

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Hakikat Model Pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Imas & Berlin (2015: 18) merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi belajar yang akan dilaksanakan. Karena model pembelajaran yang baik akan disesuaikan dengan tujuan belajar, dan melihat dari keefektifan pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaannya akan tepat pada sasaran dan tujuan pembelajarannya akan tercapai.

Menurut Suprijono, Agus (2012: 45) mengutip pendapat Mills yang menyebutkan bahwa “model adalah bentuk representatif aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan hasil interpretasi dari berbagai observasi dari pengukuran berbagai sistem. Model merupakan landasan dari pembelajaran yang merupakan turunan dari psikologi pendidikan dan teori belajar yang dibuat berdasarkan penganalisaan implementasi kurikulum dan tingkat operasional kelas.

Sesuai dengan perkembangan teknologi, maka model pembelajaran pun terus mengalami pengembangan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan keadaan atau situasi yang sedang terjadi di sekitarnya. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen menurut Joice & Wells dalam buku Saefudin, A (2015: 48).

Menurut Suyadi (2013:14) dalam bukunya yang mengutip pendapat Soekanto dan Hamruni (2009) menyebutkan bahwa model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar. Agar suatu proses belajar dan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan belajar tersebut, terdapat berbagai komponen pembelajaran yang akan menentukan keberhasilan pembelajaran itu sendiri diantaranya adalah model pembelajaran.

b. Ciri Model Pembelajaran

Menurut Shoimin (2014:68) dalam wikipedia menyebutkan bahwa Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu:

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran. (Trianto, 2010).

c. Macam-macam Model Pembelajaran pendidikan Karakter

Suyadi (13:11) menyebutkan dalam bukunya bahwa ada 10 model pembelajaran aktif menyenangkan yang bermuatan karakter meskipun tidak semua nilai karakter termasuk didalam salah satu model tersebut. Sehingga dalam pelaksanaannya sebaiknya pembelajaran tersebut dilakukan dengan variasi tertentu sehingga saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya. model tersebut yaitu :

1. Active Learning Bermuatan Karakter

a. Pengertian *Active Learning*

Menurut Suyadi (2013:36) mengutip pendapat Hamruni (2009) “ pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif pada proses pembelajaran, baik dalam bentuk aktif didalam kelas maupun dengan guru. Model ini pertama kali dikenalkan oleh Mel Silberman yang sebelumnya telah dilakukan oleh Paul Freire yang mengkritik metode pembelajaran ceramah. Atas dasar lemahnya daya dengar peserta didik atau tidak adanya peluang beraktualisasi diri dalam belajar tersebut. Mel mencermati pernyataan Confusius yang kemudian dimodifikasi sehingga menjadi teori pembelajaran *Active Learning* .

Konsep tersebut bermaksud bahwa konsep *active learning* menghendaki peran serta peserta didik yang tidak hanya mendengarkan melainkan juga melihat supaya paham walaupun sedikit, mendiskusikannya agar lebih memahami atau mendalami, melakukannya agar memperoleh pengetahuan, dan mengajarkannya agar lebih menguasai. Hal ini jelas bahwa model ini sangat relevan dengan nilai karakter. Rasa ingin tahu karena mendengar dan melihat supaya lebih paham, Komunikatif karena

mendiskusikannya agar memahami dan mendalami, melakukannya agar memperoleh pengetahuan, mengajarkannya agar menguasainya. Konsep dasar aktif learning bermuatan karakter mencakup dua hal yaitu:

- a. *Active learning* dikaji atau digali nilai karakter yang terkandung didalamnya untuk diaktualisasikan dalam pembelajaran sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasikan kedalam diri peserta didik.
- b. *Active learning* dimodifikasi dan dikembangkan secara kreatif agar memuat nilai karakter yang lebih bervariasi.

Prosedur pelaksanaan *Active Learning* bermuatan karakter yaitu :

1. Membangun Tim dengan ketentuan: membuat kelompok dan menawarkan hadiah.
2. TV Comersial : membuat iklan berdurasi 30 detik , berisi slogan atau visualisasi, diskusikan karakteristik iklan yang merancang kreativitas, mintalah masing-masing tim menyampaikan idenya
3. *Question Student Have*: bagikan secarik kertas, peserta didik menulis pertanyaan tentang pembelajaran, putar kartu searah jarum jam, setelah kartu tersebut sampai pada penulis pertanyaan maka semua peserta didik telah membacanya.

