BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini menjadi masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Pembentukan karakter awal pada usia dini tidak boleh gagal, karena kegagalan tersebut akan berdampak negatif hingga anak beranjak besar hingga dewasa. Oleh karena itu, pendidikan karakter sejak dini harus dilakukan demi generasi masyarakat dan bangsa yang lebih baik. Beberapa contoh nyata kegagalan penanaman karakter diantaranya adalah anak yang tidak berbakti terhadap orang tua, berperilaku nakal, melanggar aturan, melakukan kekerasan terhadap teman atau perilaku lain yang tidak sesuai dengan ajaran agama maupun moral serta anak yang berani terhadap guru (Ashiong, P.M. & Dellya, H. 2019). Pendidikan budi pekerti sebenarnya telah diajarkan oleh nenek moyang yang tertuang di pahatan relief cerita di candi-candi yang tersebar di beberapa daerah di pulau Jawa dan Bali.

Salah satu relief cerita yang banyak mengandung pendidikan budi pekerti adalah relief Jataka yang terpahat di candi Borobudur. Relief jataka merupakan kehidupan Buddha sebelumnya di masa lalu sebelum dilahirkan sebagai seorang manusia yang bernama Siddharta Ghautama (Sehati, dkk. 2020) Jataka adalah cerita tentang sang Boddhisattva yang mengalami kelahiran berulang kali dalam berbagai wujudnya untuk membantu manusia mencapai jalan kebuddhaan. Dalam kisah-kisah itu sang Boddhisattva baik sebagai manusia maupun hewan selalu mencontohkan kebenaran dan ajaran tentang karakter kehidupan yang baik terhadap siapapun.

Candi Borobudur sendiri adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang menjadi keajaiban dunia sebagai bangunan peninggalan kerajaan Buddha di Indonesia. Candi adalah peninggalan arsitektural yang berasal dari masa klasik Indonesia yaitu masa berkembangnya kebudayaan yang berlatar

belakang agama Hindu dan Buddha, dari abad ke 5 M sampai ke 15 M (Hardiati, E.S. & Siagian, R. 2002.). Salah satu daya tarik dari Borobudur adalah profilnya yang beragam seperti, bagian bawah yang disebut Kamadhatu yang merupakan kaki candi terdiri dari bangunan selasar dan undak, bagian tengah Rupadhatu yaitu sebuah bangunan segi empat yang terdiri dari dinding dan pagar langkan. Kemudian ada bagian atas yang merupakan Arupadhatu atau "tanpa perwujudan" adalah bangunan teras bundar yang melambangkan tujuan akhir dari setiap umat (nirwana). Sedangkan bangunan yang berbentuk gundukan, lonceng atau setengah bulat disebut dengan stupa yang biasanya dipakai untuk bermeditasi para biarawan. Bangunan yang juga paling banyak ditemui adalah Arca atau patung yang dibuat dengan tujuan sebagai media keagamaan (Ismijono. 2014). Warisan budaya tersebut menyimpan potensi yang besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari Danoebroto (2017) menunjukkan Borobudur dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika untuk anak SD guna mengenalkan bentuk dasar dari ruang bangun.

Hasil observasi di SD Negeri 4 Tambirejo pada proses pembelajaran materi yang disajikan masih dengan cara mendongeng. Terdapat sisi positif dan negatif dari cara mendongeng ini dalam pembelajaran, dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) terutama bagian sejarah cara mendongeng memberikan cerita yang runtut sesuai dengan kejadian sebenarnya, namun hal ini menunjukkan beberapa kekurangan yaitu pembelajaran sangat bergantung terhadap guru, Penyampaian materi yang monoton (selalu sama) sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan peningkatan siswa untuk membangkitkan motivasi belajar yang di tunjukkan dari observasi dimana anak terlihat mengantuk dan tidak tertarik saat pembelajaran. Kondisi mapel sejarah dengan image buruk yang terus mengikuti, haruslah segera diakhiri (Joko Suyono. 2013). Inilah yang menjadi faktor diperlukannya perubahan pada proses belajar.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran (Siti Muyaroah, Mega Fajartia. 2017). Hal ini memungkinkan adanya cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dipilih karena memiliki kelebihan yaitu digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa di dalam kelas.

