

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan, untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan (UU no. 20 Tahun 2003) yaitu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang memerlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, maka semua jenis pendidikan di Indonesia harus diarahkan kepada terwujudnya tujuan tersebut. Tujuan pendidikan nasional itu menjadi dasar dalam pendidikan budaya dan karakter agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkarakter.

Budaya dan karakter bangsa saat ini menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan itu mengenai berbagai aspek kehidupan, yang tertuang dalam berbagai tulisan di media cetak, wawancara, dialog, dan gelar wicara di media elektronik. Selain media massa, para pemuka masyarakat, para ahli, dan para pengamat pendidikan, dan pengamat sosial berbicara mengenai persoalan luntarnya budaya dan karakter bangsa di berbagai forum seminar, baik tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Persoalan yang muncul di masyarakat seperti korupsi, kekerasan, kejahatan seksual, perusakan, perkelahian massa, kehidupan ekonomi yang konsumtif, kehidupan politik

yang tidak konduktif, dan sebagainya menjadi topik pembahasan hangat di media massa, seminar, dan di berbagai kesempatan.

Melalui pendidikan merupakan salah satu cara alternatif yang banyak dikemukakan untuk mengatasi, atau mengurangi, masalah luntarnya budaya dan karakter bangsa yang banyak diperbincangkan. Pendidikan yang dianggap bersifat preventif karena pendidikan dapat membangun generasi muda yang lebih baik. Maka, pendidikan yang bersifat preventif diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai masalah aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah luntarnya budaya dan karakter bangsa. Pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak secara langsung, tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak. Kebijakan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 29) pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada sembilan pilar karakter dasar. Kesembilan pilar dasar tersebut adalah : 1) cinta kepada Allah dan alam semesta; 2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri; 3) jujur; 4) hormat dan santun; 5) kasih sayang dan kerjasama; 6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah; 7) keadilan dan kepemimpinan; 8) baik dan rendah hati; 9) toleransi, peduli, cinta damai.

Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses berkelanjutan, yang dilakukan melalui mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Pendidikan karakter diintegrasikan dengan berbagai bidang studi yang ada di sekolah. Hal ini merupakan upaya untuk pengembangan nilai-nilai yang menjadi dasar pendidikan karakter. Penanaman pendidikan karakter tidak berupa pokok bahasan tersendiri tetapi terintegrasi ke dalam materi pembelajaran, dan pengembangan diri, dan budaya sekolah. Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu menanamkan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter dan pengenalan budaya lokal ke dalam kurikulum sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD N 2 Pantalan Bantul kelas IV pada Oktober 2018 dengan Ibu Septi Kiswandari, S. Pd mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih pada umumnya, serta masih belum dapat menjadikan siswa dekat dengan lingkungan disekitarnya. Padahal sistem pembelajarannya harus bersifat tematik yaitu menggunakan satu tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memperoleh pengalaman bermakna kepada siswa. Sementara pada KI dan KD Sub Tema 3 pada kelas IV sekolah dasar adalah “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” yang bertujuan mengetahui budaya lokal melalui cerita fiksi. Pada sub tema ini ada dua mata pelajaran yang berkaitan yaitu Seni Budaya dan Prakarya dengan bahasa Indonesia, tetapi banyak peserta didik belum banyak mengenal atau tahu tentang budaya lokal, dan merasa kesulitan dalam mengidentifikasi ilustrasi tokoh atau ilustrasi pada dongeng yang nantinya mereka gambar jika hanya imajinasi

tanpa adanya objek yang dicontoh atau tokoh karakter dalam cerita yang bertema kebudayaan lokal atau dongeng yang mereka dengarkan.

Teori pembelajaran yang dipakai oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung yaitu pada materi SBdP untuk membentuk gambar tiga dimensi biasa dilakukan dengan guru mencontohkan buku dongeng bergambar dua dimensi dengan mengambarkan ulang tokoh atau objek tersebut pada papan tulis, setelah itu peserta didik untuk mengambar ulang objek atau salah satu tokoh yang berkaitan dengan dongeng yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari anak kurang perhatian terhadap pembelajaran, kurang rasa antusias untuk belajar, tidak termotivasi dan kurang aktifitasnya anak dalam pembelajaran sehingga cenderung anak terlihat mengantuk atau kelas kurang kondusif. Selain itu ada banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Sejalan dengan permasalahan di atas, perlu adanya suatu perbaikan pada proses pembelajaran yang mengarah pada media untuk mengajar materi pembelajaran dan sekaligus bisa menanamkan pendidikan karakter serta mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Media merupakan salah satu untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai jika materi yang diajarkan oleh guru lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat kegunaannya.

