

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses holistik. Bukan hanya suatu proses interaksi menyampaikan materi pelajaran, memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami, atau memberi jawaban atas berbagai pertanyaan peserta didik. Lebih dari itu, pendidikan mencakup bimbingan, arahan, dan petunjuk yang diberikan oleh pendidik bagi para peserta didik sehingga mereka bisa berperilaku atau bertindak dalam kehidupan di luar kelas sesuai dengan norma-norma kebaikan yang telah dipelajari di dalam kelas.

Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrati pada anak-anak itu supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.¹

Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki fungsi yaitu membentuk masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak mulia dan mampu menjaga

¹ Dede Rosyada, *Madrasah dan Profesionalisme Guru*, (Depok: Kencana, 2017), 89.

kedamaian atau kerukunan hubungan internal dan antarumat beragama. Peraturan pemerintah Nomor 55 tahun 2017, Pasal 2 ayat (1) dan (2), menyatakan bahwa pendidikan agama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.²

Pembelajaran PAI di sekolah, menuntut sebuah model pembelajaran yang harus menyentuh aspek-aspek potensi berpikir, kejiwaan, tindakan, bahkan pola hubungan sosial kemasyarakatan dalam sebuah komunitas besar sebagai suatu bangsa. PAI menuntut keseriusan para pendidik untuk merancang pembelajaran yang dapat memajukan dan mengembangkan seluruh kemampuan manusia, agar menjadi insan kamil yang dapat melaksanakan agama dalam seluruh aspek kehidupan manusia.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terdapat 18 nilai karakter yang harus dikembangkan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan di Indonesia. Nilai-nilai dasar tersebut yaitu: Religius, jujur, toleransi, mandiri, cinta tanah air, disiplin, kerja keras, kreatif, gemar membaca, demokratis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, semangat, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli

² Dede Rosyada, *Madrasah dan Profesionalisme Guru*, (Depok: Kencana, 2017), 101.

sosial.³ Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang mampu membentuk dan membina karakter peserta didik terutama karakter jujur.

Berk berpendapat tentang perkembangan anak pada periode usia sekolah yaitu periode yang berlangsung sekitar usia 6-11 tahun ini anak-anak belajar tentang lingkungan yang lebih luas, serta mulai menguasai tanggung jawab baru yang menyerupai tanggung jawab orang dewasa. Pada periode ini terjadi peningkatan pada kemampuan atletik, partisipasi anak untuk lebih mampu mengikuti permainan yang memiliki aturan, proses berpikir yang lebih logis, penguasaan keterampilan dasar sekolah seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta kemajuan dalam pemahaman diri, moralitas, dan hubungan persahabatan.⁴

Saat ini, banyak persoalan pembelajaran yang terjadi pada anak-anak sekolah bahkan sekolah dasar seperti meniru pekerjaan teman di sekolah, tidak fokus pada pelajaran, malas belajar, membohongi guru dan orang tua, dan sebagainya.⁵ Seperti pengamatan yang peneliti lakukan di kelas V SDN Banjar Agung 1 Kota Serang telah terjadi peristiwa siswa yang berbohong kepada gurunya serta hasil wawancara dengan sebagian guru

³ Husamah, Arina Restian dan Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan, Cet.2* (Malang: UMM Press, 2019), 31.

⁴ Muhammad Daud, Dian Novita Siswanti dan Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak, Cet.1* (Jakarta: Kencana, 2021), 16-17.

⁵ Michele Borba, *The Big Book of Parenting Solutions: 101 Jawaban Sekaligus Solusi bagi Kebingungan dan Kekhawatiran Orang Tua dalam Menghadapi Permasalahan Anak Sehari-hari, Terjemahan Indonesia*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010), 202.

memberikan pernyataan bahwa siswa kelas V masih banyak yang suka meniru pekerjaan temannya, beralasan tidak membawa PR serta menyontek ketika ulangan. Maka jika terus dibiarkan perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan.

Untuk meminimalisir hal tersebut maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menguatkan pendidikan karakter di sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan. Karakter jujur merupakan nilai karakter yang harus ditanamkan pada peserta didik karena nilai kejujuran merupakan nilai kunci dalam kehidupan. Karakter jujur harus diintegrasikan ke dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Jika karakter jujur bisa diterapkan secara efektif artinya kita telah membangun landasan yang kokoh untuk berdirinya bangsa.

