

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia di mana seorang anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat baik secara fisik maupun secara psikologis. Masa ini dinamakan masa keemasan atau *golden age*. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tumbuh kembang anak usia dini perlu di arahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Aryanti. T, 2016:51).

Dalam masa ini baiknya anak diberikan stimulus atau rangsangan untuk mengasah aspek perkembangan anak seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosionalnya agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Johnston dan Halocha dalam (Sit. M, 2015) menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan sosial, emosional, fisik, spasial, kognitif dan bahasa. Metode yang tepat yang bisa dilakukan untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan anak tersebut adalah dengan diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini. Oleh karena itu pendidikan

anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak mengembangkan kepripadian dan potensi secara maksimal.

Pendidikan merupakan segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu anak yang berlangsung sepanjang hayat. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah suatu upayah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I ayat 14). Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informal.

Dalam hal ini yang dimaksud kesiapan memasuki pendidikan adalah sudah mengenal aksara dengan baik dan kesiapan mental siswa. Hal tersebut akan mempengaruhi dalam proses menerima pembelajaran yang dapat berakibat ke dalam hasil belajar siswa. Pendidik memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran yang mampu mengalihkan perhatian anak agar saat belajar tidak mudah bosan dan untuk pendidik menyampaikan materi lebih mudah diserap atau mudah difahami oleh anak. Anak usia dini sangat memerlukan media pembelajaran karena melalui media ini anak lebih tertatik dalam belajar jika terdapat media pembelajaran yang menarik (Nurfadillah, M, 2023:1410) Media pembelajaran dapat membangun konsentrasi anak untuk

memperhatikan guru dan agar tidak terjadi kegaduhan didalam kelas, pada saat guru menjelaskan materi dan faham akan apa yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif khususnya untuk anak usia dini. Media adalah semua benda dan alat yang bergerak maupun tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Depdiknas,2003).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentunya berdampak pada respon dan perhatian atau minat belajar anak, sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran dikelas. Media ini ada keragaman dan jenis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut. Namun demikian beberapa pengelompokan media dalam bahan ajar jenis media tersebut dibagi menjadi tiga kelompok besar sebagaimana yang sudah di kelompokkan yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual (Mohammad. A.I. dkk, 2022:108).

Media pembelajaran audio visual adalah salah satu dari bahan ajar jenis media yang sudah dikelompokkan. Bentuk media audio visual merupakan media

yang dapat disajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Berdasarkan pendapat para ahli adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa (Ichsan,,2021:185).

Media audio visual tampilannya lebih dinamis dan menyenangkan bagi penggunaannya sehingga tidak merasa jenuh dan dapat menjadikan pembelajaran yang tidak monoton. Berdasarkan contoh dari media pembelajaran audio visual menurut Fikri, A. S. M (2018: 19) adalah televisi, kaset, VCD (*video compact disk*), serta video, dan ini salah satunya yakni *video scan Qr Code* yang memudahkan seseorang untuk mengakses video dengan menggunakan perangkat ponsel dengan cara discan code tersebut dalam *smartphone* dan menampilkan data atau informasi yang dimuatnya. *Qr Code* juga salah satu teknologi praktis yang sudah banyak gunakan di era digital ini termasuk juga digunakan dalam pembelajaran.

Qr Code (Quick Response Code) adalah barcode dua dimensi yang dapat menyimpan data. Dalam menggunakan *Qr Code* dapat mempraktikkan media pembelajaran, serta mudah untuk di akses, karena data yang banyak tadi disimpan kedalam bentuk sebuah kode yang sederhana dan dapat dibaca dengan cepat (Axelino, S. A.,2021:2586). Manfaat *Qr Code* mereka dapat menscan data materi yang diberikan dengan cepat. Terdapat banyak fitur yang disediakan mulai dari link *website*, audio, video, teks, kontak, yang mudah diidentifikasi hanya dengan scan code. Jadi *vidio scan Qr Code* mempermudah

pembelajaran dan mudah di fahami oleh peserta didik, dengan cara memindai code dan langsung peserta didik dapat melihat dan mendengarkan materi yang sudah di tampilkan di video.

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak, tetapi dengan dengan halnya buku cerita bergambar video *scan Qr Code* masih jarang diketahui oleh anak-anak. Disamping gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut dan dibantu dengan audio visual terdapat *scan Qr Code* yang muncul tampilan video pembelajaran sesuai dengan materi atau cerita yang akan disampaikan kepada anak. Dalam media pembelajaran buku cerita bergambar video *scan Qr Code* ini dapat membantu perkembangan anak, salah satunya untuk menjadikan anak lebih tau tentang kejujuran melalui cerita bergambar. Melakukan stimulus pendidikan karakter kejujuran kepada anak itu sangat penting, karena dapat membiasakan anak dalam hal kejujuran di kehidupannya seperti di lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolahnya.

