

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan karakter. Kedua kata ini memiliki makna sendiri-sendiri. Pendidikan lebih merujuk pada kata kerja, sedangkan karakter lebih pada sifatnya. Artinya, melalui proses pendidikan tersebut, nantinya dapat dihasilkan sebuah karakter yang baik. Hal ini dikuatkan oleh Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 yang menyatakan bahwa

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan karakter merupakan sebuah pembelajaran yang membawa peserta didik dalam berperilaku sesuai nilai dan norma yang ada, sehingga dapat membentuk generasi yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia.

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju ke arah hidup yang lebih baik. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, pasal 2 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, menyatakan tujuan dari penguatan pendidikan karakter, yaitu: (1) membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, (2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, (3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi peserta didik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 menyatakan bahwa terdapat 18 nilai karakter yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yang terdiri dari religius, toleransi, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Diantara nilai-nilai tersebut masing-masing sekolah bebas memprioritaskan karakter mana yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dan lingkungan sekitar.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas oleh guru haruslah sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut. Pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada peningkatan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Agar proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien, seorang pengajar harus mengetahui hakikat kegiatan belajar, mengajar, dan strategi pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar juga diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan sekitar. Mengajar merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar, Rustaman, (2001:461). Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Hal ini telah dikemukakan oleh Winkel, (1991:200). Pelaksanaan proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari masalah pembelajaran yang dapat mempengaruhi timbulnya masalah di dunia pendidikan. Proses pembelajaran membutuhkan interaksi positif antara guru dengan siswa, sehingga komunikasi dua arah akan terwujud dengan suasana yang kondusif.

Masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan saat ini ialah kurangnya perhatian yang diberikan oleh pendidik kepada peserta

didik tentang makna dari pembelajaran karakter, kurangnya guru dalam pengajaran bentuk interaksi sosial kepada siswa terhadap orang lain, kurangnya penerapan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, budaya, suku, pendapat, sikap dan tindakan orang lain. Adapun beberapa dampak negatif jika sikap kerja sama dan toleransi tidak diterapkan pada siswa sekolah dasar yaitu, tidak ada rasa saling menghormati antar individu, tidak ada kerukunan antar individu, timbulnya rasa dendam saat orang lain berbuat salah kepada kita, tidak ada ucapan terima kasih saat ada orang yang menolong, timbulnya sikap egois yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain, terjadinya perselisihan, dan lain-lain. Oleh karena itu, lembaga pendidikan sebagai wadah resmi pembinaan generasi mudah diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan karakter peserta didik disamping keluarga dan masyarakat.

Permasalahan dalam proses pembelajaran ini jika tidak segera diatasi maka akan menghambat proses belajar siswa dan akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Masalah dalam proses pembelajaran ini dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, hal ini telah di kemukakan oleh Sadiman, dkk, (2016: 6). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis akan melakukan penelitian kuantitatif deskriptif dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini akan mengajak peserta didik untuk berpikir, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan terciptanya sikap toleransi kepada orang lain. Dengan demikian, judul yang diambil dalam penulis ialah “Pengaruh Media Papan Bakar Jagung (Bermain Kartu dan Jago Berhitung) Terhadap Pendidikan Karakter Kerjasama dan Toleransi Pada Siswa Kelas II di SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas sehingga dapat mengarahkan jalannya penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan media papan bakar jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung”.
2. Penelitian dilakukan untuk menumbuhkan semangat dan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung”.
3. Penelitian juga dilakukan dengan menggunakan penguatan pendidikan karakter kerja sama dan toleransi.
4. Peserta didik sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas II di SDN Gayungan II Surabaya tahun ajaran 2018-2019.

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang dikembangkan dalam proposal penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah penguatan pendidikan karakter kerja sama dan toleransi di SDN Gayungan II Surabaya kelas II dengan penerapan media pembelajaran Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung”?
2. Adakah pengaruh pada media pembelajaran Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung” terhadap penguatan pendidikan karakter Kerjasama dan Toleransi pada siswa kelas II di SDN Gayungan II Surabaya ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung” terhadap penguatan pendidikan karakter kerja sama dan toleransi pada siswa kelas II SDN Gayungan II Surabaya tahun ajaran 2018-2019.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung” terhadap penguatan

pendidikan karakter kerja sama dan toleransi pada siswa kelas II SDN Gayungan II Surabaya tahun ajaran 2018-2019.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Papan Bakar Jagung “Bermain Kartu dan Jago Berhitung” Terhadap Penguatan Karakter Kerjasama dan Toleransi Pada Siswa Kelas II di SDN Gayungan II Surabaya” diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi Penulis
 - Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan.
2. Bagi Guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar.
 - b. Memberikan inspirasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.
 - c. Memberi informasi tentang media pembelajaran.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya
 - b. Dapat memberikan semangat pada peserta didik saat proses pembelajaran karena diberikan tantangan untuk bermain kartu
 - c. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
 - d. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - e. Dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan kemampuan bekerjasama, dan meningkatkan rasa toleransi terhadap sesama.
4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran hasil belajar siswa meningkat. Dan dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam pembelajaran di kelas.

