

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal tahun 2020 dibuka dengan kejadian yang cukup mengguncang dunia. Merebaknya virus Covid-19, virus yang berasal dari Wuhan, China, yang sampai sekarang masih belum ditemukan vaksinnnya, membuat hampir seluruh negara bingung, termasuk negara Indonesia. Dilansir dari portal berita Kompas.com, kejadian yang akhirnya dianggap sebagai pandemi dunia ini memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan manusia, diantaranya sektor industri pengolahan, sektor perdagangan, hotel dan restoran, serta sektor jasa-jasa, termasuk jasa pendidikan. Disampaikan oleh Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), Doni Monardo, guna meminimalisir penyebaran virus Covid-19, pemerintah telah memutuskan untuk mengambil langkah untuk melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) yang harus disosialisasikan ke seluruh masyarakat Indonesia. Dimana dalam jangka waktu yang ditentukan, masyarakat dianjurkan untuk tidak berkegiatan di luar rumah dan melakukan pembatasan fisik atau *physical distancing*. Perkantoran, pusat perbelanjaan, restoran, bahkan sekolah pun harus tutup secara fisik untuk sementara waktu, demi mencegah penyebaran virus Covid-19.

Beruntungnya, dalam abad 21 ini, perkembangan teknologi dan internet sudah sangat pesat. Pada tahun 2018, berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 171,17 juta jiwa atau 64,8% dari total penduduk. Angka

ini meningkat 10,12% dari tahun sebelumnya. Berkat kemajuan teknologi dan internet yang sudah sangat pesat, dampak virus Covid-19 terhadap aspek pendidikan dapat sedikit diminimalisir. Tidak dapatnya siswa hadir di sekolah untuk belajar dengan bertatap muka dengan guru dapat disiasati dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan media daring seperti melalui aplikasi Zoom, Google Class, Ms. Teams, dan lain – lain.

Pembelajaran jarak jauh berbasis daring ini sebenarnya sudah dilakukan oleh beberapa institusi sejak beberapa tahun silam, namun tak dapat dipungkiri bahwa masa pandemi inilah yang menjadi gebrakan yang memicu sekolah – sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh. Sifat pembelajaran jarak jauh tidak hanya untuk mendukung di masa pandemi, tetapi juga dapat menjadi bentuk baru pembelajaran di masa depan untuk semua tingkat pendidikan, termasuk PAUD.

Menurut American Academy of Pediatrics (2016, 3), penggunaan media digital untuk anak usia 2–5 tahun tidak dianjurkan lebih dari 1 jam dalam sehari. Maka dari itu, dalam pembelajaran jarak jauh berbasis daring untuk anak usia dini, yang harus diperhatikan oleh guru adalah tingkat efektivitas proses belajar mengajar mengingat waktu yang terbatas. Selain itu, peranan orang tua dalam melakukan pembelajaran daring sangat penting, karena adanya keterbatasan yang dimiliki oleh anak usia dini dalam mengakses dan menggunakan media daring.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustin dkk. (2020, 334) kepada 645 guru PAUD di Jawa Barat menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru PAUD dalam mengajar dengan metode daring terbagi menjadi empat indikator yaitu kendala komunikasi, metode pembelajaran, materi dan biaya, serta penggunaan teknologi. Selain itu menurut Mufaziah dkk. (2020, 1047), kendala

juga dialami oleh orang tua sebagai pendukung dalam pembelajaran daring untuk anak usia dini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal berupa kecakapan orang tua dan eksternal berupa lingkungan sekolah dan masyarakat.