Proses belajar mengajar (PBM) Mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah seringkali dihadapkan pada materi di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Berbagai materi yang berkaitan dengan sejarah masa lalu akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto, film dokumenter, atau animasi (Nunuk Suryanti. 2015) . Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi pembelajaran multimedia menjadi sesuatu yang diperlukan, terutama dalam pembelajaran elektronik (*E-learning*), mengingat *E-learning* merupakan pembelajaran mandiri dan siswa dapat dengan mudah berpindah dari satu layar ke layar yang lain jika pembelajaran yang disajikan tidak menarik. Pengalaman yang mungkin tidak tersedia untuk kegiatan di kelas secara umum. Dengan kata lain, siswa diberi kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Fitria Rahmawati. 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu adanya penelitian untuk pengembangan media pembelajaran digital candi Borobudur. Media pembelajaran ini memuat pertanyaan materi, sebuah teka-teki dan sebuah *puzzle* bergambar guna menarik perhatian dari siswa yang nantinya menjadi pengguna media pembelajaran dengan nama PROUD (Pendidikan Karakter Borobudur). Dengan adanya PROUD siswa diharapkan dapat meningkatkan

kemampuan dalam belajar, pemahaman mengenai warisan budaya, serta dapat membentuk karakter siswa sejak usia dini agar membentuk pribadi yang berkualitas, dan memiliki budi pekerti yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kasus yang ada pada latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlunya pembentukan karakter dan penanaman pesan moral sejak usia dini.
2. Potensi penggunaan warisan budaya sebagai bahan pengembangan media pembelajaran digital.
3. Rendahnya tingkat ketertarikan siswa terhadap materi sejarah dimana seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari.
4. Dalam pembelajaran di SD Negeri 4 Tambirejo pendidik masih menggunakan metode mendongeng.
5. Kurangnya kesadaran siswa terhadap pesan moral yang terkandung pada relief Jataka.
6. Kurang kesadaran siswa dalam pentingnya belajar dan memahami untuk melestarikan warisan budaya bangsa ini.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Pembatasan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Pengembangan media pembelajaran digital untuk proses pembelajaran profil Candi Borobudur.
2. Pengembangan media pembelajaran digital sejarah untuk memberikan pendidikan karakter dan pesan moral terhadap siswa.
3. Pengujian kelayakan dari media pembelajaran mengenai Candi Borobudur yang telah dibuat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan-rumusan masalah yang dapat peneliti tuliskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran digital untuk proses pembelajaran profil Candi Borobudur?
2. Bagaimana cara menanamkan pendidikan karakter dan pesan moral terhadap siswa yang dimuat dalam media pembelajaran?
3. Bagaimanakah kelayakan produk jika media pembelajaran mengenai Candi Borobudur disajikan terhadap siswa kelas 5 SD?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran digital mengenai profil Candi Borobudur dengan aplikasi *Construct 2*.
2. Penanaman pendidikan karakter serta pesan moral terhadap siswa yang dimuat dalam media pembelajaran.
3. Mengetahui kelayakan produk untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 4 Tambirejo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian baik secara manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah untuk:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran sejarah dan warisan budaya lewat media pembelajaran digital untuk membentuk karakter siswa agar memiliki individu yang berkarakter baik, dan juga bisa menjadi referensi guru guna mengenai pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa, dapat mengenal dan mengambil pembelajaran yang terkandung dalam memahami sejarah dan memberikan alternatif pembelajaran warisan budaya dengan mudah, sehingga membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar agar siswa menjadi individu yang berkarakter baik.

b. Bagi guru, dapat memberikan ilmu baru dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah.
c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman baru untuk membuat sebuah media pembelajaran digital khususnya pelajaran sejarah yang akan digunakan langsung di sekolah saat proses pembelajaran.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media diartikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Yuni Rindiantika, 2018). Media Pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto 2017:5-6). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: ”Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2015: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Serupa dengan penjelasan tersebut menurut Isran Rasyid dan Rohani (2018) Manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

(1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
(2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
(3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
(4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
(5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
(6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
(7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

3. Media Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, *handphone* dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau *fax*. (Munir 2017:04).

4. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah adalah proses pengubahan sifat, kejiwaan, akhlak, budi pekerti seseorang atau kelompok orang agar menjadi dewasa (manusia seutuhnya/insan kamil). Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Esa berdasarkan pancasila (Evinna, C.H. dan Arnold, J. 2016).

