

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang cerdas dan memiliki kepribadian baik. Untuk menghasilkan generasi manusia yang unggul dan bertalenta dalam proses penyelenggaraan pendidikan, maka proses pendidikan harus dikembangkan dan terus ditingkatkan. Membentuk peserta didik agar beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, cakap, sehat, mandiri, percaya diri, kreatif dan inovatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab merupakan tujuan dari pendidikan secara umum (Salsabilah dkk., 2021). Dapat disimpulkan, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik dan membentuk karakter peserta didik.

Berhubungan erat dengan pendidikan karakter, terdapat nilai-nilai luhur yang menjadi karakter bagi tiap domain menjadi karakter bagi masing-masing domain tersebut, adapun domain karakter-karakter seperti cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi Iptek, dan reflektif. Domain hati mencakup karakter-karakter untuk beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. Kemudian, domain raga mencakup karakter-karakter seperti bersih dan sehat, disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, ceria dan gigih. Terakhir adalah domain rasa yang meliputi, karakter-karakter seperti ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras dan etos kerja (Mazing dkk., 2023).

Proses pendidikan dalam bahasa sederhana berarti mengubah individu menjadi lebih baik lagi dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Dunia pendidikan pada saat ini baik formal maupun nonformal selalu berusaha menyiapkan peserta didik yang cerdas dan terampil agar kelak dapat bersaing

dalam dunia pekerjaan. Oleh sebab itu, nilai akademik dijadikan sebagai tolak ukur untuk kecerdasan seseorang, sehingga orang tua maupun guru selalu menuntut anak untuk belajar agar nilai akademiknya bagus dan mendapatkan pekerjaan yang layak dimasa mendatang.

Tugas dari lembaga pendidikan bukan hanya terpusat kepada akademiknya saja melainkan masih ada yang perlu diperhatikan dalam perkembangan yang merupakan unsur utama pendidikan karakter yakni nilai karakter (*soft skills*). Nilai karakter inilah yang nantinya akan menjadi bekal dalam kehidupan individu selanjutnya dalam memilah antara yang baik dan buruk, serta yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

Peranan orang tua, guru dan masyarakat sangat dibutuhkan dalam mengajarkan nilai-nilai kehidupan, agama, kemanusiaan, budaya dan pengembangan moral. Penanaman nilai-nilai tersebut tidak hanya dilakukan di rumah, tetapi juga dilakukan di sekolah dan masyarakat. Tujuannya agar anak mempunyai bekal dalam bidang akademik, ketrampilan dan nilai moral yang baik. Oleh sebab itu, guru maupun orang tua memiliki peranan yang begitu penting untuk membangun karakter anak, yaitu dengan cara mengarahkan dan memberikan anak contoh yang nyata (konkrit). peran pendidik atau seorang guru sangat menentukan bagi pengembangan karakter ini guru dituntut agar dapat menjadi contoh yang baik bagi peserta didiknya, serta guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pendidikan karakter anak di sekolah dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya tujuan menumbuhkan nilai karakter, karena permainan tradisional sesungguhnya mengandung berbagai nilai-nilai karakter yang amat baik didalamnya. Akan tetapi, pada zaman milenial saat ini permainan tradisional seolah-olah kalah dan tersingkir oleh permainan modern seperti *playstation*, game online, dan lain-lain. Oleh karena itu, permainan-permainan tradisional yang bernilai karakter ini perlu untuk dipelihara dan dilestarikan kembali, agar tidak hilang dari budaya bangsa Indonesia.

Salah satu permainan tradisional yang menarik bagi anak-anak serta dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menggali nilai karakter gotong royong peserta didik adalah “Engklek”. engklek (dalam bahasa jawa) adalah

permainan tradisional lompat-lompat yang digambar di atas tanah pada bidang datar, lalu dibuat pola atau gambar kotak-kotak kemudian melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya. Menurut (Apriani, 2013) permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang digambar persegi empat di atas tanah maupun di atas lantai. Melalui permainan engklek dapat dikembangkan nilai karakter diantaranya gotong royong, jujur, bertanggung jawab, kerja sama, berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, patuh aturan, toleransi, dan peduli. Permainan engklek dapat dimodifikasi dan diterapkan dalam pembelajaran agar menjadi alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan karakter peserta didik.

Sekolah adalah sektor utama untuk memanfaatkan secara maksimal, dan memperdayakan semua lingkungan pembelajaran yang ada untuk dapat memulai, meningkatkan, memperkuat, dan terus menyempurnakan proses pendidikan karakter di sekolah. Praktik mikro pendidikan karakter dapat dibagi menjadi empat pilar yaitu belajar mengajar di kelas, kehidupan sehari-hari dalam pengembangan budaya sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan kehidupan sehari-hari di rumah atau masyarakat. Pendidikan Dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling lama yaitu dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 Sekolah Dasar. Jika penanaman nilai karakter gotong royong kepada siswa benar-benar dilakukan, terutama pada masa sekolah dasar (SD), maka nilai-nilai karakter akan tertanam dalam diri dan jiwa mereka. Sehingga peserta didik dapat menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari, dengan begitu menciptakan lingkungan yang lebih baik dan harmonis bagi semua. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan semangat gotong royong antar siswa.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan pada 3 September 2024 di SDN 2 Undaan Lor memiliki program pendidikan karakter, seperti pembiasaan sehari-hari contohnya bersalaman, mengucapkan salam ketika bertemu orang yang lebih tua, bertegur sapa antar teman maupun guru, upacara bendera, menghias kelas dalam rangka lomba sekolah, menjenguk teman yang sakit bersama teman sekelas, piket bersama membersihkan lingkungan sekolah setiap hari jum'at untuk menumbuhkan karakter gotong royong. Meski demikian dalam pelaksanaannya belum maksimal serta masih di jumpai

