

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter merupakan salah satu program pemerintah yang pelaksanaannya dilakukan oleh lembaga pendidikan mulai dari tingkat PAUD paling bawah hingga tingkat yang lebih tinggi. Hal ini akan memudahkan pemerintah dalam membangun karakter bangsa yang sesuai dengan harapan masyarakat. Sumber nilai karakter adalah berasal dari religius (*religious*), kejujuran (*fairness*), toleransi (*tolerance*), kedisiplinan (*discipline*), keteladanan (*exemplary*) dan kebiasaan (*habits*) (Nurhafifah & Nafiqoh, 2019). Menurut Wibowo (2012) Karakter adalah cara berpikir dan bertindak yang menjadi ciri hidup berdampingan dan bekerjasama setiap individu baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan karakter merupakan upaya mendidik anak agar mengambil keputusan secara bijaksana dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap lingkungannya. Sekolah merupakan lembaga sosial yang fokus utamanya adalah pengembangan intelektual dan moral peserta didik (Wiyani, 2013).

Menurut Siswanto dan Lestari (Rezka & Hartati, 2023), disiplin berarti menjaga ketertiban dan segala ketertiban (hukum) yang diperlukan untuk kelancaran hidup berdampingan. Disiplin anak usia dini adalah praktik mengajak anak usia 0 hingga 6 tahun agar berperilaku sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan, yang dapat berupa nilai, norma,

dan aturan di rumah dan di sekolah (Rahmi & Anggraeni, 2023). Menumbuhkan kedisiplinan meliputi pengembangan karakter anak melalui keteladanan dengan memperhatikan empat sifat: religius, jujur, toleran, dan disiplin. Mendisiplinkan anak merupakan inisiatif yang dapat diajarkan melalui kebiasaan yang berkesinambungan, tepat sasaran, dan terukur. Pembentukan disiplin di sekolah seperti: misalnya disiplin waktu, disiplin belajar, disiplin mengikuti aturan, disiplin bertindak, disiplin istirahat, dan disiplin mencapai tujuan sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, permasalahan kedisiplinan yang ada di lingkungan sekolah antara lain keterlambatan, tidak membaca doa dengan benar, anak belum bisa mengantre dengan tertib, anak tidak dapat memperhatikan dan mendengarkan guru tanpa menimbulkan keributan, mengembalikan mainan dan alat tulis ke tempatnya semula tanpa disuruh, anak belum mampu membuang sampah pada tempatnya tanpa diperintah. Anak kecil sangat mudah terpengaruh dengan apa yang mereka lihat dan dengar disekitarnya. Hal ini terutama terjadi pada saat proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas diketahui bahwa penyebab masalah disiplin di sekolah adalah pengaruh teman anak, kurangnya motivasi anak dan faktor keluarga.

Berdasarkan hal di atas, terlihat adanya kesenjangan antara program pemerintah yang ingin membangun karakter bangsa yang sesuai dengan harapan masyarakat yang dilaksanakan di lembaga pendidikan dengan permasalahan yang ada di sekolah. Permasalahan yang cukup sering

terlihat di lingkungan sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu adanya penurunan saat datang kesekolah atau keterlambatan yang disebabkan dengan berbagai banyak faktor. Selain permasalahan yang dilakukan oleh anak, guru juga masih ada yang belum mengerti tentang IT (*Information and Technology*) yang mendasar. Di era globalisasi ini menuntut guru agar menggunakan media berbasis IT (*Information and Technology*) untuk bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak (Utami & Prasetyo, 2021)

Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran dimana harus memiliki potensi yang dapat memberikan pengaruh pada minat belajar peserta didik sekaligus dapat memaksimalkan proses belajar peserta didik dengan baik (Lestari, Westhisi, & Wulansuci, 2023). Berbagai macam media berbasis IT (*Information and Technology*) yang bisa digunakan di proses pembelajaran di PAUD. Salah satunya menggunakan aplikasi *wheel of names*. Dari berbagai aplikasi yang ada, *wheel of names* ini aplikasi yang cukup sederhana cara menggunakannya dari aplikasi lainnya. *Wheel of names* adalah salah satu aplikasi *online* yang berjalan di *web browser* yang penggunaanya untuk memilih sesuatu secara acak. Di dalam aplikasi *wheel of names* bisa memasukan gambar, huruf maupun angka yang berwarna agar menarik anak. Dengan mengimplementasikan aplikasi *wheel of names* di pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajaran akan menarik anak untuk mau belajar dan mendengarkan perintah guru.