Sedangkan yang dimaksud dengan pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Hadi Wiyono, 2012).

5. Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Tujuan jangka panjangnya tidak lain adalah mendasarkan diri pada tanggapan aktif kontekstual individu atas impuls natural sosial yang diterimanya, yang pada gilirannya semakin mempertajam visi hidup yang akan diraih lewat proses pembentukan diri secara terus-menerus. Tujuan jangka panjang ini merupakan pendekatan dialektis yang semakin mendekatkan dengan kenyataan yang ide, melalui proses refleksi dan interaksi secara terus menerus antara idealisme, pilihan sarana, dan hasil langsung yang dapat dievaluasi secara objektif (Sigit Dwi Laksana. 2015).

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pada penelitian Yusuf, dkk tahun 2015 yang mengenalkan unsur-unsur budaya daerah papua. Sholikhin, dkk tahun 2016 tentang memperkenalkan unsur permainan egrang dan dari Tjahyadi, dkk tahun 2014 yang memperkenalkan music bambu menggunakan *engine unity3D* kemudian ada penelitian dari Agustin & Wahyudi tahun 2015 yang memiliki tujuan memperkenalkan pakaian adat Indonesia. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan mengenai pengembangan budaya daerah.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Indriana Puji Lestari (2011) tentang "Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Multiple Intelligences With Game* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." Dari hasil penelitian diketahui adanya peningkatan hasil belajar dari rata-rata 6,21 sebelum tindakan penelitian menjadi rata-rata 75,72 setelah menggunakan metode *game*. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Prasasti Ari Saputri (2011) yang meneliti tentang Efektifitas *Game* edukasi *Puzzle Map* untuk Sekolah Dasar (SD) kelas 6 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan materi mengidentifikasi nama benua. Penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar. hasil belajar siswa diperoleh dari data dokumentasi nilai *pretest* dan *posttest.* Dan berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *Puzzle Map* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Layang Fatimah (2019) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Digital Museum Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat di SD Negeri Kleco 1 dengan hasil rata-rata penelitian dari siswa adalah 78,75% yang termasuk kategori *acceptable*. Dengan kesimpulan pada penelitian tersebut adalah media pembelajaran sejarah ini layak digunakan dalam pelajaran sejarah peradaban Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Meylisa Array Faizin Siregar (2019) yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Kelas X Berbasis Android yang menggunakan metode R&D dengan model ADDIE ini menunjukkan bahwa persentase dari

ahli media, ahli materi maupun siswa sebagai subjek penelitian adalah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang saya lakukan memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut. Persamaan nya terletak pada variabel terkait yaitu game edukasi, pelestarian warisan budaya, dan media pembelajaran. Perbedaan nya terletak pada gubahan fitur terhadap aplikasi yang telah dibuat di atas seperti penambahan animasi untuk *UI* (*User Interface*) yang dibuat sangat mencolok dan sangat memberikan pandangan pertama yang menarik perhatian. Design gambar yang disesuaikan untuk anak-anak dan dilengkapi gambar dari pahatan relief cerita di candi. Menambahkan beberapa *mini game* dalam bentuk 2D dan media pembelajaran ini sudah berbentuk *mobile* sehingga memudahkan pendistribusian terhadap orang tua siswa.

C. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital dalam bentuk mini *game* 2D untuk membantu menunjang proses belajar dan membantu membentuk karakter pada siswa. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dibuat dalam bentuk aplikasi untuk *android* dan *windows* yang berisi *game* sederhana dalam 2D .
2. Materi yang disajikan adalah pengenalan profil Candi Borobudur untuk siswa kelas 5 SD.
3. Media pembelajaran digital ini berisi tentang:
   a) Profil dan Bagian - bagian candi Borobudur.
   b) Pendidikan karakter lewat relief Jataka.
   c) Skor dan latihan kuis.
   d) *Gallery* foto mengenai Candi Borobudur.
   e) *Mini game* untuk anak.

Dalam rangka mencapai spesifikasi tersebut maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pengembang dalam membangun perangkat seperti yang telah

dispesifikasikan di atas. Analisis kebutuhan yang digunakan mencakup 4 hal berikut ini:

1. Analisis kebutuhan data/materi

   Data yang dibutuhkan untuk mengembangkan media ini adalah data-data mengenai candi Borobudur yang terdapat di candi Borobudur. Data yang dikumpulkan berupa gambar, foto, dan informasi teks. Informasi diperoleh dari berbagai sumber mulai dari *website* tentang candi Borobudur dalam wikipedia Indonesia (*https://id.wikipedia.org/wiki/Borobudur*), website mengenai 3d *printcloud* candi Borobudur (*http://borobudurvirtual.id*), dan jataka yang diambil dari website yang sama.