fenomena karakter siswa di SDN 2 Undaan Lor diantaranya ada beberapa siswa yang malas untuk mengikuti kegiatan tersebut, misalnya ada beberapa siswa yang memiliki sifat individualis tidak mau membantu temannya yang sedang kesusahan, perbedaan pendapat antar siswa, adanya siswa yang merasa tidak mampu dan tidak percaya diri, serta kurangnya sosialisasi akan pentingnya gotong royong. Untuk itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian peningkatan nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional engklek dikarenakan di SDN 2 Undaan Lor sendiri pun sebelumnya tidak pernah menerapkan permainan tradisional engklek kepada siswanya, peneliti meyakini bahwa permainan tradisional engklek akan efektif diterapkan untuk keberhasilan peningkatan nilai karakter siswa.

Media Engklek Orang (ERANG) adalah media pembelajaran melalui permainan tradisional engklek berbentuk orang yang terbuat dari banner yang berukuran 300 x 250 cm. Di dalam media ERANG terdapat kotak pijakan yang nantinya terdapat simbol quiz yang di taruh secara acak. Simbol quiz yang menunjukkan bahwa siswa akan mendapatkan kartu quiz yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa sesuai dengan pengetahuannya. Siswa yang dapat menjawab quiz akan diberikan perolehan skor dan siswa yang tidak bisa menjawab maka mendapatkan pengurangan skor. Permainan ERANG (Engklek Orang) yang berperan untuk menjadi pion adalah siswa, yang nantinya siswa akan melompat-lompat berpindah sesuai dengan lemparan gaco.

Berdasarkan paparan latar belakang yang disampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melestarikan permainan engklek dan mendiskripsikan nilai karakter yang ditumbuhkan melalui permainan tersebut. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Gotong Royong Siswa Dengan Bantuan Media Erang (Engklek Orang) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN 2 Undaan Lor Kudus”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan nilai karakter gotong royong siswa melalui media ERANG (engklek orang) pada materi Gotong royong dalam keberagaman pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas 5 SDN 2 Undaan Lor tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan media ERANG (engklek orang) pada nilai karakter gotong royong siswa kelas 5 SDN 2 Undaan Lor tahun ajaran 2024/2025?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan cara meningkatkan nilai karakter gotong royong siswa melalui media ERANG pada materi Gotong royong dalam keberagaman pelajaran pendidikan pancasila di SDN 2 Undaan Lor tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan guru dalam menerapkan media ERANG pada nilai karakter gotong royong siswa di SDN 2 Undaan Lor tahun ajaran 2024/2025.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan baik manfaat secara teoretis maupun manfaat secara praktis kepada semua pihak yang terkait.

1. Manfaat secara teoretis, diantaranya yaitu:
  - a. Memberikan sumber informasi kepada berbagai pihak tentang Upaya Menumbuhkan Nilai Karakter gotong royong melalui media ERANG pada siswa di SDN 2 Undaan Lor Kudus,
  - b. Menambah khasanah pengetahuan mengenai Upaya Menumbuhkan Nilai Karakter Siswa dengan menggunakan media ERANG, dan
  - c. Penguatan teori pendidikan karakter melalui hasil penelitian praktik

2. Hasil penelitian ini dirancang untuk memberikan kegunaan secara praktis kepada semua pihak dalam dunia pendidikan.

a. Bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran Upaya Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong Melalui media ERANG Pada Siswa di SDN 2 Undaan Lor Kudus. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini sebagai pengembangan best-practice pendidikan karakter dalam pada sekolah dasar. Hal ini turut mendukung program pemerintah Indonesia dalam mengatasi permasalahan budaya dan karakter cinta tanah air.

b. Bagi Sekolah Dasar

SDN 2 Undaan Lor Kudus dapat merefleksikan hasil implementasi nilai karakter, khususnya pada budaya gotong royong melalui hasil penelitian ini. Implementasi di SDN 2 Undaan Lor Kudus tersebut diharapkan dapat menjadi motor penggerak berkembangnya pendidikan karakter dalam budaya sekolah dasar yang dapat diimplementasikan secara praktis pada sekolah dasar lainnya di Indonesia.

c. Bagi Pendidik

Memperoleh pengetahuan baru tentang upaya meningkatkan nilai karakter yang dapat dijadikan referensi implementasi kepada peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti untuk menelaah secara penelitian tindakan kelas terhadap pendidikan karakter pada sekolah dasar. Selain itu juga merekomendasikan beberapa saran untuk dilakukan penelitian selanjutnya yang lebih luas dan kompleks permasalahan penelitiannya.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian berisi tentang nilai karakter gotong royong siswa di SDN 2 Undaan Lor Kudus.
2. Peranan media ERANG dalam membentuk nilai karakter di sekolah yang positif serta meminimalisir budaya-budaya negatif yang menghambat keberhasilan penyelenggaraan pendidikan karakter.
3. Budaya sekolah sebagai salah satu lingkup implementasi yang sangat mendukung kemajuan pendidikan karakter dalam menanamkan nilai gotong royong melalui media ERANG.