

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakter anak-anak Indonesia beberapa dekade terakhir ini sedang berada pada kondisi yang sangat memprihatinkan. Carut-marutnya permasalahan karakter anak-anak Indonesia telah mendorong Presiden Republik Indonesia ke-6, Susilo Bambang Yudoyono, mendeklarasikan ‘Gerakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa’ pada tahun 2010 silam. Sayangnya, deklarasi Gerakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa’ sepertinya belum berdampak signifikan. Riset Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2012 melaporkan 103 kasus tawuran dengan korban meninggal sebanyak 17 anak di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Pada semester pertama tahun 2018 KPAI sudah menangani 1885 kasus di mana 504 anak di antaranya menjadi pelaku pidana pencurian, narkoba, dan asusila. Yang lebih memprihatinkan dan bahkan menyedihkan adalah kasus asusila menempati posisi tertinggi dari berbagai kasus yang ditangani KPAI. KPAI mencatat 62,7 % remaja SMP di Indonesia sudah tidak perawan; 93,7 % siswa SMP dan SMA sudah pernah berciuman; 21,2 % remaja SMP pernah melakukan aborsi; dan 97 % siswa SMP dan SMA mengaku pernah menonton film porno (BEM REMA UPI, 2019). Selain hal tersebut penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya karakter yaitu dengan adanya beberapa kasus terhadap anak di antaranya pencurian dan asusila. Oleh sebab itu

perlu diusahakan untuk mengoptimalkan muatan karakter yang baik dan positif yang menjadi pegangan kuat dan modal dasar pengembangan individu.

Fakta lapangan yang ditampilkan di atas menunjukkan kedaruratan pendidikan karakter bagi anak-anak Indonesia. Kedaruratan itu kembali mendorong para perancang Kurikulum 2013 memposisikan pembentukan karakter anak-anak Indonesia sebagai salah satu bagian terpenting di samping penguasaan kompetensi lainnya karena pendidikan karakter sangat penting dalam membentuk watak anak didik sejak dini (Sari, 2017).

Penanaman dan pembentukan karakter sangat penting karena menyangkut dengan kualitas suatu bangsa sebagaimana diungkapkan (Faiz, dkk, 2021) bahwa pembentukan karakter merupakan pondasi keberlangsungan peradaban dan jati diri sebuah bangsa dalam menciptakan generasi emas bangsa. Pendidikan karakter merupakan upaya memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional, spiritualitas, dan kepribadian seseorang. Di dalam konteks pendidikan di sekolah, pendidikan karakter bertujuan menumbuhkan nilai-nilai dalam diri siswa dan pembaharuan tata kehidupan bersama dengan tetap menghargai kebebasan individu. Menurut Ulfah (2020) pendidikan karakter dapat juga mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang lebih baik.

Ada berbagai strategi yang dapat dilakukan guru dalam membentuk karakter para siswa sekolah dasar, salah satu di antaranya adalah dengan mengajak para siswa mendengarkan dan menyimak kisah-kisah atau cerita rakyat yang menjadi khazanah kearifan lokal (Indrawan, dkk., 2020). Atas cara ini sekolah-sekolah di Bali pada umumnya dan sekolah dasar pada khusus tampil sebagai wahana pelestarian nilai-nilai kearifan lokal (etnopedagogi) sebagai fokus pendidikan

karakter bangsa yang perlu diatasi. Salah satunya dengan cara memberikan pembelajaran sedini mungkin melalui strategi, metode, atau media yang diajarkan. Berdasarkan kenyataan dilapangan di SD Negeri 3 Penglatan perlu adanya pendidikan karakter yang akan memberikan dampak kemajuan tentang pencerminan suatu negara. Maka perlu diberikan sedini mungkin mulai dari pendidikan prasekolah sampai perguruan tinggi.

Selama ini di dalam proses pembelajaran sekolah sebagai sarana untuk mendidik karakter perlu untuk dioptimalkan. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, media, LKPD, dan evaluasi. Perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa pengembangan media video pembelajaran. Selain itu, Bali dikenal dengan budaya lokalnya tentang menumbuhkan karakter siswa salah satunya yaitu *satua bali*. Pembelajaran *satua* sangat penting anak-anak kelas III SD karena *satua* sering dikaitkan dengan pemahaman budaya sebagai wujud pengadaptasian hidup. Budaya meliputi nilai, norma, pengetahuan, kepercayaan, pemikiran, dan warisan-warisan budaya lainnya yang berupa artefak dan benda, praktik, pengalaman, tempat, dan bahasa (Riastini, dkk., 2020). *Satua bali* banyak mengandung nilai - nilai moral sehingga sangat efektif sebagai media penanaman karakter pada anak sekolah dasar, selain itu *satua bali* dapat melestarikan kesustraan bali (Parmini, 2015). Dalam melestarikan *satua bali* khususnya pada anak-anak, karena pesan yang diantarkan dalam *satua bali* dapat menjadi pelajaran sikap-sikap moral yang sepatutnya untuk dicontoh, diadopsi, dan diamalkan oleh anak siswa untuk meningkatkan nilai karakternya (Safira, dkk., 2017). Dengan demikian, budaya bali penting sekali dikuasai siswa di dalam