2. Analisis kebutuhan fungsional

   a) Media PROUD dapat menampilkan informasi bagian – bagian dari candi Borobudur.
   b) Media PROUD dapat menampilkan informasi pengembang.
   c) Media PROUD dapat menampilkan cuplikan cerita dari jataka pada candi Borobudur.
   d) Media PROUD dapat memainkan suara narrator dari cerita relief jataka candi Borobudur.
   e) Media PROUD dapat memainkan permainan sederhana dengan memilih dan melakukan *drag and drop* gambar.
   f) Media PROUD dapat kembali ke halaman sebelumnya dengan menggunakan tombol kembali.
   g) Media PROUD dapat diakhiri dengan menggunakan tombol keluar.

3. Analisis kebutuhan spesifikasi

   Produk yang dikembangkan membutuhkan spesifikasi perangkat komputer/laptop dengan sistem operasi minimum windows XP dan memiliki *speaker* dan android dengan minimal versi android 4.1 (*Jelly Bean*).

4. Analisis kebutuhan *software* dan *hardware*

   a) Analisis kebutuhan *software*

Software yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran PROUD adalah:

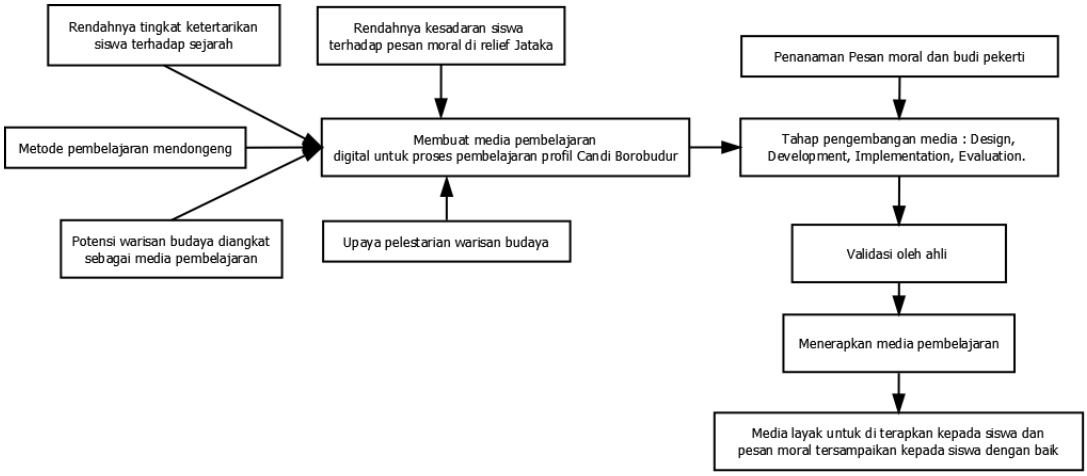
1) *Construct 2.*
2) *Adobe Photoshop.*
3) *Microsoft Powerpoint.*
4) *Audacity.*

b) Analisis kebutuhan *hardware*

Hardware yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran PROUD adalah

1) Laptop/PC dengan *speaker.*
2) *Smartphone* Android.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berfikir pada gambar 2.1 terdapat beberapa permasalahan yang di harapkan mampu diselesaikan dengan membuat media pembelajaran diantaranya adalah metode pengajaran masih berpaku pada metode mendongeng ketertarikan siswa terhadap sejarah juga sangat rendah hal ini mengakibatkan rendahnya siswa dalam mengambil pesan moral dalam relief jataka. Beberapa permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan pelestarian terhadap warisan budaya terutama candi Borobudur yang mana sangat berpotensi untuk dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran ini nantinya akan dikembangkan dengan menggunakan model

pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dimana dalam pengembangannya nanti akan ditambahkan pesan moral untuk siswa. diharapkan pesan moral dapat tersampaikan kepada siswa.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital ini dapat memberikan pandangan lain bagi guru mengenai media pembelajaran terbaharu dimana media pembelajaran memuat pendidikan karakter maupun pesan moral dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD.