

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya.

Menurut A.M. Mangunhardjana (2016:20) pendidikan adalah “usaha yang dilakukan secara metodis, sistematis, dan tekun terus-menerus, berlangsung dalam jangka waktu tertentu, untuk meneruskan, mendapatkan, dan merangsang pada peserta didiknya, pengetahuan, sikap, nilai, kecakapan, kemampuan, kompetensi, profesionalitas yang dinilai berguna untuk membuat peserta didik berkembang pribadinya dan membekali mereka pada semua itu, agar pada waktunya mampu berkontribusi berupa produk atau/ jasa kepada masyarakat”.

Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Pada saat ini para peserta didik tidak hanya berkebutuhan pendidikan belajar mata pelajaran saja, namun juga memerlukan pendidikan yang berkarakter baik sehingga sebagai salah satu tambahan dorongan untuk menjadi orang yang pintar dan beretika.

Pendidikan karakter sebaiknya diperhatikan dua hal: *Pertama*, tidak hanya diselenggarakan di pendidikan formal melalui sekolah dan tidak dibatasi di pendidikan formal untuk peserta didik di sekolah, mahasiswa perguruan tinggi,

pegawai dan pejabat negara saja. *Kedua*, pendidikan karakter yang baik sebaiknya tidak diadakan hanya karena dorongan menurunnya moral dilingkungannya, tetapi juga karena tuntutan hakikat pendidikan sendiri dan kebutuhan seluruh bangsa jika negara memang mau maju, modern, dan unggul.

Kreativitas guru dalam pembelajaran dimulai dari merencanakan dan mempersiapkan kegiatan belajar peserta didiknya. Untuk itu, guru yang kreatif harus bisa merencanakan dan mempersiapkan kegiatan belajar sebaik mungkin. Artinya, sebelum kegiatan belajar dimulai, guru harus membuat perencanaan kegiatan pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Oleh karena itu, tugas utama guru yang kreatif adalah selalu berpikir kreatif dan mendesain, merencanakan, dan mempersiapkan kegiatan belajar yang dilakukannya.

Ada banyak cara mendidik anak, salah satunya dengan kegiatan ramah anak. Menurut Arismantoro dalam Agus Yulianto (2016:7) yang dimaksud dengan pendidikan ramah anak adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (*condusive learning community*) sehingga anak dapat belajar dengan efektif di dalam suasana yang memberikan rasa aman, penghargaan tanpa ancaman, dan memberikan semangat”.

Pendidikan ramah anak merupakan proses bagaimana seorang anak bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan belajar di sekolah adalah yang menakutkan. Dengan begitu, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan aman.

Pada sistem pembelajaran, semua guru diharuskan memiliki kemampuan mengajar menyenangkan, yakni menggunakan sistem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Hal itu dilakukan agar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) peserta didik tidak merasa bosan. Sehingga, dengan begitu pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Menurut Anna dalam Endang Artiati Suhesti (2017:1) bahwa “belajar akan lebih efektif jika peserta didik dan guru dalam keadaan *fun*”.

Dengan kegembiraan yang mereka peroleh akan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak tanpa harus merasa bosan atau terpaksa. Sekolah harus bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga anak-anak bisa *betah* untuk berlama-lama belajar di sekolah. Menurut Suwarjo dan Eva Imania Elisa dalam Endang Artiati Suhesti (2017:9) mengatakan telah merangkum beberapa penelitian yang menggunakan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif”.

Salah satu cara sederhana yang efektif ialah bermain sambil bernyanyi. Bernyanyi merupakan bermusik dengan menggunakan organ suara manusia dengan melantunkan suara dengan nada-nada yang beraturan. Dalam kegiatan ramah anak tentang bermain sambil bernyanyi ini merupakan bernyanyi yang dilakukan secara unisono (satu suara).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Pancur Batu merupakan sekolah yang berdiri sejak tahun 1992 sampai sekarang yang terletak di Jalan Besar Sei Gelugur Desa Gunung Tinggi, Kecamatan Pancur Batu. SMP Negeri 3 Pancur Batu sudah mendapatkan akreditasi A yang juga sudah menggunakan kurikulum

pendidikan 2013. SMPN 3 Pancur Batu merupakan salah satu sekolah yang melaksanakan kegiatan ramah anak yang bertujuan membentuk pendidikan karakter setiap peserta didiknya. Banyak macam kegiatan ramah anak di SMPN 3 Pancur Batu, diantaranya: Paduan Suara yang diberi nama *Gita Voice*, Palang Merah Remaja, Kepramukaan, Paskibra, dan Majalah Dinding.