Keunggulan *active learning* bermuatan karakter yaitu:

1. Peserta didik tidak sempat mengernyitkan kening karena sudah sejak awal pembelajaran dilakukan secara menyenangkan.
2. Gerakan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik

3. Motivasi yang maksimal sehingga dapat menghindarkan rasa kantuk, malas, melamun dan sejenisnya.

Kelemahan *Active Learning* Bermuatan Karakter:

1. Hiruk pikuk kelas yang sering menimbulkan standar pencapaian tidak tercapai
2. Menghindarkan peserta didik untuk melupakan tugas utama belajar karena mencari kesenangan belajar

2. *Cooperative Learning* Bermuatan Karakter

Cooperative learning berarti model pembelajaran kelompok yang memiliki tujuan yang telah dirumuskan. Falsafah ini pertama kali dikenalkan adalah *homo homini socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran kelompok yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, hubungan sosial, sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta meningkatkan harga diri.

Menurut Slavin dalam Saefudin, A (2015:50) menyebutkan bahwa “sebagai model pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan 4-6 orang dengan struktur heterogen”. Konsep dasar *Cooperative Learning* bermuatan karakter mempunyai keterkaitan erat dengan KTSP(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yaitu kurikulum muatan lokal yang dipadukan sehingga menjadi “gotong royong”.yang mengandung nilai karakter kerjasama, kepedulian, cinta tanah air, tanggung jawab dan sebagainya. Nilai Karakter dalam *Cooperative learning* yaitu:

- a. Kepedulian sosial, saling pedulinya peserta didik satu dengan yang lainnya karena akan berpengaruh terhadap kelompok. Sehingga peserta didik akan memiliki kepekaan terhadap sosial yaitu pada fakir miskin dan pengangguran misalnya.
- b. Tanggung jawab, peserta didik yang pandai mempunyai tanggung jawab untuk berbagi pada peserta didik yang kurang pandai. mencerminkan tanggung jawab maksimal dalam kelompok karena peranannya dalam suatu tugas kelompok. Adapun sikap tanggung jawab personal akan tumbuh dengan sendirinya karena rasa tanggung jawab sosialnya.
- c. Toleransi, menghargai perbedaan antara yang kurang pandai dalam bidang matematika dan seni akan memahami bahwa mereka akan pandai disalahsatunya.
- d. Kerja keras, secara alamiah mendorong bekerja keras dalam mempersembahkan karya terbaik demi kebaikan kelompoknya.
- e. Cinta tanah air, dengan penanaman nilai-nilai luhur bangsa dalam segala bentuk media pembelajaran.
- f. Persahabatan dan komunikatif, peserta yang awalnya kurang akrab akan terpaksa memiliki komunikasi yang intensif sesama anggota kelompok.
- g. Cinta damai, dapat mencintai teman-temannya dengan segala perbedaan yang ada maka akan menumbuhkan sikap damai.

Prosedur pelaksanaan *Cooperative learning* bermuatan karakter :

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik

- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan

Keunggulan *Cooperatif learning* bermuatan karakter :

- a. Materi tidak bergantung kepada guru
- b. Ide/gagasan dapat dikembangkan dengan kata-kata verbal serta membandingkan dengan ide orang lain
- c. Membantu peserta didik bersikap toleransi
- d. Membantu bertanggungjawab paada diri sendiri dan kelompoknya.
- e. Membantu meningkatkan kemampuan sosial, harga diri, sikap positif terhadap sekolah
- f. Mempraktikan pemecahan masalah tanpa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggungjawab bersama
- g. Meningkatkan kemampuan belajar abstrak dan menjadi konkret
- h. Mengkondisikan interaksi didalam kelas.

Kelemahan *Cooperative Learning* bermuatan karakter:

- a. Adanya kesan bahwa peserta didik yang kurang cerdas hanya akan menghambat penyelesaian tugas
- b. Adanya saling membelajarkan yang akan menghambat target pencapaian belajar

- c. Kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang lama
- d. Belajar mandiri menjadi lemah karena bergantung pada belajar berkelompok

3. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Bermuatan Karakter

Contextual Teaching menurut Suyadi (2013:81) yang mengutip pendapat Jhonshon Elaine B (2010) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain CTL membuat suasana kelas sebagai miniatur mini, dimana didalamnya terjadi dialog antara teori dan praktek maupun idealisme dan realistik.