Proses kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik akan membangkitkan antusias belajar peserta didik yang tepat dan dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, memilih media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik, media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik nyaman dan senang selama proses pembelajaran dengan menggunakan media peserta didik bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tertuju pada peserta didik tidak lagi berpusat pada guru. Selain itu guru harus mengerti tentang penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, media dan buku yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Lingkungan dan kebudayaan merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran 6 yang berkonsentrasi pada matapelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia. KI dan KD Sub tema “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” yang bertujuan mengenalkan budaya lokal dengan cerita fiksi pada kelas IV harus mengangkat budaya lokal melalui materi budaya lokal. Hal ini dikarenakan budaya dikemas dengan cerita mengandung nilai-nilai karakteristik keanekaragaman budaya di Indonesia. Bangsa Indonesia, yang dikategorikan sebagai bangsa yang tergolong besar di dunia ini, tinggal dan hidup dan suatu wawasan Nusantara yang terdiri dari ribuan pulau besar dan kecil, dengan ragam adat istiadat, cara hidup, nilai, bahasa dan kehidupan spiritual yang berbeda-beda, namun berada dalam satu kesatuan sosial dan budaya. Budaya di Indonesia sangat beragam hendaknya peserta didik

memiliki pengetahuan tentang berbagai macam budaya di Indonesia khususnya di daerah tempat tinggal peserta didik itu sendiri.

Budaya lokal yang dimiliki masing-masing daerah sangat bervariasi. Dengan keberagaman potensi daerah, pengembangan potensi dan keunggulan daerah perlu mendapatkan perhatian secara khusus bagi pemerintah daerah agar peserta didik tidak asing dengan budaya-budaya di daerahnya sendiri dan paham betul tentang potensi dan nilai-nilai, serta budaya daerahnya sendiri. Salah satu budaya lokal dari daerah Ponorogo adalah kesenian Reog Ponorogo. Reog adalah salah satu kesenian terkenal dari Indonesia yang sampai sekarang masih aktif dan dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia bahkan wisatawan mancanegara. Pemerintah kabupaten Ponorogo telah mendaftarkan kesenian Reog Ponorogo sebagai hak cipta milik Kabupaten Ponorogo. Tercatat dengan Nomor 026377 tanggal 11 Februari 2004 dan diketahui langsung oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, mengingat akan keprihatinan seluruh elemen masyarakat Indonesia akan diakuinya beberapa kesenian asli bangsa Indonesia oleh bangsa lain. Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam kesenian Reog Ponorogo kiranya perlu digali lebih lanjut untuk dapat menjadi bahan bagi pengembangan materi pembelajaran 6 yang mencakup mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) serta Bahasa Indonesia.

Solusi dari permasalahan ini dapat dilakukan dengan dua cara alternatif yaitu: yang pertama, mengembangkan media sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, mengenalkan dan menanamkan nilai karakter melalui pembelajaran dengan lingkungan dan budaya kepada peserta didik,

terutama pada budaya lokal yang menjadi icon masyarakat di daerah masing-masing.

Berdasarkan permasalahan diatas, ditemukan permasalahan tentang pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Sehingga untuk mencapai tujuan pada kompetensi yang diharapkan tidak tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, di sini diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk materi pembelajaran 6 yang mencakup mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia yaitu dengan mengembangkan media buku *pop-up*. *Pop-up* adalah salah satu media dengan kertas yang didalamnya dapat dimanipulasi dan apabila dibuka akan menampilkan gambar 3 dimensi yang timbul dan terlihat nyata. Dari pengembaran di atas, maka terciptalah ide untuk membuat media pengembangan pembelajaran yang berbasis budaya lokal yang akan diwujudkan dalam bentuk *pop-up*.