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan pendidikan yang di rancang dalam menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai karakter, moral, akhlak dan juga bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, pendidikan karakter lebih menanamkan kebiasaan tentang hal yang baik sehingga anak lebih paham tentang mana yang benar dan yang salah. Kemendiknas (2010), menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah sifat, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil

perpaduan sebagai kebaikan yang diyakini dan digunakan sebagai pedoman untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. Pendidikan karakter untuk membentuk pengembangan jiwa anak baik lahir maupun batin, dari sifat aslinya menuju kemanusiawi yang lebih baik.

Karakter adalah nilai-nilai khas baik yang tersimpan dalam diri dan terwujud dalam perilaku, penanaman nilai-nilai karakter yang harus dilakukan secara kontinu atau pembiasaan dalam pembelajaran dengan dibangunnya kebiasaan yang positif, karena membangun karakter bukanlah merupakan produk instan yang langsung dapat dirasakan sesaat setelah pendidikan tersebut diberikan, akan tetapi pendidikan karakter itu dibangun sejak dini hingga menjadi dewasa, salah satunya adalah nilai karakter kejujuran. Adapun nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak usia dini menurut Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (2010) yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (Novriyansah, dkk, 2017:17). Jujur juga merupakan nilai yang harus ditanamkan pada anak melalui pendidikan disekolah, karena pentingnya menanamkan kejujuran dalam anak itu kejujuran mulai muncul sejalan dengan pertumbuhan kemampuan anak untuk berinteraksi kepada orang lain. Bentuk dalam nilai kejujuran ada empat yaitu: jujur dalam perkataan, pergaulan, kemauan dan perjanjian.

Pada era yang semakin modern ini masyarakat sudah jarang menggunakan nilai-nilai dari sebuah kejujuran sehingga dapat merusak moral bangsa. Berdasarkan masalah di masyarakat umum pada perilaku kejujuran masih belum sepenuhnya untuk bisa menanamkan atau mencontohkan perilaku jujur kepada anak usia dini. Seperti halnya melakukan tindakan korupsi, tidak menepati janji, berbohong kepada siapapun, menyalagunakan amanah yang diberikan dan lainnya. Untuk menstimulus pendidikan karakter kejujuran kepada sejak dini ini sangat penting juga dalam faktor eksternal karena perilaku jujur ini dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, yaitu bisa dilakukan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat (Utami. N.W, 2022:33)

Pentingnya menanamkan karakter pada kegiatan sehari-hari di lingkungan sekolah mulai dari hal kecil seperti mengambil barang yang bukan miliknya, meminjam tanpa mengembalikan, tidak mengakui bahwa meminjam barang milik orang lain, dan berani mengakui kesalahan yang diperbuat adalah contoh nilai-nilai kejujuran yang dapat diterapkan didalam kelas. Pada dasarnya kejujuran merupakan karakter yang terbentuk dari sikap amanah dan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan. Anak harus diberi pengertian bahwa kejujuran itu banyak sekali manfaatnya dan akan ada dampaknya apabila berbohong. Melalui penerapan media buku cerita video *scan Qr Code* diharapkan sebagai sarana pembelajaran yang nantinya akan menunjang pemahaman anak tersebut.

Hasil dari penelitian (Komariah, M. 2019:56) menjelaskan pengaruhnya media pembelajaran audio visual yang mendukung dalam pembelajaran karakter kejujuran. Dalam hasil data nilai *Pre-test* dan *post-test* anak ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video/audio visual terhadap nilai kejujuran pada anak usia 5-6 tahun, dengan permasalahan yang ada yaitu kurangnya pembiasaan perilaku kejujuran, dan penggunaan media kurang menarik digunakan dalam pembelajaran kejujuran. Hal ini di buktikan pada hasil dari sebelum perlakuan yaitu diperoleh dengan rata-rata nilai sebesar 5,42, dan setelah di berikan perlakuan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 7,78. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan perilaku kejujuran pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2022 di TK Walisongo Gempol Pasuruan, peneliti beberapa kali menemukan kejadian yang dapat diangkat sebagai bahan pertimbangan terkait pengembangan buku cerita bergambar video *scan Qr Code* seperti, media pembelajaran untuk menstimulus karakter kejujuran anak yang kurang mendukung seperti halnya guru menerapkan nilai kejujuran melalui media boneka tangan yang bentuknya seperti orang ada kepala dan badannya, cara menggunakan boneka tangan untuk menceritakan dengan menggerakkan boneka tangan tersebut, lalu setiap tokoh diberi suara dan nama yang berbeda sesuai dengan setiap tokoh tersebut dengan judul “Allah Melihatku Di mana Saja”, serta menggunakan buku cerita bergambar dengan judul buku “Pinokio, Aku Anak Jujur”, disetiap cerita guru selalu memberi pertanyaan tentang

karakter setiap tokoh dan memberikan pesan disetiap cetita, dan selebihnya memberikan penjelasan dan nasehat tentang bahwa berbohong itu tidak boleh, sehingga anak kurang tertarik dan lebih memilih berbicara atau begurau dengan temannya.