Mnurut Hamruni(2010) dalam buku Sayudi (2013:82) menyebutkan bahwa karakteristik model ini yaitu :

- a. Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada berarti sesuatu yang dipelajari tidak lepas dari apa yang telah diajarkan
- b. Dapat menambah pengetahuan baru yang bersifat deduktif dimana diakhir akan memberikan detail inti
- c. Pemahaman pengetahuan bukan untuk dihafalkan tetapi untuk diintegritaskan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pengetahuan dan pengalaman dipraktikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan timbul perubahan perilaku peserta didik
- e. Melakukan refleksi untuk umpan balik penyempurnaan.

Nilai-nilai karakter dalam CTL yaitu:

- a. Kerja keras. Pola pembelajaran CTL memerlukan kesungguhan dan memeras seluruh kemampuan, baik tenaga maupun pikiran.
- b. Rasa ingin tahu. Menguasai materi belajar yang diberikan oleh guru saja tidak cukup, sehingga secara alamiah akan menuntut peserta didik mencari tahu apa dan bagaimana materi tersebut berhubungan dan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah.
- c. Kreatif. Karena proses menghubungkan materi dengan pengalaman hidup yang membutuhkan pemecahan masalah membutuhkan kreatifitas yang tinggi . Dengan cara kreatif dapat menjadikan pemecahan masalah lebih elegan dan dan tepat sasaran dari pada intelektualitas
- d. Mandiri. Pembelajaran ini secara tidak langsung menyangsikan kegagalan terhadap diri sendiri apabila ia gagal dalam memecahkan masalah dan tidak menyalahkan oranglain. Selain itu menuntut pribadi untuk dapat memecahkan masalah dengan penuh kepercayaan diri.
- e. Tanggung Jawab. Karena individu sudah mampu menanamkan nilai kemandirian dan kreatifitas maka secara naluriah akan membuat individu memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.
- f. Peduli lingkungan Sosial. Kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata yang merupakan pemecahan masalah secara otomatis dapat menanamkan nilai karakter kepedulian lingkungan.

Sedangkan prosedur pelaksanaan CTL bermuatan karakter adalah sebagai berikut

- a. Pendahuluan yang terdiri dari kegiatan penjelasan kompetensi yang harus dicapai dan pentingnya materi pembelajaran, menjelaskan prosedur pelaksanaan pembelajaran dan membagi peserta didik kedalam kelompok mengenai tugas yang akan kelompok laksanakan, kemudian melakukan tanya jawab mengenai tugas yang diberikan.
- b. Inti yaitu berkunjung ke tempat yang dibutuhkan, mencatat hasil yang diperoleh dari kunjungan kemudian menyusun dan mendiskusikannya dengan kelompok lainnya.
- c. Penutup, dimana pada tahap ini peserta didik menyimpulkan hasil observasi, wawancara dan diskusi kelas yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan berbagai ketentuan diatas maka terdapat kelemahan dan keuntungan menggunakan CTL Bermuatan Karakter. Keunggulannya adalah:

- a. Pembelajaran konstektual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antar materi dengan situasi kehidupan nyata.
- b. Mendorong peserta didik langsung menerapkan hasil pembelajarannya langsung pada kehidupan nyata
- c. Melibatkan peserta didik untuk dapat menemukan materi

Sedangkan kelemahan dari CTL yaitu:

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk bisa memahami semua materi
- b. Guru lebih intensif membimbing karena guru bukan lagi sebagai pusat informasi

- c. Upaya menghubungkan materi dengan realitas sering rentan kesalahan karenanya peserta didik mengalami kegagalan berulang kali.

4. *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

Peletak dasar teori ini adalah Bobby De Porter. Tetapi teori ini berpijak pada teori yang dicetuskan oleh Dr. Georgi Lazanov. *Quantum Learning* berarti mengalih antara kurikulum dan cara belajar, peserta didik akan memperoleh loncatan prestasi yang sangat cepat secepat cahaya melesat. Asas-asas *quantum learning* yaitu melibatkan emosi positif dalam belajar, maksimalisasi fungsi otak, dan memadukan S-A-V-I dalam pembelajaran.

Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam model ini adalah menghargai prestasi, kreatif dan inovatif, mandiri, rasa ingin tahu dan gemar membaca. Sedangkan prosedur pelaksanaannya yaitu :

- a. Ciptakan lingkungan pembelajaran yang alamiah yang sesuai dengan kondisi sosial budaya, dan geografi maupun politik
- b. Bahasa yang komunikatif dan suportif dengan cara memberikan sugesti dan motivasi yang membangkitkan jiwa dan semangat.
- c. Penggunaan musik tradisional
- d. Imajinasi lokal ke global

Sesuai dengan berbagai landasan di atas maka terdapat keunggulan dan kelemahan model ini. Keunggulan metode ini yaitu:

- a. melibatkan teknologi pendidikan yang terkini karena mempunyai basis neurosains yang kuat
- b. memberikan kebebasan kepada peserta didik eksplorasi pembelajaran sesuai modalitas belajar
- c. memberikan peluang untuk memperoleh loncatan prestasi secara menakjubkan.
- d. Setiap pencapaian, peserta didik mendapatkan reward yang sepadan

Sedangkan kelemahannya adalah:

- a. Lebih menekankan pada kompetensi individual sehingga aspek sosial dan kerjasama kurang berkembang
- b. Lebih menekankan pada prestasi belajar akademik intelektual yang kurang menaruh perhatian pada aspek moral, karakter, kepribadian maupun akhlak.

5. Inkuiri Bermuatan Karakter

Model ini dikembangkan oleh Suchman yang meyakini bahwa anak-anak adalah individu yang memiliki rasa ingin tahu akan segala hal. Tujuan utamanya adalah memberikan disiplin pengetahuan melalui pertanyaan yang diberikan memperoleh jawaban berdasarkan rasa ingin tahu mereka.

Nilai-nilai karakter yang termuat dalam model pembelajaran inkuiri adalah rasa ingin tahu, kerja keras, kreatif dan inovatif, kemandirian, dan kedisiplinan. Sehingga prosedur dalam pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Orientasi merupakan langkah dimana guru menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan, menjelaskan pokok kegiatan, dan pentingnya topik serta kegiatan belajar.
- b. Merumuskan masalah hendaknya dilakukan oleh peserta didik dengan teka-teki yang memiliki jawaban pasti
- c. Merumuskan hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji
- d. Mengumpulkan data adalah aktifitas mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam menguji hipotesis
- e. Menguji hipotesis yaitu proses penentuan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh
- f. Merumuskan kesimpulan yaitu proses mendiskripsikan temuan yang diperoleh.

Sesuai dengan ketentuan tersebut maka terdapat keunggulan dan kelemahan model pembelajaran inkuiri . maka keunggulan tersebut adalah:

- a. Menekankan pada pengembangan aspek kognitif secara progresif
- b. Peserta didik aktif mencari maupun mengolah informasi hingga menemukan jawaban atas pertanyaan mandiri
- c. Peserta memahami konsep dasar serta ide dengan lebih baik
- d. Memberikan ruang belajar sesuai gaya belajar individu
- e. Peserta didik yang memiliki kemampuan rata-rata tidak akan terhambat oleh yang lain

- f. Membantu peserta didik mentrasfer konsep pada situasi-situasi proses yang baru.

Sedangkan kelemahannya adalah:

- a. Jika guru kurang spesifik memberikan permasalahan maka akan menimbulkan kebingungan tidak terarah.
- b. Perencanaan yang terhambat akibat keadaan siswa terhadap kebiasaan belajarnya.
- c. Waktu yang dibutuhkan relatif lama, sehingga guru memperoleh kesulitan dalam menentukan
- d. Dengan kondisi belajar klasik dan jumlah peserta didik yang banyak akan mengakibatkan kesulitan untuk dikembangkan.
- e. Jika kriteria hasil belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik, maka pembelajaran inkuiri sulit diimplementasikan.

6. *Problem Based Learning* Bermuatan Karakter

Problem based learning pertama dikenalkan oleh Barrows and Tamblyn pada akhir abad ke 20, hal ini disebutkan oleh Wina Sanjaya, tahun 2007 dalam Suyadi (2013:129). Strategi pembelajaran berpusat pada masalah yang tidak sekedar *transfer knowledge* dari guru pada peserta didik melainkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik mengenai permasalahan yang dibahas. pembelajaran ini juga membuat peserta didik untuk lebih aktif, kolaborative serta berpusat pada peserta didik sehingga emningkatkan kemampuan pemecahan

masalah secara mandiri. Seluruh pengetahuan yang di dapatkan mampu digunakan secara aplikatif dalam memecahkan masalah kehidupan.

