

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pengembangan karakter dan juga kepribadian anak merupakan fase penting dalam pendidikan pada anak usia dini. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman yang juga memberi pengaruh terhadap sifat dan sikap anak, menjadikan pengetahuan yang tidak lagi sesuai dengan karakter yang dimiliki. Ketidaksesuaian ini tercerminkan dari kecerdasan anak tidak sejalan dengan moral yang baik. Salah satu contoh yang sering ditemui adalah perilaku yang tidak sopan yang ditunjukkan kepada guru maupun orang lain, s (Khalimah & Prasetyo, 2022).

Adyanto (2018) menjelaskan bahwa karakter yang ada pada diri seseorang terbentuk karena adanya pengalaman, pendidikan dan juga dibentuk oleh lingkungan. Karakter ini nantinya akan dipadukan dengan nilai yang ada dalam diri seseorang dan pada akhirnya menjadi sebuah karakter untuk melanjutkan perjuangan untuk mendapatkan kekuatan. Sistem inilah yang kemudian menjadi landasan bagi pembentukan sikap, perilaku, maupun pemikiran. Pembinaan karakter sejak dini bertujuan untuk menanamkan pada diri anak kepribadian yang baik agar pada masa dewasa menjadi manusia yang baik, berakhlak mulia dan dapat memberi manfaat bagi sesama dan orang disekitarnya (Aprianti, 2018). Pentingnya pengembangan karakter khususnya nilai agama dan moral pada anak tidak hanya terletak di sekolah tetapi juga didukung oleh lingkungan rumah terutama orang tua. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan karakter diajarkan pada anak sejak usia dini yang dimulai di Taman Kanak-Kanak (TK).

Hingga saat ini, program pendidikan prasekolah atau TK masih menghadapi banyak permasalahan, termasuk dalam membesarkan anak hingga standar yang tidak sesuai harapan. Hal ini disebabkan karena dosen belum mengetahui tujuan program untuk mengembangkan karakter dan keimanan mahasiswa (Mukhtar & Suryani, 2019). Kondisi yang terjadi saat ini masih dominan seorang guru yang hanya berfokus pada kecerdasan intelektual khususnya pemahaman atas mata materi pelajaran tanpa mempertimbangkan perubahan perilaku siswa.

Fenomena ini juga terjadi di TK Saraswati 1 Denpasar, hasil observasi siswa menunjukkan bahwa tingkat pemahaman kognitif, sikap moral dan agama anak masih perlu diperhatikan. Kurangnya pemahaman terhadap moralitas agama tercermin dari masih adanya anak yang tidak menyapa guru, tidak sabar menerima giliran, namun belum bisa membedakan perilaku yang baik dan buruk di lingkungan sekolah. Selain itu, kurangnya toleransi dan seringnya permusuhan terhadap siswa lain juga menunjukkan kurangnya pendidikan moral (Pitaloka et al., 2021). Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya motivasi guru untuk melibatkan anak dalam kegiatan yang bernilai moral dan agama, kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran, dan proses belajar mengajar yang monoton karena masih dilakukan melalui bercerita tanpa menggunakan sarana audiovisual (elektronik), kemungkinan besar akan membangkitkan minat anak-anak.

Proses tumbuh kembang anak pada rentang 0-8 tahun terjadi secara cepat sehingga sangat sangat membutuhkan stimulasi yang maksimal. Penelitian Suryana (2013) menekankan bahwa anak usia dini pada rentang tersebut sebagai makhluk

sosiokultural yang akan mengalami proses fundamental bagi perkembangan kehidupan selanjutnya dengan karakter berbeda pada setiap anak.

Pendapat Cross dalam Madyawati (2017:13) tentang ciri-ciri anak usia dini Diantaranya a) egosentris; b) unik; c) mengungkapkan perilaku dengan spontan; (d) aktif; e) menunjukkan keingintahuan dan antusiasme yang besar terhadap banyak hak; f) mempunyai semangat penemuan dan petualangan; g) penuh imajinasi; h) selalu mudah frustasi; i) bertindak tanpa pertimbangan; j) rentang perhatian yang pendek; k) mempunyai potensi terbesar sebanyak periode pembelajaran. Penjelasan tersebut memberikan pemahaman bahwa pada usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan terjadi sangat pesat dalam berbagai aspek. Sehingga orang tua dituntut agar terbiasa melakukan sesuatu yang mewakili nilai inti kehidupan yang paling penting, yaitu etika moral dan agama yang baik.

