

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Asyhar (2012) berpendapat bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*)”. Media memiliki peran yang sangat penting dalam menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran, berpeluang besar akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media memiliki peran penting dalam menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter pada diri siswa.

Karakter merupakan salah satu ciri khas dalam diri manusia, yang meliputi akhlak, moral, dan budi pekerti. Zubaedi (2015) berpendapat bahwasannya “di era globalisasi saat ini, terjadi krisis yang sangat mengkhawatirkan berkaitan dengan pendidikan karakter, dalam hal ini melibatkan masyarakat dan anak-anak”. Merujuk hal tersebut, pembelajaran pendidikan karakter sangatlah diperlukan. Dimana Setiawati (2017:348) berpendapat bahwa “pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun bangsa yang beradab dan bermartabat, baik di mata Tuhan, Dunia Internasional, dan Manusia”. Tugas dari pendidikan, adalah membuat peserta didik menjadi berkarakter.

Karakter yang baik, tercermin dari nilai-nilai pancasila. Creasy (dalam Zubaedi, 2015:16) berpendapat bahwa “pendidikan karakter sebagai upaya

mendorong peserta didik tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir, dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya, serta mempunyai keberanian melakukan yang benar, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan”. Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mengembangkan karakter peserta didik, agar dapat mewujudkan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Alwis (dalam Setiawati 2017) berpendapat bahwasannya “pendidikan karakter memiliki fungsi sebagai pengembangan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, sesuai dengan nilai-nilai luhur pancasila”.

Namun kenyataannya, penurunan kualitas karakter siswa seperti tindakan melanggar disiplin, menyontek, dan lain sebagainya tetap terjadi. Hal ini terjadi karena pendidikan cenderung lebih menitikberatkan pada hal pengembangan kognitif semata, tanpa diimbangi dengan pengembangan *soft skills*. Pendidikan karakter diharapkan dapat memberikan penekanan pada rasa hormat, tanggung jawab, jujur, peduli dan adil, serta dapat membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri, namun saat ini karakter pada diri peserta didik sudah mulai terkikis oleh arus globalisasi.

Pesatnya globalisasi berdampak negatif terhadap kebanggaan para generasi muda, pada tradisi budaya itu sendiri. Hal ini terlihat jelas pada kemampuan menulis dan memahami *aksara* Bali. Suwija (2012:72) berpendapat bahwa “disatu sisi, pemegang kebijakan merasakan bahwa *aksara* Bali sebagai akar budaya Bali yang patut dipelihara dan dipertahankan, masih memiliki komitmen yang sangat kuat untuk membina dan melestarikan *aksara* Bali”. Sehubungan dengan hal tersebut, maka nilai-nilai yang tercermin dalam pendidikan karakter, tentunya dapat

diterapkan pada muatan Bahasa Bali. Mengingat “mata pelajaran Bahasa Bali merupakan salah satu pelajaran wajib di Provinsi Bali yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah” (Martini, dkk, 2018:75).

Berdasarkan hasil Wawancara awal dengan ibu Ni Made Ayu Indra Wahyuni, S.Pd. B., selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Bali, kelas III di SDN 4 Kaliuntu pada tanggal 14 Maret 2019 pada pukul 09.30 WITA, diperoleh informasi bahwa, (1) guru tidak mempunyai banyak waktu dalam mengembangkan media pembelajaran, yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar siswa, dengan bekerja sama dengan teman. (2) Pengadaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam bekerja sama sangat diperlukan, dikarenakan siswa kelas III di SDN 4 Kaliuntu masih kurang mampu untuk belajar bekerja sama dengan teman sejawatnya. (3) Hasil belajar Bahasa Bali yang dicapai siswa kelas III pada semester ganjil 2019/2020 dengan siswa sebanyak 30 orang, masih kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, ditemukan rata-rata murni masih belum memuaskan yaitu 70.

Berdasarkan hasil Observasi awal dengan ibu Ni Made Ayu Indra Wahyuni, S.Pd. B., selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Bali, kelas III di SDN 4 Kaliuntu pada tanggal 27 Maret 2019 pada pukul 09.30 WITA, juga diperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran, guru dominan menggunakan metode ceramah, dan guru kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi di SDN 4 Kaliuntu, telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam mata pelajaran Bahasa Bali khususnya dalam hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Bali kelas III adalah (1) sumber belajar hanya berpatokan pada buku paket yang diberikan oleh pemerintah, dan (2) keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Bahasa Bali.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter. Penggunaan media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter ini, diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan dalam pembelajaran kelas III di SD Negeri 4 Kaliuntu, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Bali.

Media pembelajaran kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter ini, dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa akan diajak bermain kartu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu bergambar, dengan demikian media kartu bergambar ini dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, dengan media ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020” dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul terkait dengan pengembangan media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter sebagai media untuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Hasil belajar siswa di bawah KKM.
2. Sumber belajar, guru masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, pada praktiknya terdapat banyak kendala yang menghambat siswa dalam melakukan pembelajaran Bahasa Bali, namun penelitian ini hanya meneliti aspek peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Bali, melalui Pengembangan Media Kartu Bergambar berorientasi Pendidikan Karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020?

2. Bagaimanakah validitas Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, subjek uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
3. Bagaimanakah efektivitas Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020, menurut hasil evaluasi para ahli, subjek uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.
3. Untuk mengetahui efektivitas Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas III di SDN 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dalam mengembangkan produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Media kartu bergambar terintegrasi dengan nilai-nilai pendidikan karakter;
2. Media kartu bergambar dilengkapi dengan kartu informasi petunjuk penggunaan media, untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media kartu bergambar;
3. Media kartu bergambar dirancang untuk siswa kelas III di SDN 4 Kaliuntu.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 4 Kaliuntu, keberadaan media belum banyak tersedia. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran, sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih terarah pada tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran membaca, terkadang beberapa siswa saat pembelajaran berlangsung masih ada saja yang tidak fokus dengan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar mampu meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan membaca *aksara* Bali.

Dengan adanya media kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter, siswa dapat belajar dengan mudah karena kartu dilengkapi dengan adanya gambar, dan teks yang mampu menarik perhatian siswa, di samping itu siswa juga akan lebih partisipatif dalam proses pembelajaran. Bagi pihak guru, dengan adanya pengembangan media kartu bergambar ini akan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran, karena dalam media kartu bergambar tersebut dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran,

serta nilai-nilai pendidikan karakter yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Belum tersedianya sumber pembelajaran berupa media kartu bergambar yang memungkinkan siswa belajar bekerja sama;
2. Siswa telah terbiasa menggunakan LKS dan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran;
3. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu berangkat dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk awal, validasi, revisi produk, uji coba dan revisi produk.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas III semester genap di SD Negeri 4 Kaliuntu, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD Negeri 4 Kaliuntu.
2. Dalam penelitian ini, pengembang hanya mengembangkan materi *aksara* Bali dengan kompetensi dasar memahami teks wacana yang menggunakan *aksara* Bali sederhana pada mata pelajaran Bahasa Bali. Dalam media dengan model pengembangan ADDIE tersebut hanya berisikan teks dan gambar yang sesuai dengan materi Bahasa Bali.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a) Pengembangan adalah suatu proses dan upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan efektivitas.
- b) Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran sebagai alat bantu bahan belajar, yang dapat dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi belajar guna mempermudah dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan dari pembelajaran.
- c) Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoretik.
- d) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. ADDIE telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan, penerapan ADDIE harus bersifat *student centered*, inovatif, otentik dan inspiratif.
- e) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dinyatakan dengan angka (pada penelitian ini terbatas pada ranah kognitif).