Nilai-nilai bermuatan karakter yang ditransmisikan pada model ini yaitu :

- a. Tanggung Jawab. Orang yang mempunyai kepekaan tinggi dalam suatu masalah maka ia juga memiliki tanggung jawab tinggi .
- b. Kerja keras. Pemecahan masalah secara baik dan elegan mampu membuat seseorang melakukan pemecahan masalah dengan penuh kerja keras. Oleh karena itu pembelajaran ini dapat menjadikan individu melakukannya dengan penuh kerja keras.
- c. Toleransi dan demokratis. Tidak ada penyelesaian masalah yang dianggap paling benar ataupun paling baik, sehingga peserta didik mempunyai hak otonomi penuh untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
- d. Mandiri. Setiap permasalahan memiliki cara pemecahan masalah yang berbeda-beda, meskipun permasalahannya pula . Sehingga membuat individu memecahkan masalah secara mandiri.
- e. Kepedulian lingkungan sosial dan budaya. Masalah yang terjadi tidak hanya masalah yang ada pada individu melainkan terdapat masalah yang bersifat sosial . Sehingga pemecahannya memerlukan kerjasama kelompok.
- f. Semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Seringkali membahas tema-tema kebangsaan yang membuat pembahasan kebangsaan.

Menurut (Hamruni,2009) dalam buku sayudi (2013:137) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yaitu:

- a. Menyadari masalah, guru memberikan gap atau kesenjangan yang terjadi antara kenyataan dan idealitas yang dikehendaki.
- b. Merumuskan masalah merupakan bagian menjadikan masalah dalam bentuk pertanyaan yang spesifik dan terfokus dengan cara menentukan prioritas masalah yang akan dipecahkan
- c. Merumuskan hipotesis, dalam tahap ini kemampuan berfikir rasional ilmiah adalah hal yang sangat penting untuk dimiliki.
- d. Mengumpulkan data yaitu konsekuensi berpikir empiris keberadaan data kerangka ilmiah sangat dibutuhkan
- e. Menguji hipotesis merupakan kemampuan menolak hipotesis lain.
- f. Menentukan pilihan penyelesaian yang dijadikan solusi dari hipotesis yang telah diambil.

Keunggulan PBL bermuatan karakter :

- a. Pemecahan masalah dan solusi mengetahui isi pembelajaran yang baik.
- b. Pemecahan masalah juga mampu memberikan keleluasaan untuk memperoleh pengetahuan baru dalam menentukan pengetahuan baru
- c. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d. Pemecahan masalah mampu membantu dalam mentransfer pengetahuan dalam memahami permasalahan kehidupan nyata.

- e. Membantu peserta didik bertanggung jawab pada pembelajarannya yang dilakukan.
- f. Memecahkan masalah dalam keadaan pembelajaran aktif menyenangkan.
- g. Meningkatkan kemampuan berfikir kritis
- h. Mengembangkan minat belajar peserta didik

Sedangkan kelemahannya yaitu:

- a. Minat peserta didik yang rendah akan membuat peserta didik melakukan kesalahan dalam menghadapi suatu permasalahan
- b. Tanpa kesadaran manfaat memecahkan masalah tersebut akan mengurangi keinginan belajar peserta didik.
- c. Memerlukan waktu yang panjang karena sering sekali dalam memecahkan masalah, peserta didik membutuhkan waktu yang lama.

7. Ekspositori Bermuatan Karakter

Menurut suyadi (2013:146) menyebutkan bahwa pembelajar ekspositori merupakan aplikasi pembelajaran yang berorientasi pada guru yang berfokus pada kemampuan peserta didik. Nilai karakter yang terkandung dalam model ini yaitu komunikatif, kepedulian sosial, jujur, dan rasa ingin tahu. Prosedur pelaksanaannya yaitu:

- a. Persiapan; memberikan sugesti positif yang meningkatkan kepercayaan peserta didik, menyampaikan tujuan dan menggali wawasan peserta didik berkaitan dengan materi yang disampaikan.

- b. penyajian dan penjelasan materi: bahasa yang diberikan harus lugas, jelas dan mudah dipahami, kontak mata dengan peserta didik, menggunakan lelucon yang menyegarkan
- c. Korelasi: merupakan langkah mengaitkan materi dengan pengetahuan yang dapat menjadikan pemahaman peserta didik.
- d. Menyimpulkan merupakan langkah penting dalam menentukan intisari
- e. Mengaktualisasikan atau mengekspositori pembelajaran.

Keunggulan model pembelajaran ini adalah

- a. Memudahkan untuk mengontrol keluasan materi pembelajaran,
- b. Efektif untuk materi pembelajaran yang luas dan waktu terbatas
- c. Pemaparan guru mengenai materi belajar memudahkan menyimak hingga mengaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari
- d. Efisien untuk kelas besar dan jumlah peserta banyak

Kelemahan model pembelajaran ekspositori:

- e. Maksimal apabila peserta didik memiliki kemampuan mendengar dan menyimak yang baik
- f. Tidak dapat menerima perbedaan karakteristik peserta didik
- g. Efektif jika guru mempunyai kemampuan menyihir dan memberikan kekuatan positif layaknya motivator
- h. Hanya bersifat satu arah sehingga mengurangi interaksi\

- i. **Pembelajaran Aktif, Efektif, dan menyenangkan (PAKEM) Bermuatan**

Karakter

Pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan merupakan penciptaan suasana belajar yang sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya atau berpendapat, dan merasakan suasana belajar yang beragam karena berbagai keadan yang kreatif agar tidak merasa jenuh, dan memperoleh pembelajar yang maksimal dengan memanfaatkan sumber belajar yang minimal serta peserta didik senang terhadap pelajaran maupun pada gururnya.

Dalam pembelajaran pakem nilai karakter yang termuat adalah religius, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri dan bertanggung jawab, toleransi, demokratis, peduli lingkungan, peduli sosial.

Prosedur penerapan PAKEM bermuatan karakter :

- a. Peserta didik ikut serta dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar langsung
- b. Guru membuat alatbantu, media, teknologi, pendidikan, dan sumber belajar yang bervariasi bahkan menggunakan faakto lingkungan yang mendukung sehingga peserta didik tertarik, semangat dan antusias dengan pembelajaran.
- c. Mengatur kelas secara berkala sehingga selalu ada hal baru di kelas.
- d. Penerapan mengajar kooperative dan komunikasi yang intensif
- e. Memberikan kebebasan dalam menemukan solusi permasalahan dan cara belajar sendiri.

Keunggulan pembelajaran PAKEM yaitu guru selalu menjadi dekat dan dapat menjadi motivator dan inspirator , sehingga mereka lebih enjoy dalam menerima pembelajaran karena hal yang berbeda selalu terjadi didalam kelas. Sedangkan

kelemahan model ini adalah kurang menumbuhkan nalar kritis karena memberi kebebasan siswa menolak berfikir logis dan prosedural dan bertolak belakang dengan istilah keseriusan.

8. Model pembelajaran Inovatif Bermuatan karakter

Model pembelajaran inovatif berarti pembelajaran berlangsung tidak seperti biasanya. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam penemuan pengetahuan sendiri yang menuju perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi masing-masing. Nilai karakter yang termasuk dalam pembelajaran ini adalah inovatif, kemandirian, kerja keras dan rasa ingin tahu. Prosedur pelaksanaannya yaitu:

- a. Menemukan masalah
- b. Mendiskusikan
- c. Menganalisis lapangan
- d. Implementasikan

Keunggulan menggunakan model ini adalah

- a. Mampu menemukan teknik penyelesaian masalah terbaru yang belum pernah ada
- b. Membentuk karakter peserta didik sebagai sosok pembaharu, kreator dan inovator
- c. Lebih mengarah pada peserta didik karena guru hanya sebagai fasilitator

Sedangkan kelemahannya adalah

- d. Membutuhkan teknologi informasi yang terbaru

- e. Sulit diterapkan pada lingkungan akses inovasi terbatas

9. Model Pembelajaran Afektif Bermuatan Karakter

Menurut Hamrun,2009 dalam Suyadi (2013:189) pembelajaran afektif adalah membentuk sikap peserta didik melalui pembelajaran. Nilai karakter yang masuk dalam model ini adalah religius, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan mandiri. Prosedur pelaksanaan pembelajaran ini adalah :

- a. Proses Pembentukan Karakter dalam strategi pembelajaran afektif dengan adanya pola pembiasaan dan modeling yang diberikan.
- b. Model-model strategi pembelajaran afektif bermuatan karakter yaitu model konsiderasi, pengembangan kognitif, tehnik klarifikasi nilai, moral kognitif, model non direktif.

Keunggulan strategi pembelajaran afektif yaitu:

- a. Mengembangkan pemikiran mendalam dan kearah kematangan mental dan melibatkan emosi positif.
- b. Mampu menyeimbangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor
- c. Dapat membenntukkarakter sikap dan mental secara matang

Kelemahan strategi pembelajaran afektif adalah:

- a. Sulit adanya evaluasi pasti untukmenilai sikap
- b. Dibutuhkan waktu yang panjang dalam menilai perkembangan sikap peserta didik sehingga mengkristal menjadi karakter
- c. Sikap peserta didik sering berubah bahkan jika dalam keadaan dan situasi yang tidak mendukung.