Berdasarkan fenomena yang ada pada TK Saraswati 1 Denpasar. Maka dilakukan penilaian terkait karakter moral dan agama pada siswa yang berada pada sekolah tersebut. Hasil penilaian menunjukkan bahwa lebih banyak anak dengan skor rendah. Hasil tersebut dirangkum pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil Observasi Nilai Karakter Moral dan Agama pada Anak TK Saraswati 1 Denpasar kelas B1

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BSH	4	19,04
BSB	6	28,57
BB	11	52,38
MB	-	-

(Sumber data : Guru Kelas)

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat siswa pada kategori lemah (baru berkembang) masih mendominasi yaitu sebanyak 11 orang (52,38%), sedangkan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 6 orang (28,57%) dan jumlah siswa terbanyak adalah kecil mencapai hasil yang baik. atau nilai bagus sebanyak 4 orang (19,04%). Nilai moral dan agama yang rendah disebabkan oleh banyak faktor, baik lingkungan rumah anak maupun perbedaan model pembelajaran guru. Menurut Muqowim (2020), guru merupakan aktor utama yang menentukan keberhasilan pengembangan karakter di sekolah. Karakter anak usia dini yang dijabarkan oleh Murniyetti dkk. (2016) yaitu kejujuran, toleransi, disiplin dan kemandirian.

Permasalahan di atas merupakan tanggung jawab berbagai pihak sehingga perlu dilakukan upaya dalam rangka meningkatkan pembentukan karakter moral dan agama anak. Saat usia pertumbuhan, khususnya pada awal kehidupan, terjadi suatu ciri khusus yang disebut masa keemasan (*golden age*), yaitu masa pertumbuhan. Landasan budi pekerti, moral, akal budi dan kecerdasan memiliki keterkaitan dan saling berhubungan (Rochimi dan Suismanto, 2019). Model pengajaran berbasis media elektronik sudah terbukti dan disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak prasekolah. Karena saat ini telah berada di era teknologi informasi modern, maka perkembangan media elektronik seperti eksperimen, tablet, perangkat seluler dan berbagai aplikasi eksperimen secara digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Penggunaan media ini menawarkan peluang untuk memberikan kesempatan seseorang untuk memperluas wawasan dan pengalaman (Maulida, 2020).

Media pembelajaran berbasis elektronik adalah sebuah sarana metode pembelajaran dengan bentuk audio visual yang menggunakan bahan ajar modern

sesuai dengan perkembangan masa kini, yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah semakin maju (Andayani, 2014). Sesuai dengan basisnya media ini adalah gabungan suara (pendengaran) dan gambar (melalui penglihatan). Harapan penggunaan media tersebut adalah penyampaian materi dapat optimal. Media pembelajaran berbasis elektronik juga berperan dan bertanggung jawab menggantikan fungsi guru sampai batas tertentu. Sebagian kasus guru hanya menjadi moderator yaitu memfasilitasi pembelajaran anak.

Pada hasil penelitian Fitri & Pradipta (2017) memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada moral anak di TK Cemara Indah 2 Kota Pekanbaru. Nilai rata-rata akhir dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 71,2%. Nilai tersebut berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kesimpulannya bahwa dalam perkembangan moral anak telah menunjukkan perkembangan yang baik. Penelitian lain menunjukkan bahwa video edukasi efektif mendukung setiap proses pembelajaran karena mampu meningkatkan emosi positif dalam mengikuti kegiatan belajar (Wahyuningtyas & Roziah, 2020). Video edukasi anak-anak yang dilengkapi dengan animasi, gambar, dan materi audio visual yang akan membantu anak untuk fokus dalam belajar dan guru akan lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi. Bahan ajar berupa video ajar yang digunakan dapat memadukan perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Video dapat memberikan lebih banyak fleksibilitas kepada guru dan mempelajari sudut pandang siswa (Sunami & Aslam, 2021). Video dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang lebih efektif (Jundu *et al.*, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis video menarik bagi anak-anak yang berdampak pada peningkatan prestasi akademik (Batubara & Ariani, 2016).

memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta mencipta dapat ditingkatkan ketika dihadapkan pada inovasi pendidikan berupa kegiatan pembelajaran yang didukung audio visual melalui observasi (Jampel & Puspita, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Media Elektronik Berbasis *Role Playing* Terhadap Karakter Moral dan Agama Anak TK Saraswati 1 Denpasar”**

Pemilihan pendidikan karakter moral dan agama pada anak usia pra sekolah di TK Saraswati 1 Denpasar sebagai objek penelitian dilakukan berdasarkan fenomena di masyarakat atas kurangnya kesiapan dan pemahaman pada anak berkaitan dengan sikap hormat serta kedisiplinan. Tindakan negatif yang muncul mengarah pada kebiasaan, sehingga perlu dikaji sistem pembelajaran yang membantu menanamkan karakter moral dan agama khususnya pada anak usia dini sebagai faktor penentu kualitas masa depan anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang ditemui di sekolah sebagai berikut:

1. Siswa memiliki karakter moral dan agama yang rendah dengan masih terlihat pada saat melakukan persembahnyangan siswa masih bermain-main dengan temannya, masih tidak perdulinya dengan lingkungan sekitarnya, masih membuang sampah sembarangan.

2. Siswa belum mampu menerapkan nilai moral dan agama saat aktivitas sehari-hari terlihat dalam kesehariannya yang masih belum terbiasa dalam menyapa teman sejawat maupun guru kelas lain, membalas tegur sapa lingkungan sekitar.
3. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, guru masih belum melakukan pembelajaran yang berpariatif, sehingga apada anak usia dini kurang tertarik mempelajarinya dan minatnya tidak bisa di bangun karena metodenya masih konvensional.
4. Guru kurang memiliki inovasi dalam menggunakan media pembelajaran guru kurangnya dukungan mengembangkan suatu media yang mampu menarik minat anak dalam mempelajari hal tersebut misalnya menggunakan media elektronik yang di variasikan vidio animasi yang mampu menarik minat anak dalam menggunakan media seperti media elektronik berbasis *role playing*.
5. Kurangnya motivasi di lingkungan siswa. Lingkungan sekolah maupun di rumah harus seimbang dimana pada jaman digital sekarang ini orang tua dan guru dituntut untuk memanfaatkan media elektronik sebagai pembelajaran bukan hanya permainan, orang tua dan guru harus mampu mengutarakan anak dalam digitalisasi mampu membuat pembelajaran dengan asik.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan pendidikan yang terjadi di sekolah dipengaruhi oleh beberapa unsur yang saling berkaitan. Disadari karena adanya keterbatasan waktu, dan juga kemampuan peneliti dan untuk berfokus pada penelitian yang akan dilaksanakan,

maka dalam usaha meningkatkan karakter moral dan agama anak dalam penelitian ini akan difokuskan dalam upaya penerapan pembelajaran media elektronik berbasis *role playing*. Agar lebih jelas, maka permasalahan dibatasi pada pengaruh penerapan pembelajaran media elektronik berbasis *role playing* terhadap karakter moral dan agama anak TK Saraswati 1 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berfokus pada permasalahan yang dibahas sebelumnya, maka rumusan masalah yang dibentuk adalah apakah terdapat perbedaan karakter moral dan agama siswa yang mengikuti pembelajaran media elektronik berbasis *role playing* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada anak TK Saraswati 1 Denpasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan karakter moral dan agama siswa yang mengikuti pembelajaran media elektronik berbasis *role playing* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada anak TK Saraswati 1 Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Manfaat secara teoretis yaitu dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi tentang penerapan metode bermain berbasis media elektronik terhadap karakter anak TK Saraswati 1 Denpasar.

2. Manfaat praktis

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

- a. Bagi guru yaitu dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam penerapan metode bermain berbasis media elektronik dengan *role playing*.
- b. Bagi siswa yaitu dapat mengembangkan karakter siswa melalui penerapan metode bermain berbasis media elektronik dengan *role playing*.

1.7 Rencana Publikasi

Penelitian ini merupakan *output* yang memiliki manfaat bagi banyak pihak sehingga peneliti berencana akan melakukan publikasi pada jurnal sinta 4. Adapun rencana publikasi pada Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia diakses pada link <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/698/501>.