

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena didalam pendidikan manusia akan mendapatkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 dalam pasal 3 yang isinya 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”. Dengan begitu pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter seorang siswa. Dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, maka diperlukan adanya penerapan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini (Kesuma, dkk, 2013:4). Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa mampu bekerja secara mandiri dalam suatu pembelajaran yang dilakukan. Sebab pendidikan karakter adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang di dalamnya terdapat

prilaku yang mendidik dan diperuntukkan bagi generasi berikutnya. Dengan tujuannya untuk menentukan kehidupan dimasa depan yang lebih baik.

Karakter siswa dibentuk untuk membangun akhlak dan berbudi pekerti, sehingga pendidikan karakter harus segera diterapkan dalam diri siswa. Oleh sebab itu, saat ini pemerintah tetapkan kurikulum 2013 yang dalam proses pembelajarannya mengintegrasikan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, terdapat kebijakan Presiden yang tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, yaitu 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 olahraga dengan melibatkan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menurut Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 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. Menurut Kemendiknas, 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. Pendidikan karakter dapat diterapkan melalui proses pembelajaran.

Proses belajar adalah hal terpenting dalam suatu pendidikan. Sebab melalui proses pembelajaran siswa mampu mengasah keterampilan, sikap serta pengetahuannya. proses pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa dan guru. Dimana guru sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator dalam suatu pembelajaran, supaya proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan kondusif. Proses belajar juga mampu membentuk karakter pribadi siswa. Dengan begitu, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran tersebut.

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar menurut (Sadiman,dkk, 2011:6). Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media digunakan dengan tujuan agar siswa lebih semangat saat melakukan pembelajaran dan materi tersampaikan sesuai dengan harapan. Dengan desain, dan segala macamnya yang menarik, membuat siswa SD rileks dan fokus saat pembelajaran berlangsung. Umumnya, guru mendidik siswanya dengan cara yang biasa, akibatnya pembelajaran menjadi monoton dan di anggap sangat membosankan oleh siswa. Melalui media, guru saat ini mampu menginovasi pembelajarannya menjadi suatu kegiatan yang menarik bagi siswa dan mampu membangun karakter mandiri siswa tersebut.

Dari data yang diperoleh peneliti, saat ini guru dianggap kurang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, sebab guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Dan terkadang guru juga tidak dapat mengendalikan suasana kelas atau kelas tidak kondusif. Siswa yang terlibat dalam kelas tersebut tidak akan fokus melakukan pembelajaran karena dianggap proses

pembelajaran yang dilakukan membosankan. Dan cenderung siswa berbuat gaduh dalam kelas dan bahkan sampai keluar dari kelas untuk bermain-main. Dengan begitu secara tidak sadar akan membentuk karakter siswa yang pasif terutama dalam sikap kemandirian. 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. Proses pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi malas dalam belajar karena saat proses pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran dan apabila tidak segera diatasi maka proses belajar siswa akan terhambat dan akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam hal ini, ada salah satu cara pembelajaran yang dapat menumbuhkan siswa menjadi aktif dan berkarakter yaitu dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Proses belajar siswa bisa diukur dari perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Di tingkat Sekolah Dasar (SD) seseorang mulai menerima berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat diperoleh dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan yang paling dasar atau rendah dalam pendidikan formal di Indonesia. Dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), siswa mulai memahami dan mempelajari hal-hal apa saja yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) siswa juga mulai belajar dalam hal kemandirian. Segala sesuatu yang dilakukan tidak lagi bergantung pada orang lain. Karakter kemandirian benar-benar di tekankan pada siswa Sekolah Dasar. Termasuk di SDN Kebondalem-Mojosari, karakter mandiri siswa SDN Kebondalem-Mojosari dapat terbilang baik. Segala sesuatunya yang selalu melibatkan nilai karakter membuat sekolah tersebut semakin layak disebut dengan sekolah adiwiyata. Hanya saja ada satu hal

yang belum guru perhatikan yaitu proses ulangan terutama di kelas IIA dan IIB dimana peneliti melakukan tugas pengamatannya. Setiap kali ulangan berlangsung posisi duduk siswa tetap dalam kelompok. Sedangkan soal yang diberikan untuk siswa disama ratakan. Hal itu dianggap dapat memicu perbuatan curang para siswa. Sehingga karakter mandiri siswa dalam kegiatan tersebut hilang dan cenderung bergantung pada teman yang mereka anggap pintar dalam kelompoknya. Dengan begitu peneliti berusaha untuk mengatasi hal tersebut dengan cara menggunakan media. Untuk memperkuat karakter mandiri siswa, media diharapkan dapat digunakan mulai dari kegiatan evaluasi. Jadi, setiap di akhir pelajaran kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan media juga.

Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pemanfaatan Media Papan Kantung Ajaib Doraemon (*Patung Amon*) untuk memperkuat Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas II di SDN Kebondalem-Mojosari**”. Dengan judul tersebut peneliti berharap supaya guru saat ini mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui media-media yang menarik. Selain itu, siswa juga lebih bersemangat untuk belajar.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SDN Kebondalem-Mojosari.
2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IIA dan IIB.
3. Media pembelajaran yang digunakan berupa papan kantung ajaib doraemon (*Patung Amon*).
4. Karakter yang ditekankan yaitu karakter mandiri
5. Media digunakan pada siswa kelas II

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pemanfaatan media papan kantung ajaib doraemon (*Patung Amon*) untuk menguatkan karakter mandiri pada siswa kelas 2 di SDN Kebondalem-Mojosari?
2. Bagaimanakah penguatan karakter yang terbentuk dalam media papan kantung ajaib doraemon (*Patung Amon*) pada siswa kelas 2 di SDN Kebondalem-Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui adanya manfaat atau tidak dalam media papan kantung ajaib doraemon (*Patung Amon*) untuk memperkuat karakter mandiri pada siswa kelas 2 di SDN Kebondalem-Mojosari.
2. Untuk mengetahui penguatan karakter mandiri yang terbentuk dari penggunaan media papan kantung ajaib doraemon (*Patung Amon*) pada siswa kelas 2 di SDN Kebondalem-Mojosari.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembuatan media.
 - b. Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
 - c. Proses pembelajaran akan lebih bermakna.
 - d. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
 - e. Mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Meningkatkan pengetahuan siswa.
 - c. Membentuk karakter pribadi siswa.
3. Bagi Sekolah
Untuk menambah koleksi media edukatif.

4. Bagi Pembaca
Untuk menambah pengetahuan tentang media yang dapat mempengaruhi karakter pribadi siswa.