beradaptasi dilingkungannya, karena ketika pengetahuan budaya semakin memudar, maka bayangan akan hancurnya budaya Bali semakin dekat. Jika tidak dilakukan pelestarian, maka beberapa generasi lagi akan mengalami keruntuhan akan nilai esensi budaya Bali khususnya dalam *satua Bali* (Julianto & Sachari, 2016).

Di samping itu, alur ceritanya dari generasi ke generasi, *satua Bali* dibedakan menjadi fabel (tokoh hewan), legenda (kejadian suatu daerah dengan tokoh tertentu), dan mitos. Dilihat dari watak ceritanya, *satua Bali* dapat dibedakan menjadi *satua* yang berkarakter hewan dan yang berkarakter manusia (Riastini, dkk., 2019). Dalam *satua* terdapat pesan-pesan moral yang diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa dalam bertindak dan bertingkah laku sesuai dengan yang diajarkan dalam sebuah *satua* (Dias Febriadiana, 2018). Membicarakan masalah diajarkannya, dalam hal ini tugas guru adalah membuat siswa menguasai dan memahami karakter dari *satua Bali* tersebut. Sehingga dapat dipelajari dengan baik, tetapi mereka juga memiliki tugas budaya di dalam menyiratkan *satua Bali* yang merupakan ajaran yang mengakomodir kebutuhan tersebut. Karena dapat memperkenalkan budaya Indonesia dan Bali dengan tradisi *mesatua* (Perni & Sudarsana, 2020). Tradisi *mesatua* sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai moral, religius dan pembentukan karakter kepada anak (Hinduism, dkk., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 22 April 2022 di SD Negeri 3 Penglatan dinyatakan bahwa terdapat permasalahan tentang pendidikan karakter yaitu (1) ternyata pendidikan karakter belum dilaksanakan secara maksimal, (2) belum adanya media yang mendukung tentang pendidikan karakter, (3) kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan media yang

terkait dengan pendidikan karakter, (4) guru lebih banyak melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media dengan mengutamakan metode ceramah. Oleh karena itu maka perlu dilaksanakan pendidikan karakter sedini mungkin dengan menggunakan media video pembelajaran *satua bali* karakter (salika) untuk membangun pendidikan karakter pada siswa, dan memotivasi siswa di dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan video *satua bali* siswa akan menjadi semangat untuk belajar dan tidak bosan sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif.

Aplikasi yang digunakan di dalam pembuatan *satua bali* karakter yaitu menggunakan aplikasi *videoscribe*. *Videoscribe* adalah media pembelajaran untuk membuat presentasi berbasis video animasi dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer atau laptop dalam proses perkembangannya (Bouato, dkk, 2020). Media pembelajaran ini berbentuk video pembelajaran yang menyajikan materi yang dikemas dengan kombinasi audio berupa narasi penjelasan materi dan visualisasi untuk mengilustrasikan materi menggunakan animasi yang menarik (Wardani & Sudarwanto, 2020). Media *videoscribe* sangat menarik karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengkreasikan media pembelajaran *videoscribe* agar lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan (Hudhana, 2019). Adapun alasan memilih menggunakan aplikasi *videoscribe* karena *videoscribe* mampu menyediakan video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Melalui penelitian ini, dapat dikembangkan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* untuk karakteristik anak sekolah dasar kelas rendah yang memiliki karakteristik suka meniru, mengamati, mendengar dan tertarik dengan animasi kartun. Pada video ini pembelajaran disajikan dengan cerita *satua bali* yang terdapat karakter dari masing - masing tokoh. Adapun tujuan dari video pembelajaran ini yaitu agar anak- anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diciptakan inovasi baru dengan mengembangkan Video Pembelajaran *Satua Bali* Karakter (Salika) Menggunakan Aplikasi *Videoscribe* Bagi Siswa Kelas III SD Negeri 3 Penglatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Pendidikan karakter belum dilaksanakan secara maksimal
- 2) Belum adanya media yang mendukung tentang pendidikan karakter
- 3) Kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan media yang terkait dengan pendidikan karakter
- 4) Guru lebih banyak melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media dengan mengutamakan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu melakukan pembatasan masalah dan difokuskan dengan masalah yang diteliti agar hasilnya menjadi optimal. Oleh sebab itu maka permasalahan difokuskan pada masalah belum adanya video pembelajaran bermuatan *satua bali* karakter sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut .

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran salika pada siswa kelas III SD Negeri 3 Penglatan?
- 2) Bagaimana validitas isi media salika dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penglatan?
- 3) Bagaimana respons guru dan peserta didik terkait penggunaan video pembelajaran salika pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penglatan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran salika pada siswa kelas III SD Negeri 3 Penglatan.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas isi media salika dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penglatan.

- 3) Untuk mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terkait penggunaan video pembelajaran salika pada siswa kelas III di SD Negeri 3 Penglatan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan dari pembahasan pada latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Maka didapatkan suatu hasil penelitian berupa manfaat yaitu sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat diharapkan untuk memberikan sebuah manfaat tentang proses pembelajaran dengan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Bagi siswa, penggunaan media video pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa agar lebih aktif. Selain itu adapun manfaat video pembelajaran bagi siswa yaitu untuk membantu dalam mengasah pendidikan karakter.

- b. Bagi Guru

Bagi guru, video pembelajaran ini dapat digunakan guru untuk diimplementasi dikelas dalam rangka pembelajaran tematik yang bernuansa pendidikan karakter.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan ataupun evaluasi dalam pengembangan dan menerapkan media salika untuk pendidikan karakter dan dapat menambah media pembelajaran bervariasi yang bisa dimanfaatkan seterusnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti, penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah referensi dan motivasi di dalam mengembangkan media salika untuk pendidikan karakter, sehingga penelitian lain dapat melanjutkan penelitian tersebut untuk diteliti lebih dalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan produk yang dihasilkan yaitu produk yang digunakan oleh guru dan siswa berupa media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dapat dihasilkan yaitu sebuah media *satua bali* karakter (salika) yang digunakan untuk mengembangkan pendidikan karakter di sekolah dasar. Adapun fitur-fitur produk dari salika yaitu sebagai berikut.

- 1) Video pembelajaran salika dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *videoscribe*.
- 2) Video salika ini menampilkan 3 tokoh dengan karakter yang berbeda dan menceritakan tentang *satua bali* (I Lutung teken I Kekua)
- 3) Video salika yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin untuk membangkitkan minat belajar siswa.
- 4) Video media salika berdurasi 15 menit agar siswa tidak bosan saat menyimak video.

- 5) Pada bagian akhir video pembelajaran salika, para siswa diajak untuk menyimpulkan secara bersama-sama tentang makna yang terkandung dalam video tersebut. Dengan cara ini guru bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap apa yang di pelajari.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kondisi Indonesia saat ini yang berada diambang perpecahan karena penurunan karakter. Karena itu diperlukan adanya sarana-sarana yang dapat meningkatkan karakter bangsa melalui pendidikan. Pendidikan diharapkan menjadi salah satu wahana yang bisa meningkatkan karakter anak salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media *salika* karakter. Pengembangan media salika diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar mereka pun bisa lebih baik.

Penanaman dan pembentukkan karakter memang sangatlah penting, karena menyangkut dengan kualitas suatu bangsa yang merupakan pondasi yang penting bagi keberlangsungan peradaban sebuah bangsa, karena kualitas karakter menentukan eksistensi sebuah bangsa. Bahwasannya karakter sebagai jati diri bangsa menjadi satu hal yang tak kalah pentingnya dalam upaya penciptaan generasi emas mendatang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

Pengembangan video salika didasarkan pada asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas III di SD Negeri 3 Penglatan sudah bisa membaca sehingga bisa mengikuti isi video.

2. Guru dan siswa di sekolah SD Negeri 3 Penglatan sudah bisa menggunakan perangkat teknologi.
3. Pengembangan video pembelajaran Salika diyakini dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran dan membangkitkan minat belajar para siswa kelas III SD Negeri 3 Penglatan.
4. Video pembelajaran Salika bisa dengan mudah diaplikasikan di SD Negeri 3 Penglatan.

2) Keterbatasan Pengembangan

Selain itu adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Video ini hanya dikembangkan berdasarkan karakteristik sekolah dan karakter siswa sehingga bisa saja tidak cocok untuk yang lainnya.
2. Penelitian pengembangan video ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*), belum sampai ke tahap implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) karena keterbatasan biaya, waktu, dan kondisi penyebaran varian Covid-19 yang masih tinggi pada beberapa bulan terakhir ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang sudah digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan juga menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran dikelas dan bukan untuk menguji teori. Penelitian

pengembangan ini juga akan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran yaitu suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa informasi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sehingga dapat menunjang keberhasilan di dalam proses pembelajaran.
- 3) *Videoscribe* adalah aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.
- 4) Materi *satua* merupakan cerita rakyat daerah Bali yang tumbuh dan berkembang secara turun temurun di tengah-tengah kehidupan masyarakat Bali dari generasi ke generasi berikutnya secara lisan dalam versi yang berbeda.
- 5) Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang terdapat lima langkah terdiri dari analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.