Penelitian yang serupa dengan aplikasi *wheel of names* telah dilakukan oleh beberapa peneliti tetapi tidak berbentuk media berbasis IT (*Information and Technology*). Penelitian itu menggunakan pendekatan R&D kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk produk-produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Roda adalah media pembelajaran yang penuh warna dan memiliki karakter lucu sehingga dapat merangsang ingatan anak-anak untuk sikap disiplin pada masa anak-anak. Menurut Albert Bandura pembelajaran ini disebut pemodelan. Dengan demikian dapat disimpulkan, Dengan keberadaan Roda sebagai media pembentukan sikap disiplin pada anak usia dini, dapat memudahkan guru atau orang tua dalam pembentukan sikap disiplin sehingga mereka dapat membantu anak usia lanjut memiliki disiplin dalam melaksanakan aktivitas kesehariannya (Noor & Astutik, 2019).

Selain dari penelitian itu ada juga penelitian yang menggunakan media *Ebook* dikelompok bermain dalam penanaman kedisiplinan dengan menggunakan metode *Research and Developmen* (R & D) atau bisa disebut penelitian dan pengembangan yaitu dengan. Hasil dari penelitian ini adalah penanaman kedisiplinan kelompok bermain Laboratorium Universitas Negeri Padang yaitu memberikan komunikasi, pembiasaan, diskusi. Dilihat dari karakter anak berdasarkan kurikulum 1) sikap anak menunggu giliran, 2) taat terhadap aturan sehari-hari, 3) mendengar orang lain berbicara (Rahmi & Anggraeni, 2024).

Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan di bidang ini, namun belum ada yang menggunakan media aplikasi *wheel of names*. *Wheel of names* ini sama dengan roda berputar. Walaupun sudah ada penelitian mengenai roda berputar, namun belum ada contoh pemanfaatannya yang berbasis IT (*Information and Technology*). Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi *Wheel Of Names* dalam Pengembangan Nilai Karakter Disiplin Anak Usia Dini Di Kober Al-Istiqomah”. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh aplikasi *wheel of names* dalam pengembangan nilai karakter disiplin anak usia dini di Kober Al-Istiqomah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi aplikasi *wheel of names* dalam proses pembelajaran ?
2. Apa kendala guru dan anak dalam mengimplementasikan aplikasi *wheel of names* dalam meningkatkan nilai karakter disiplin ?
3. Apakah nilai karakter disiplin anak yang menggunakan *wheel of names* pada pembelajarannya lebih baik daripada yang pembelajarannya tidak menggunakan *wheel of names* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui implementasi aplikasi *wheel of names* dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kendala guru dan anak dalam mengimplementasikan aplikasi *wheel of names* dalam meningkatkan nilai karakter disiplin.
3. Untuk mengetahui nilai karakter disiplin anak yang menggunakan *wheel of names* pada pembelajarannya lebih baik daripada yang pembelajarannya tidak menggunakan *wheel of names*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi untuk pembaca. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai aplikasi *wheel of names* sebagai media pendidikan yang memuat pesan moral. Memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengembangan nilai karakter disiplin dengan mengimplementasikan aplikasi *wheel of name*.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

1) Guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia dini dengan mengimplementasikan aplikasi *wheel of name* dalam proses pembelajaran.

2) Anak

Diharapkan meningkatkan kedisiplinan anak usia dini di Kober Al-Istiqomah dengan mengimplementasikan aplikasi *wheel of name* dalam proses pembelajaran serta memberikan pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan.

3) Sekolah

Memberikan masukan dalam meningkatkan pendidikan dan proses belajar mengajar melalui implementasi aplikasi *wheel of name*.

E. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Wheel Of Names*

Wheel of names adalah salah satu aplikasi online yang berjalan di *web browser* yang penggunaanya untuk memilih sesuatu secara acak. Cara penggunaanya masuk ke halaman utama *wheel of names* yang akan menampilkan lingkaran berputar yang berisikan nama. Lingkaran tersebut bisa dirubah namanya dengan cara klik *enter name here*, disana bisa memasukan huruf, angka, warna, maupun gambar sebanyak yang dibutuhkan. Jika ingin mengganti nama dengan gambar atau foto bisa dengan klik *add image*. Setelah selesai memasukan huruf, angka, warna, atau gambar kemudian klik *klik to spin*. Untuk mengubah warna

atau musik bisa dengan klik *customize*. *Wheel of names* akan siap untuk digunakan.

2. Disiplin

Disiplin merupakan suatu sikap dan perilaku seseorang untuk menaati peraturan atau norma-norma yang berlaku disekitarnya sehingga tercipta suasana yang aman dan tertib sesuai dengan aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku disekitar. Adapun indikator disiplin kelompok B anak usia 5-6 tahun adalah anak dapat datang ke sekolah tepat waktu atau sebelum bel berbunyi, anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, anak mampu menaati perintah dan arahan guru, anak mampu merapikan kembali barang yang telah digunakan, anak mampu membuang sampah pada tempatnya tanpa diperintah.