

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang dalamnya terdapat tindakan mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 1 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 kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Berdasarkan uraian di atas, 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, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 2, menetapkan 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 dimasa 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

pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 3, menetapkan terdapat 18 nilai dalam pendidikan karakter yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Membentuk karakter siswa agar memenuhi 18 nilai karakter tersebut harus ditekankan sejak dini. Oleh karena itu, pada saat ini pemerintah menetapkan kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan.

“Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia,” John Dewey (dalam Muslich, 2011:67). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan yang diharapkan oleh pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional maka diperlukan adanya penerapan

pendidikan karakter. Saat ini penerapan pendidikan karakter dilakukan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 ditetapkan dengan tujuan untuk menerapkan pendidikan karakter dalam lingkup sekolah, karena kurikulum 2013 mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Karena proses pembelajaran inilah sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa diasah. Proses pembelajaran tentu saja melibatkan siswa dan guru. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu membentuk karakter pribadi siswa yang baik. Dalam proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari masalah pembelajaran.

Sanjaya (2010:318) menyatakan bahwa salah satu masalah pembelajaran yaitu, guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran. Sehingga secara tidak sadar akan membentuk karakter siswa yang pasif terutama pada sikap kemandirian dan rasa ingin tahu siswa. Sikap kemandirian siswa tidak akan terbentuk jika guru tidak merubah proses pembelajaran, karena siswa akan berpikir bahwa mereka akan mendapatkan pengetahuan dari guru tanpa harus berusaha terlebih dahulu. Begitu juga dengan rasa ingin tahu siswa menjadi sangat kurang, karena siswa tidak dihadapkan pada suatu hal yang bersifat menantang siswa untuk mencari tahu pengetahuannya sendiri. Hal ini biasa disebut dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).

Proses pembelajaran yang monoton ini akan membuat siswa menjadi malas dalam belajar karena saat proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. 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 berbagai cara, salah

satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

“Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar” (Sadiman, dkk, 2012:6). Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) menyatakan “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Penguatan Karakter Mandiri dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas II Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 4 (Tugasku dalam Kehidupan Sosial) Pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari”.

## **B. Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah lebih terarah dan terfokus, maka peneliti memberikan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kata penguatan karakter pada judul penelitian ini digunakan untuk menguatkan nilai karakter mandiri dan rasa ingin tahu yang telah ada pada diri siswa.
2. Penelitian dilakukan di SDN Kebondalem-Mojosari tahun ajaran 2018-2019.
3. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan IIB sebagai kelas kontrol.
4. Media pembelajaran yang digunakan berupa *puzzle*.
5. Media *puzzle* digunakan pada pembelajaran kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari?

2. Adakah pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap penguatan karakter siswa di sekolah. Serta diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari dibangku perkuliahan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembuatan media.
- 2) Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Proses pembelajaran akan lebih bermakna.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

###### **b. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Meningkatkan sikap kemandirian dan rasa ingin tahu siswa.
- 3) Memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Untuk menambah koleksi media edukatif.
- 2) Dapat memberikan wawasan tentang media pembelajaran yang dapat menguatkan karakter siswa.
- 3) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**d. Bagi Peneliti**

- 1) Menambah pengalaman dalam hal penelitian pendidikan.
- 2) Menambah pengetahuan teori-teori yang digunakan dalam sebuah penelitian.

**e. Bagi Pembaca**

- 1) Untuk menambah wawasan pengetahuan tentang media yang dapat mempengaruhi karakter pribadi siswa.
- 2) Dapat digunakan sebagai kontribusi dalam pengembangan teori mengenai media pembelajaran serta karakter-karakter yang harus diwujudkan dalam dunia pendidikan bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.