

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penguatan pendidikan karakter suatu usaha yang dilakukan untuk memperdayakan potensi dengan tujuan memiliki karakter pribadi pada diri setiap individu. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 pasal 1 menyatakan bahwa

Penguatan pendidikan karakter adalah 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 pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan pendidikan yang dilakukan untuk memperkuat sikap siswa agar memiliki potensi yang kuat sehingga membentuk generasi masa depan bangsa yang tangguh, bermoral, dan berakhlak mulia.

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 pasal 2 menetapkan tujuan penguatan pendidikan karakter adalah 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, 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, merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter.

Tujuan penguatan pendidikan karakter dapat tercapai dengan baik apabila menerapkan nilai-nilai karakter pada masing-masing individu. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun

2017 pasal 3 menetapkan terdapat 18 nilai-nilai Pancasila yang dapat diterapkan 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. Nilai-nilai karakter tersebut dapat diterapkan dalam lingkungan masyarakat, dunia pekerjaan, dunia usaha, terutama dalam dunia pendidikan. Nilai-nilai pendidikan karakter saat ini sudah diterapkan dalam dunia pendidikan yakni pada kurikulum 2013.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap seseorang untuk mengembangkan kemampuan diri sendiri melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Hal tersebut sesuai dengan yang ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan 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 oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Pendidikan diberikan secara berjenjang dalam pendidikan formal, salah satunya pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar diberikan melalui kurikulum yang dikemas dalam berbagai mata pelajaran baik secara tematik maupun terintegrasi. Kompetensi dalam tujuan pendidikan harus memuat beberapa aspek diantaranya sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Aspek-aspek dalam tujuan pendidikan dapat dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan sekolah, terutama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses

interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi. Hasil dari pembelajaran adalah tidak hanya berupa kompetensi melainkan adanya perubahan perilaku pada diri siswa. Perubahan perilaku dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil jika guru mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting sebagai fasilitator terutama dalam penguatan pendidikan karakter siswa.

Kedudukan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran adalah memfasilitasi kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Peran guru tidak hanya dituntut untuk mengajar, melainkan juga harus mampu mengetahui karakter dan karakteristik masing-masing siswanya. Tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki setiap siswa. Guru dalam proses pembelajaran selain berperan sebagai fasilitator juga harus mampu membangkitkan karakter-karakter siswa, hal tersebut merupakan bagian dari penguatan karakter siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis saat melakukan magang I di SDN Menanggal 601 Surabaya bahwa dalam proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran, masih menggunakan metode ceramah, berpacuan pada buku pelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru belum menyusun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Akibat dari rendahnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran juga menyebabkan rendahnya karakter yang dimiliki siswa saat proses pembelajaran.

Rendahnya karakter siswa saat proses pembelajaran adalah karakter rasa ingin tahu dan karakter kerja keras. Rendahnya karakter rasa ingin tahu ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, siswa tidak aktif dalam berdiskusi, siswa kurang antusias dalam pembelajaran, tidak mau memberikan pendapat. Begitu juga dengan rendahnya karakter kerja keras yang ditunjukkan dengan adanya siswa tidak bersungguh-sungguh dalam belajar, mudah putus asa dalam menyelesaikan kesulitan,

tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak ada kemauan untuk belajar sehingga membuat kegaduan dan keramaian saat proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran tersebut jika tidak diatasi maka proses pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal begitu pula tujuan pendidikan dan tujuan penguatan pendidikan karakter. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara memenuhi unsur-unsur pembelajaran, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa metode pembelajaran dan media pembelajaran adalah dua unsur yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi bermakna terutama bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memusatkan perhatian siswa dan merangsang keingintahuan siswa. Tujuannya agar siswa semakin berusaha untuk belajar dan membuat pembelajaran menjadi bermakna serta diikuti dengan semakin kuatnya karakter yang dimiliki. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk membangkitkan keinginan dan minat siswa, motivasi dan keinginan siswa untuk belajar, dan membawa dampak positif kepada siswa terutama pengaruh psikologis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis akan meneliti penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga). Media miniatur tersebut digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi luas segitiga. Maka, penulis akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Media Miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) terhadap Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Kerja Keras Siswa Kelas IV pada Materi Luas Segitiga di SDN Menanggal 601 Surabaya”.

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian digunakan agar penelitian fokus pada satu tujuan dan tidak meluas. Adanya batasan masalah dapat diketahui hal-hal apa saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian. Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kata penguatan karakter dalam judul penelitian ini digunakan untuk menguatkan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras pada diri siswa yang sebelumnya sudah ada pada diri siswa.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya Tahun Ajaran 2018-2019.
3. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen.
4. Media Pembelajaran yang digunakan adalah media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga).
5. Media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi luas segitiga.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) dalam menguatkan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa kelas IV pada materi luas segitiga di SDN Menanggal 601 Surabaya?
2. Adakah pengaruh media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa kelas IV pada materi luas segitiga di SDN Menanggal 601 Surabaya?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah hasil yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan Umum**

Penelitian dilakukan untuk menguatkan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui penerapan media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) dalam menguatkan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa kelas IV pada materi luas segitiga di SDN Menanggal 601 Surabaya.
- b. Untuk mengetahui adanya pengaruh media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa kelas IV pada materi luas segitiga di SDN Menanggal 601 Surabaya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah kegunaan dari hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat mempengaruhi penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan penulis dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa.
- 3) Untuk menambah wawasan pengetahuan bagi penulis terkait pemahaman materi luas segitiga.
- 4) Sebagai bekal ketika berada dalam dunia pendidikan terutama menambah pengalaman ketika mengajar.

#### **b. Bagi Guru**

- 1) Untuk mengetahui bahwa penguatan pendidikan karakter dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

- 2) Untuk mengetahui bahwa media pembelajaran dapat menguatkan karakter siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk mengetahui seberapa berhasilnya penggunaan media pembelajaran dalam penguatan karakter siswa.

**c. Bagi Siswa**

- 1) Dapat menguatkan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat membantu siswa dalam memahami materi luas segitiga.
- 3) Dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.
- 4) Dapat menambah pengalaman yang menarik dalam pembelajaran.

**d. Bagi Pembaca**

Dapat dijadikan sebagai alat penambah wawasan tentang pengaruh media miniatur KATIGA (Kampung Segitiga) terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu dan kerja keras siswa.