10. Model Pembelajaran Pendidikan Karakter bagi orangtua siswa Menggunakan Media Kartu Karakter.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk dapat memiliki pengetahuan mengenai bagaimana meningkatkan karakter anak melalui bermain media yang disukai. Menurut Melly Kiong menyebutkan bahwa kartu karakter merupakan alat belajar yang efektif dalam mendukung program pemerintah untuk berkumpul dengan keluarga yang berkualitas. Sedangkan dalam permainaanya , kartu ini digunakan secara berkelompok 2-8 orang dan dan sesuai dengan model pembelajaran maka sesuai dengan model Cooperative yang mengedepankan pada kegiatan berkelompok.

2. Pendidikan Karakter

a. Hakikat Pendidikan Karakter

Karakter merupakan suatu yang amat penting yang harus dimiliki manusia. Bahkan karakter dapat menjadi pembeda antara manusia dengan binatang. Oleh karena itu penanamannya harus dilakukan sejak dini. Menurut safrudin aziz (2015:131) mengemukakan pendapat dari william menyebutkan bahwa pendidikan karakter sebagai suatu gabungan dari atribut-atribut, pola, sikap, perilaku, yang terpadu untuk mengangkat identitas seseorang dan membedakan setiap individu satu dengan individu lainnya. Pendapat kedua dari Lickona menyebutkan bahwa pendidikan karakter terdiri dari tiga unsur pokok yaitu : mengetahui kebaikan, mencintai kebaikan, dan melakukan kebaikan. Pendapat selanjutnya dari Raharjo yang mengutip Nurchali, menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial

dalam kehidupan sebagai pondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas dan mampu hidup mandiri serta memiliki prinsip kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pendidikan karakter melibatkan semua pihak baik keluarga, sekolah maupun lingkungan sekitarnya. Sebab karakter yang kuat dan berkualitas akan terbentuk jika semua pihak pendidikan ikut serta dalam pelaksanaan pendidikan karakter tersebut. Karakter tidak bisa diwariskan, karakter tidak bisa dibeli dan karakter tidak bisa ditukar. Karakter harus dibangun dan dikembangkan secara sadar hari demi hari dengan melalui suatu proses yang tidak instan. Karakter bukanlah sesuatu bawaan sejak lahir yang tidak dapat diubah lagi seperti sidik jari. Banyak kami perhatikan bahwa orang-orang dengan karakter buruk cenderung mempersalahkan keadaan mereka. Mereka sering menyatakan bahwa cara mereka dibesarkan yang salah, kesulitan keuangan, perlakuan orang lain atau kondisi lainnya yang menjadikan mereka seperti sekarang ini. Memang benar bahwa dalam kehidupan, kita harus menghadapi banyak hal di luar kendali kita, namun karakter Anda tidaklah demikian. Setiap orang bertanggung jawab atas karakternya.

Pendidikan karakter menyangkut upaya menginternalisasikan nilai-nilai ke dalam diri seseorang sehingga nilai-nilai tersebut terpatrit erat dan menggerakkan orang itu dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-harinya. Nilai-nilai itu tertanam ke dalam diri seseorang bukan karena paksaan atau ancaman, namun karena kepekaan dan kesadaran diri yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang mendukung.

b. Nilai Pendidikan Karakter

Salah satu teori tentang pengembangan nilai karakter adalah Thomas Lickona, bahwa nilai-nilai karakter terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Pengetahuan Moral (*Moral Knowing*) yang terdiri dari:

- a. Kesadaran moral (*moral awareness*);
- b. Pengetahuan nilai moral (*knowing moral value*);
- c. Memahami sudut pandang lain (*perspective taking*);
- d. Penalaran moral (*moral reasoning*),
- e. Pembuatan keputusan (*decision making*); dan
- f. Pengetahuan diri (*self-knowledge*).

2. Perasaan moral (*moral feeling*) yang terdiri dari:

- a. Nurani (*conscience*);
- b. Harga diri (*self-esteem*);
- c. Empati (*empathy*);
- d. Cinta kebaikan (*loving the good*);
- e. Kontrol diri (*self-control*); dan
- f. Rendah hati (*humility*).

3. Indakan moral (*moral action*) yang terdiri dari:

- a. Kompetensi (*competence*);
- b. Keinginan (*will*); dan
- c. Kebiasaan (*habit*).

Suyadi (2013:7) menyebutkan bahwa terdapat 18 nilai karakter versi Kementerian pendidikan nasional yang tertuang dalam buku *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* yang disusun oleh Kemendiknas melalui Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (kementerian pendidikan nasional, 2010) yaitu :

a. Religius

Religius adalah nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan. Ia menunjukkan bahwa pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya. Ketaan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dan berdampingan.

