2, September (2019), hal. 73.

terasa lebih hidup dan ekspresif. Boneka *Muppet* mulai dikenal sejak tahun 1980-an, melalui serial boneka *The Muppet Show* dan *Sesame Street* atau Jalan Sesama untuk versi Indonesianya. Teknik bercerita dengan menggunakan boneka tangan memudahkan dalam menyampaikan nilai-nilai karakter anak usia 4-5 tahun. Media bercakap-cakap dengan anak yang lebih ekspresif dan menarik untuk ditonton oleh anak.

Media pembelajaran yang di dalamnya berupa cerita dengan menggunakan boneka tangan dalam mengembangkan nilai-nilai karakter budaya 5S yang perlu di stimulasi sejak usia dini baik di rumah maupun di tempat anak bersekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus memberikan pengalaman belajar bagi anak yang bermakna dan mampu mencetak generasi bangsa yang berkualitas yang dikenal dengan konsep pendidikan ramah anak yang selanjutnya akan disebut sekolah ramah anak. Menciptakan lingkungan yang ramah akan anak menjadi salah satu cara agar kelas ramah anak dapat terbentuk dengan baik. Kelas yang nyaman, menarik, dan menyenangkan bagi anak dapat membentuk perilaku lainnya yang baik untuk anak.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti merasa perlu mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan mengenai budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) anak usia dini yang dilakukan di kelas ramah anak melalui media pembelajaran berupa boneka tangan menggunakan metode bercerita. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik dalam pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran BOTAPET Pengenalan Karakter Budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 Tahun”.



## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Maraknya kasus anak yang menjadi korban bully
2. Orang tua dan guru yang sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pendidikan karakter, tetapi belum semuanya memiliki penguasaan terhadap metode dalam membentuk karakter anak.
3. Terbatasnya media pembelajaran untuk mengenalkan karakter 5S pada anak usia dini.

## 3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini terarah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran boneka tangan *puppet* BOTAPET untuk mengembangkan karakter 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) dalam menciptakan kelas ramah anak usia -5 tahun.

## 4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media BOTAPET pengenalan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) untuk menciptakan kelas ramah anak usia 4-5 Tahun?
2. Bagaimana cara penggunaan media BOTAPET pengenalan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) untuk anak usia 4-5 Tahun?
3. Apakah media BOTAPET efektif untuk mengenalkan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) anak usia 4-5 tahun dalam menciptakan kelas ramah anak?

## 5. Kegunaan Hasil Penelitian

### 1. Secara teoritis,

Penelitian ini dapat menjadi pedoman dan acuan bagi pendidik anak usia dini, dan memperkaya konsep serta literatur bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini melalui media BOTAPET Pengenalan Karakter Budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) untuk Menciptakan Kelas Ramah Anak Usia 4-5 tahun.

### 2. Secara praktis,

#### a. Guru

Hasil penelitian ini merupakan masukan dan pengalaman berharga bagi guru dalam mengembangkan dan memberikan alternatif pemilihan media sehingga dapat mengenalkan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) anak usia 4-5 tahun.

#### b. Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua terutama dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini dibuat agar orangtua dapat menambah pengetahuan mengenai media berupa media boneka tangan yang dapat orang tua tiru di rumah dengan ide kreatif lainnya.

#### c. Anak

Penelitian ini bermanfaat bagi anak sebagai salah satu cara mengenalkan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun). Media boneka tangan dapat anak gunakan dengan seksama menyimak cerita yang disampaikan mengenai pengenalan karakter budaya 5S dengan pembiasaan yang menarik perhatian dan tanpa mereka sadari membiasakan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) dalam kehidupan sehari-hari.



**d. Peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti bermanfaat dalam memberikan pengalaman yang sangat berharga dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada anak, terutama dalam pengenalan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun) serta mengembangkan ide-ide media pembelajaran anak usia dini guna menambah pengetahuan untuk memperbaiki diri kedepannya.