Faktor lain yang harus diperhatikan dalam pembelajaran daring selain tingkat efektivitas adalah dampak dari pembelajaran ini sendiri terhadap pertumbuhan dan perkembangan karakter anak. Dilansir dari portal berita Detik.com (2018), ketua KPAI Susanto menyatakan bahwa dari tahun 2011 – 2018, anak berhadapan dengan hukum (ABH) menempati posisi paling tinggi dalam kasus pidana. Hal ini menyadarkan adanya krisis kepribadian dalam diri generasi muda di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Keith Osborn di University of Georgia dan beberapa penelitian lainnya menyatakan bahwa kapasitas kecerdasan manusia terjadi sekitar 50% mulai dari lahir hingga usia 4 tahun, lalu sampai 80% terjadi ketika berusia 4 sampai 8 tahun, dan sampai usia 18 tahun mencapai titik kulminasi 100% (Suryana 2014, 14). Maka itu penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak pada masa emasnya di usia 0-8 tahun, dan hal ini tidak pernah lepas dari peran pendidikan dan sekolah. Gunawan (2017, 23) mengatakan seimbangannya pendidikan karakter dengan usia peserta didik akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan psikologis – sosial peserta didik. Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi pembentukan kepribadian manusia untuk mengajarkan bagaimana berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pemerintah telah mengeluarkan Perpres Nomor 87 tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter dan dilanjutkan dengan adanya Permendikbud Nomor 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. Menurut buku yang diterbitkan

oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), ada lima karakter utama yang harus dimiliki oleh anak usia dini, yaitu karakter religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong, serta integritas. Karakter religius diwujudkan dalam pelaksanaan ibadah dan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut. Karakter nasionalisme meliputi cara berpikir dan bersikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan kepada bangsa dan negara. Karakter mandiri pada anak usia dini dapat dilihat dari sikap anak yang tidak bergantung kepada orang lain, bertanggung jawab, serta disiplin. Karakter gotong royong diwujudkan dalam perilaku bekerja sama, berkomunikasi, serta saling tolong menolong dengan yang membutuhkan. Karakter integritas pada anak usia dini dicerminkan dalam perilaku yang selalu dapat dipercaya dan jujur dalam perkataan maupun perbuatan.

Guna mendukung perkembangan karakter, perlu atau diterapkan metode yang sesuai dengan hakikat dan karakteristik anak usia dini. Menurut Andini (2020, 10), bermain peran merupakan salah satu metode yang tepat untuk mendukung perkembangan karakter anak terutama karakter tanggung jawab, karena sesuai dengan tahap perkembangan bermain anak usia dini menurut Piaget, yaitu bermain simbolik. Selain dapat mengembangkan karakter tanggung jawab, bermain peran juga dapat meningkatkan karakter disiplin (Ilmi 2020, 59). Proses bermain peran dalam penelitian ini akan dilakukan secara daring sebanyak tiga siklus dan dalam setiap pertemuannya terdapat tiga kali pertemuan. Selain bermain peran, peserta didik juga akan diberikan kegiatan yang mendukung untuk dapat lebih meningkatkan tanggung jawab dan disiplin peserta didik. Observasi dan penilaian tingkat tanggung jawab dan disiplin peserta didik tidak hanya dinilai dari aspek

kognitif, namun juga akan didukung oleh aspek afektif di mana taksonomi pembelajaran afektif dari Krathwohl akan menjadi dasar dari penilaian afektif ini.

Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat peningkatan karakter tanggung jawab dan disiplin pada anak usia dini melalui metode bermain pada pembelajaran daring sinkronus berbasis video.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada apa yang telah diuraikan pada latar belakang penulisan ini, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya tanggung jawab pada sebagian besar peserta didik kelas TK B Sekolah Gita Bangsa
2. Kurangnya disiplin pada sebagian besar peserta didik kelas TK B Sekolah Gita Bangsa
3. Pembelajaran jarak jauh membuat tenaga pendidik harus mencari metode pembelajaran daring yang efektif
4. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang dilakukan pada saat daring
5. Adanya peserta didik yang tidak lancar dalam berbahasa Indonesia