Berdasarkan penanaman nilai karakter kejujuran pada anak usia dini itu sangat penting karena anak belum mengetahui tentang kejujuran. Pembentukan karakter sebaiknya dilakukan sejak dini dengan memberikan contoh hal-hal yang baik dan positif dengan dilakukan melalui keteladanan serta kebiasaan. Di TK Walisongo Gempol Pasuruan yang peneliti dapatkan anak seringnya tidak mengakui kesalahan yang telah dia lakukan, seperti mengambil barang milik teman tetapi tidak mengakui bahwa anak tersebut yang mengambilnya, barang berupa alat tulis, anak mensobek atau mencoret buku temannya dengan sengaja, lalu ada anak berbohong kepada guru ketika izin ke kamar mandi mau buang air kecil, tetapi setelah dilihat kembali anak tersebut bermain air dengan temannya dan menuduh temannya yang lain sebagai serta mengambil barang milik temannya secara diam-diam.

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan mengembangkan media buku bacaan cerita bergambar video *scan Qr Code* tentang karakter kejujuran yang berjudul “Jujur Itu Menyenangkan” dilembaga sekolah TK Walisongo Gempol. Media tersebut merupakan buku cerita bergambar yang ada *Qr Code* untuk discan lalu menampilkan berupa video yang dapat di lihat dan di dengarkan anak. Media ini dikembangkan dengan menyesuaikan teknologi perkembangan zaman yang semakin canggih. Adanya buku cerita ini peneliti

berharap kedepannya mampu menunjang kesadaran siswa terhadap kejujuran dan bisa diterapkan kepada semua orang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan media video *scan Qr Code* (Bucergam) sebagai bahan ajar untuk mestimulus karakter kejujuran kepada anak?
2. Bagaimana kelayakan media video *scan Qr Code* (Bucergam) digunakan sebagai bahan ajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video *scan Qr Code* (Bucergam) sebagai bahan ajar untuk mestimulus pendidikan kejujuran kepada anak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video *scan Qr Code* (Bucergam) digunakan sebagai bahan ajar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media buku bacaan bercerita pendidikan karakter kejujuran anak usia dini yang berjudul “Jujur itu Menyenangkan”:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengembangkan nilai pendidikan karakter kejujuran anak usia dini.
- b. Media pembelajaran buku *scan Qr Code* berupa video tentang menstimulus karakter kejujuran kepada anak.

- c. Media pembelajaran yang dikembangkan bisa menarik perhatian anak untuk bisa mengembangkan pendidikan karakter kejujuran anak usia dini

E. Batasan Penelitian Pengembangan

- a. Media video *scan Qr Code* (Bucergam) dikembangkan untuk anak usia dini 5 – 6 tahun.
- b. Media video *scan Qr Code* (Bucergam) memfokuskan untuk menstimulus karakter kejujuran anak usia dini.
- c. Karakter kejujuran yang diajarkan yaitu anak terbiasa berkata jujur, mau mengakui kesalahannya, menghargai milik orang lain, memaafkan teman yang berbuat salah, dan anak terbiasa mengembalikan barang/benda yang bukan miliknya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian media pembelajaran menggunakan media video *scan Qr Code* (Bucergam) ini dilakukan salah satunya untuk menunjang mengembangkan pendidikan karakter kejujuran kepada anak usia dini. Pentingnya pengembangan media ini diharapkan bermanfaat untuk anak supaya mempermudah memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kejujuran dan ada dampaknya apabila berbohong. Media ini diharapkan juga untuk dijadikan bahan pembelajaran pendidikan karakter yang menarik bagi anak. Penelitian pengembangan ini mempunyai manfaat untuk menambah keterampilan serta pengalaman peneliti dalam mengembangkan video *scan Qr Code* (Bucergam) yang berfungsi sebagai bahan ajar untuk mengembangkan pendidikan karakter kejujuran anak usia dini.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media buku bacaan bercerita pendidikan karakter kejujuran anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

2. Video *scan Qr Code* (Bucergam)

Buku cerita bergambar video *scan Qr Code* merupakan buku yang berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menggunakan gambar-gambar tiruan seperti barang, binatang, tumbuhan dan lainnya sebagai penghias pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut dan dibantu dengan audio visual terdapat scan barkode yang muncul tampilan video pembelajaran sesuai dengan materi atau cerita yang akan di sampaikan kepada anak.

3. Karakter Kejujuran

Nilai karakter kejujuran adalah sikap ataupun perilaku bertindak dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak berbohong, tidak dibuat-buat, tidak ditambahi dan tidak dikurangi. Kejujuran merupakan suatu perilaku seseorang yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang

yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya maupun orang lain.

4. Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun. Masa di mana anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dan usia ini sangat mudah untuk membentuk karakter.