. Berdasarkan penelitian sebelumnya media *pop-up* sangat praktis dan memiliki ketertarikan dalam bentuknya karena memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur tiga dimensi. Media yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga memudahkan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan ini berfungsi sebagai solusi memberi kelengkapan pada materi pembelajaran 6 yang sesuai dengan KI dan KD. Media pembelajaran ini dikemas dengan gambar yang menarik untuk menceritakan tentang budaya lokal sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami tujuan pembelajaran dan mengenal budaya dengan nilai-nilai karakter yang terkandung. Hal ini akan membuat peserta didik tertarik dengan inovasi media pembelajaran yang ditawarkan. Pengembangan media

pembelajaran ini dapat menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam proses pembelajaran yang tujuannya memudahkan peserta didik dalam menangkap pelajaran, media ini dapat digunakan secara kelompok maupun mandiri. Media yang akan dibuat akan dirancang sesuai dengan materi pembelajaran 6 yang bertema bangga terhadap daerah asal dengan tujuan untuk mengenalkan budaya lokal yang ada. Materi yang dimuat akan disesuaikan dengan KI dan KD anak sekolah dasar kelas IV dengan desain yang dapat menarik minat peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

Permasalahan yang telah dijabarkan di atas bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai pembentukan karakter untuk anak sekolah dasar kelas IV dengan media buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo yang sesuai dengan tema dan kurikulum yang ada pada kelas IV sekolah dasar. Sehingga tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri bisa disampaikan dan dicapai oleh peserta didik dengan mudah dan berkesan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Nilai-nilai karakter apakah yang dapat ditanamkan melalui cerita legenda Reog Ponorogo untuk anak sekolah dasar kelas IV.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang ada, khususnya untuk media pembelajaran 6 yang bertema bangga terhadap

daerah tempat tinggalku yang bertujuan mengetahui budaya lokal melalui cerita fiksi legenda Reog Ponorogo pada kelas IV Sekolah Dasar.

3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi objek dan karakteristik tokoh pada cerita fiksi yang mereka buat jika hanya mengandalkan imajinasi dan contoh objek dari guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan jika harus memuali menggambar.
4. Kreatifitas para peserta didik terbatas, karena dapat dilihat dari hasil karya yang mereka buat nyaris mengalami kemiripan yang sama dan kurangnya pemahaman dalam mengenal karakteristik tokoh cerita fiksi yang bertema budaya lokal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka pembatasan permasalahan tersebut pada pengembangan buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai pembentukan karakter untuk anak sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah di paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Nilai-nilai karakter apakah yang dapat ditanamkan melalui cerita legenda Reog Ponorogo untuk anak Sekolah Dasar kelas IV?
2. Bagaimana pengembangan buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman nilai karakter untuk anak Sekolah Dasar kelas IV?

3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan buku ilustrasi *pop-up* berbasis budaya lokal legenda Reog Ponorogo sebagai penanaman karakter untuk anak Sekolah Dasar layak digunakan.

E. Tujuan Penelitian

Berrdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi nilai-nilai karakter dari cerita budaya lokal legenda Reog Ponorogo terhadap anak sekolah dasar kelas IV.
2. Membuat media pembelajaran buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman nilai karakter untuk anak Sekolah Dasar kelas IV.
3. Mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran buku ilustrasi *pop-up* legenda Reog Ponorogo berbasis budaya lokal sebagai penanaman karakter untuk anak Sekolah Dasar kelas kelas IV di SDN 2 Pantalan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat diharapkan bisa mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Mampu memberikan informasi dan pengetahuan untuk peserta didik dan guru di SDN 2 Pantalan, seta untuk para mahasiswa Pendidikan Seni.

- b. Hasil dari pengembangan dan penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan informasi dan acuan atau referensi bagi peneliti lainnya.
- c. Bisa memberikan bantuan kepada pengejar di SDN 2 Pantalan, untuk membuat media pembelajaran yang lebih berfariasai dan menarik untuk proses pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Untuk peneliti, agar dapat memberikan dan menambah wawasan melalui pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran tematik untuk anak sekolah dasar dan dapat dikembangkan di masa yang akan datang.