Berdasarkan rumusan Kemendiknas Balitbang Puskur menguraikan indikator karakter jujur adalah tidak meniru jawaban teman (menyontek) ketika ulangan ataupun mengerjakan tugas di kelas, menjawab pertanyaan guru tentang sesuatu berdasarkan yang diketahuinya, mau bercerita tentang kesulitan dirinya dalam berteman, menceritakan suatu kejadian berdasarkan sesuatu yang diketahuinya atau yang dialaminya, mau menyatakan tentang ketidaknyamanan suasana belajar di dalam kelas, mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai yang diyakininya, dan

seterusnya.⁶ Dan pada penelitian Maryani, Pardimin, dan Ari Setiawan menguraikan empat indikator karakter jujur yaitu menyampaikan informasi apa adanya, kemandirian dalam mengerjakan soal, mengembalikan atau menyerahkan barang yang dipinjam, dan mengakui kesalahan yang dilakukan.⁷

Melalui Pendidikan Agama Islam peserta didik dapat mempunyai bekal untuk meningkatkan karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari. Sejarah panjang perubahan dan reformasi pembelajaran dalam PAI di sekolah telah menghasilkan model yang paling terkini di Indonesia, yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.⁸ Hal yang tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 itu menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran sangat strategis digunakan untuk menjadikan pembelajaran menjadi optimal. Pembelajaran yang optimal adalah salah satu sub bagian untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal juga. Hasil belajar

⁶ Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah dan Madrasah*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press), 33.

⁷ Maryani, Pardimin, dan Ari Setiawan, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Kejujuran Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Wadaslintang", *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Desember 2021), 111.

⁸ Dede Rosyada, *Madrasah dan Profesionalisme Guru*, (Depok: Kencana, 2017), 102.

optimal pula yang menjadi salah satu cerminan pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Banjar Agung 1 Kota Serang mengenai kondisi belajar siswa yang memiliki kendala pada mata pelajaran PAI, di sini guru masih menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan siswa. Guru masih menggunakan metode ceramah, guru juga masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, para guru hanya memanfaatkan buku paket dan LKS dalam proses mengajar akibatnya siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa hanya menerima materi dari guru tanpa adanya timbal balik antara guru dan siswa.

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar secara psikologis anak pada jenjang pendidikan awal menuntut informasi yang jelas, tidak verbalitas, sederhana, dan pola pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*), serta sesuai dengan keterampilan berpikir siswa.⁹ Menciptakan pembelajaran yang efektif dengan keterlibatan siswa agar terjadi optimal oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti media permainan.

⁹ Sri Hartini, *Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 2.

Bigo, Kohnstam, dan Polland berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan yaitu dalam permainan anak akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan.¹⁰ Permainan akan mendasari kerja sama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semuanya ini akan membentuk sifat “*fairplay*” (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain. Dan dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak.¹¹

Menurut Ratna Megawangi cara yang dapat dilakukan untuk membantu siswa terbiasa mengatakan kejujuran dengan guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: “Siapakah yang kamu percayai dan mengapa kamu mempercayainya?” dan pertanyaan lainnya yang menggali respon siswa terhadap konsep karakter jujur.¹² Maka peneliti ingin melakukan suatu pengembangan media permainan yang berisi pertanyaan untuk melatih karakter jujur siswa seperti media

¹⁰ Jonas Solissa, *Buku Ajar Sosiologi Olahraga*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 59-60.

¹¹ Aip Saripudin dan Isnaeni Yuningsih Faujiah, *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 118.

¹² Endang Kartikowati dan Zubaedi, *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini dan Dimensi-Dimensinya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), 70.

Truth or Dare sebagai media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Permainan *Truth or Dare* ini adalah sebuah permainan dengan menggunakan kartu yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth or Dare* berupa pertanyaan dan tantangan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Fungsi permainan *Truth or Dare* ini dapat menjadi media untuk berlatih mengatakan suatu kejujuran yang telah dilakukan atau kejujuran yang ingin diungkapkan, berani melakukan sebuah tantangan serta menumbuhkan semangat belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif di dalam permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* ini menggunakan satu papan putar dan dua jenis kartu, yang pertama kartu *Truth* dan yang kedua kartu *Dare*. Papan putar pertama kali digunakan pada acara permainan televisi Amerika Serikat yang dibuat oleh Merv Griffin pada Januari 1975 dengan cara memutar roda karnaval raksasa untuk menentukan uang tunai ada hadiah yang dimenangkan.¹³ Prosedur permainan *Truth or Dare* serupa dengan permainan pada umumnya, namun terdapat papan putar yang dilakukan terlebih dahulu oleh siswa sebelum mengambil kartu *Truth* atau kartu *Dare*. Permainan ini

¹³ Danang, S, “*Wheel of Fortune*”, *Wikipedia* (Januari, 23, 2010), 1.

dilakukan secara individual. Siswa diminta untuk melakukan putaran dengan papan putar kemudian jika mendapat *Truth* siswa mengambil kartu yang berisikan *Truth* lalu menjawab pertanyaan secara lisan dan jujur, sedangkan jika siswa mendapat kartu *Dare* siswa mengambil kartu yang berisikan *Dare* dan melakukan tantangan yang sudah tercantum di dalam kartu.