Kegiatan ekstrakurikuler paduan suara merupakan salah satu kegiatan yang mengajarkan proses menciptakan karakter yang baik. Ekstrakurikuler yang diberi nama *Gita Voice* ini merupakan awal terbentuknya dibawah kepemimpinan Bapak Famili Situmorang, S.Pd yang dilanjutkan dengan kepemimpinan Ibu Evinora R. Nainggolan, S.Pd.

Kegiatan ini bukan kegiatan yang diharuskan pada semua siswa untuk mengikutinya, akan tetapi banyak siswa yang senang untuk mengikuti kegiatan ini. Pada ekstrakurikuler paduan suara ini, dilakukan kegiatan ramah anak yaitu dengan cara bermain dan bernyanyi yang diharapkan dapat membentuk nilai-nilai karakter yang baik pada siswa-siswanya.

Pada kegiatan ini, banyak permainan yang dilakukan didalamnya, ada bermain musik dengan menggunakan barang bekas atau sering disebut dengan musik kreatifitas. Ada bermain membalikkan tutup spidol selagi diputarnya musik hingga dimana musik berhenti, ketika tutup spidol berhenti ditangannya, siswa tersebut dijatuhkan hukuman. Ada bermain berlomba menahan ketawa ketika salah seorang membuat lucu di depan. Disini peneliti meneliti bagian permainan yakni membalikkan tutup spidol selagi diputarnya musik, apabila musik berhenti ketika siswa yang memegang tutup spidol, maka siswa tersebut

dikenakan hukuman. Siswa juga dituntut untuk berpendidikan karakter yang baik. Contohnya merupakan harus sportif dalam bermain. Dalam diri masing-masing diperlukan proses untuk menciptakan karakter yang baik, karena dengan adanya karakter yang baik merupakan salah satu cara bermasyarakat dan berkomunikasi yang baik satu sama lain.

Guru tidak bisa melaksanakan pembelajaran tanpa perencanaan dan persiapan terlebih dahulu. Untuk bisa melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan, guru harus bisa menjalin komunikasi dan interaksi belajar yang baik. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk belajar yang menyenangkan saja, namun juga menciptakan manusia yang berkarakter baik dalam dirinya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti mengangkat judul “Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ramah Anak di SMP Negeri 3 Pancur Batu”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Sebagaimana telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
2. Apa manfaat dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
3. Karakter apa saja yang terdapat dalam kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?

4. Kendala apa saja yang ditemukan dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
5. Bagaimana langkah dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
6. Bagaimana hasil pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi masalah agar permasalahan yang dibahas tidak meluas karena adanya keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis. Oleh karena itu peneliti mengadakan pembatasan masalah untuk mempermudah pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana proses pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
2. Karakter apa saja yang terdapat dalam kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?
3. Kendala apa saja yang ditemukan dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Ramah Anak dengan Cara Bermain dan Bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu?”.

E. TUJUAN PENELITIAN

Setiap kegiatan penelitian tentu berorientasi kepada tujuan, karena dengan mengetahui arah dari penelitian itu akan jelas. Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu,
2. Mengetahui karakter yang terdapat pada kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu,
3. Mengetahui kendala dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu.

F. MANFAAT PENELITIAN

Setiap penelitian sudah pasti memiliki manfaat karena penelitian dilakukan untuk menambah pengetahuan menjawab berbagai pertanyaan yang telah dirumuskan oleh penulis. Beberapa manfaat yang diambil dari kegiatan penelitian ini yaitu:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami karakter peserta didik dari pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu,
2. Bagi peneliti diharapkan dapat memberikan tambahan informasi terkait pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu,
3. Sebagai masukan bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mengenai pendidikan karakter melalui kegiatan ramah anak dengan cara bermain dan bernyanyi di SMP Negeri 3 Pancur Batu,
4. Sebagai sumber referensi bagi semua para pembaca dengan memiliki minat dan tujuan yang sama.