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan tanggung jawab dan disiplin pada anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran secara daring. Penelitian dilakukan di Sekolah Gita Bangsa, Tangerang kelas TK B tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah peserta didik sebanyak 7 orang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan disiplin pada siswa?
2. Bagaimana perkembangan karakter tanggung jawab siswa setelah penerapan metode bermain peran?
3. Bagaimana perkembangan karakter disiplin siswa setelah penerapan metode bermain peran?
4. Apa kendala yang terjadi dalam proses penerapan metode bermain peran?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Mengetahui apakah proses penerapan bermain peran dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan disiplin siswa
2. Mengetahui perkembangan tanggung jawab siswa setelah diterapkan metode bermain peran
3. Mengetahui perkembangan disiplin siswa setelah diterapkan metode bermain peran
4. Mengetahui kendala yang terjadi dalam proses penerapan metode bermain peran

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk mengaplikasikan teori dan konsep yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, terutama pada pelajaran Design Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, Design dan Pengembangan Kurikulum, dan

Perencanaan Program Pendidikan. Serta diharapkan dapat memperkaya ilmu yang berkaitan dengan PAUD. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan untuk referensi dalam mengembangkan penelitian – penelitian yang akan dilakukan dikemudian hari.

1.6.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini dapat berguna bagi sekolah yaitu dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis daring untuk peningkatan kualitas dan mutu pendidikan agar tidak tertinggal seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu sekolah dalam menghadapi masa pandemi Covid-19, serta meningkatkan daya saing sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat juga memberikan manfaat praktis bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia, serta untuk perencanaan pembaharuan kurikulum pendidikan yang akan terus berkembang seiring dengan perkembangan jaman.

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai pembelajaran jarak jauh dengan metode daring, serta membantu guru menemukan rancangan pembelajaran yang efektif, berkualitas, dan tepat sasaran dalam penggunaan metode daring untuk pembelajaran jarak jauh, terutama untuk meningkatkan karakter tanggung jawab, hormat, dan disiplin pada siswa.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi orang tua dan siswa. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ketenangan pada orang tua yang khawatir terhadap perkembangan anaknya akan efektivitas, kualitas dan dampak dari pembelajaran jarak jauh dengan metode

daring. Serta memberikan panduan untuk orang tua agar dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan metode daring. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan kualitas terbaik dalam pembelajaran dengan metode daring, serta meningkatkan karakter tanggung jawab dan hormat pada siswa.

Manfaat praktis yang terakhir diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti tentang pembelajaran jarak jauh dengan metode daring yang efektif yang dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan hormat.

1.7 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan. Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang diambilnya topik penelitian yang dilakukan serta masalah yang ditemukan di dalam kelas yang memicu peneliti mengambil topik penelitian serta tujuan dan manfaat penelitian ini bagi beberapa kalangan termasuk guru, instansi pemerintahan serta orang tua dan siswa.

- Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi berbagai teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Terdapat teori yang menjelaskan mengenai pembelajaran, teori mengenai bermain peran, karakter tanggung jawab, karakter disiplin, perkembangan anak usia 5 – 6 tahun, serta definisi dari setiap indikator dan kompetensi. Landasan teori ini akan digunakan dalam pembahasan yang

akan diulas pada Bab IV serta menentukan tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

- Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tempat, waktu dan subyek penelitian, yaitu peserta didik usia 5 – 6 tahun di sekolah Gita Bangsa, prosedur penelitian, proses pengumpulan data, dan analisis data.

- Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi penjelasan, pembahasan serta analisa dari penerapan metode bermain peran secara daring yang terdiri dari tiga siklus. Sebelum pembahasan penelitian dilakukan, peneliti juga menyertakan hasil penelitian pendahuluan singkat yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pembahasan akan dilakukan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Di mana peneliti akan mengulas apa yang terjadi ketika penelitian dilakukan secara terperinci.

- Bab V Kesimpulan

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya. Kesimpulan yang ditarik oleh peneliti meliputi tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan, faktor keberhasilan dan masalah yang ditemukan. Saran yang diberikan merupakan beberapa hal yang penulis rasa dapat diperbaiki ataupun ditingkatkan untuk peneliti selanjutnya.