Penggunaan media permainan *Truth or Dare* dalam kejujuran dapat membuat siswa berkata jujur dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk menguatkan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kejujuran siswa. Penelitian Latif Ihfani, pada tahun 2017 berjudul "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Kartu Kejujuran" Untuk Siswa Kelas 2 SD 1 Patalan Jetis Bantul*" dapat dikatakan layak untuk digunakan dan memenuhi standar permainan. Data yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman tentang nilai kejujuran yang ditunjukkan dengan perkembangan pengetahuan tentang apa itu kejujuran setelah menggunakan kartu "kejujuran" dengan skor akhir 85,7% yang sebelumnya tanpa menggunakan kartu hanya 59%.¹⁴ Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti dari segi

¹⁴ Latif Ihfani, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Kartu Kejujuran" Untuk Siswa Kelas 2 SD 1 Patalan Jetis Bantul", *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol. VI, No. 2, (2017), 118-119.

permainan kartu yang digunakan untuk meningkatkan kejujuran siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada pengemasan media kartu penelitian terdahulu dilakukan hanya menggunakan kartu kejujuran, sedangkan permainan pada penelitian peneliti menggunakan permainan papan putar dan kartu *Truth or Dare*.

Permainan *Truth or Dare* dipilih untuk diterapkan karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik selain itu permainan *Truth or Dare* juga sering digunakan untuk bermain dengan teman sebayanya, sehingga permainan *Truth or Dare* lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Selain itu kegiatan pembelajaran yang cenderung pasif dan monoton juga menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Truth or Dare* dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan karakter jujur. Permainan *Truth or Dare* dinilai lebih fleksibel sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dan mampu melatih komunikasi antar peserta didik, hal tersebut menjadi *point* tambahan dalam permainan *Truth or Dare*.¹⁵

Permainan *Truth or Dare* ini sudah pernah digunakan sebelumnya oleh peneliti lain namun belum pernah digunakan pada pelajaran PAI.

¹⁵ Cintya Devi Ayunda Fanny dan Norida Canda Sakti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (2021), 110-111.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan karakter jujur siswa pada pelajaran PAI materi jujur. Penggunaan media permainan ini diharapkan mampu membantu guru dalam memvariasikan media pembelajaran PAI, meningkatkan karakter jujur siswa serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan judul penelitian “**Efektivitas Media Permainan *Truth or Dare* dalam Meningkatkan Karakter Jujur Siswa Kelas V Pada Pelajaran PAI Materi Jujur di SDN Banjar Agung 1 Serang**”

B. Identifikasi Masalah

Berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru masih banyak siswa yang melakukan sifat tidak jujur terhadap guru, orang tua maupun temannya;
2. Berdasarkan hasil evaluasi guru, ketercapaian pembelajaran PAI pada materi jujur mencapai 45%;
3. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran melalui permainan belum dilakukan pada mata pelajaran PAI;

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, kemudian ditentukan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa berlatih berperilaku jujur di kelas dengan media permainan;
2. Media *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur yang efektif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana profil karakter jujur siswa kelas V SDN Banjar Agung 1 Serang?
2. Bagaimana rancangan media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur di SDN Banjar Agung 1 Serang?
3. Seberapa besar tingkat efektivitas media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur di SDN Banjar Agung 1 Serang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui profil karakter jujur siswa kelas V SDN Banjar Agung 1 Serang.

2. Mengetahui rancangan media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur di SDN Banjar Agung 1 Serang.
3. Mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur di SDN Banjar Agung 1 Serang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan adanya media permainan ini diharapkan dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa, serta dapat menarik minat para siswa untuk terus meningkatkan karakter jujur.
2. Bagi guru, media permainan ini diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi media alternatif bagi guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Bagi dunia pendidikan, melalui media permainan ini diharapkan dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran agar meningkatkan karakter, hasil dan minat belajar siswa.