Samani, Muchlas (2017: 79) menyebutkan Landasan karakter nilai religius dalam pandangan islam terdiri dari menjaga harga diri, rajin bekerja, bersilaturahmi, berkomunikasi dengan baik, jujur, adil, tolong menolong, saling mengasihi, sabar, optimis, bersyukur, pemaaf, selalu bersyukur, malu, hemat, konsisten, bertanggung jawab, cinta damai dan tidak putus asa.

Selanjutnya menyebutkan landasan nilai religius pada agama kristen/katolik yaitu keadilan, kejujuran, menghargai nasihat orangtua, rajin bekerja, bersifat kasih dan setia, rendah hati, tulus, tidak menghina, tidak mudah putus asa, berakal budi, bijak, tidak curang, berpikir masa depan.

Landasan pada agama hindu yaitu suka berbuat baik, jujur, bekerja keras dan dermawan, menjaga harmonisassi, mencintai sesama, terpelajar, hormat pada orang tua, bersahabat dengan alam, saling tolong menolong, tidak berbohongtangkas, pemaaf, dan tidak angkuh

Landasan karakter agama Budha yaitu mengikuti delapan jalan utama yaitu pengertian benar, pikiran benar, ucapan benar, perbuatan benar, penghidupan benar, daya upaya yang benar, perhatian benar, konsentrasi benar.

b. Jujur

Jujur yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan (mengetahui yang benar, mengatakan yang benar dan melakukan yang benar), sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.

Muchlas (2017: 103) menyebutkan muatan kebajikan dalam pendidikan kaakter jujur diamerika di tinjau dari sikap berperilaku baik, inisiatif, integritas, organisasi, kesabarab, ketabahan, pribadi yang terbaik dan pemecahan masalah.

c. Toleransi

Toleransi yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dn terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.

d. Disiplin

Disiplin yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.

e. Kerja keras

Kerja keras yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaiknya.

f. Kreatif

Yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecah masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.

g. Mandiri

Mandiri yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan dalam berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh kerja sama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung ada orang lain.

h. Demokratis

Demokratis yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.

i. Rasa ingin tahu

Rasa Ingin Tahu yakni cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan rasa keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.

j. Semangat Kebangsaan dan Nasionalisme

Semangat kebangsaan dan nasionalisme yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan.

k. Cinta Tanah Air

Cinta tanah air yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik dan sebagainya, sehingga menera tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.

l. Menghargai prestasi

Menghargai prestasi yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain, dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi.

m. Komunikatif

Komunikatif senang bersahabat atau proaktif yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerjasama secara kolaboratif dengan baik.

n. Cinta damai

Cinta damai yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang dan nyaman atas kehadiran dalam komunitas atau masyarakat tertentu.

o. Gemar Membaca

Gemar membaca yakni kebiasaan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebijakan, bagi dirinya.

p. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan.

q. Peduli Sosial

Peduli sosial yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.

r. Tanggungjawab

Tanggung jawab yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat bangsa, negara maupun agama

Menurut Dr Sukanto dalam Masnur (2013:79) menyebutkan nilai-nilai karakter yang perlu di tanamkan pada anak meliputi:

1. Kejujuran
2. Loyalitas dan dapat diandalkan
3. Hormat

4. Cinta
5. Ketidak egoisan dan sensitifitas
6. Baik hati dan pertemanan
7. Keberanian
8. Kedamaian
9. Mandiri dan potensial
10. Didiplin diri dan modernisasi
11. Kesetiaan dan kemurnian
12. Keadlian dan kasih sayang

Sedangkan nilai karakter yang sesuai dengan nilai luhur budaya indonesia terdiri dari 5 nilai yaitu:

1. Keadilan
2. Liberalisasi
3. Transendensi
4. Humanisasi
5. Kebhinekaan

Melly kiong (2016:xvi) menyebutkan bahwa pendidikan karrakter ada didalam rumah dan orangtua sangat berperan dalam membentuk karakter anak, nilai karakter meliputi :

1. Disiplin
2. Rapi
3. Hemat

4. Konsisten
5. Punya komitmen
6. Bersih
7. Konsekuen
8. Tanggung jawab
9. Punya daya juang
10. Peduli lingkungan dan sesama
11. Percaya diri
12. Sopan
13. Mandiri dan lain-lain

Banyak nilai pendidikan karakter hanyalah sebuah contoh saja. Karena nilai karakter tersebut masih bisa ditambahkan oleh para pelaku pendidikan karakter. Sehingga dalam penelitian ini. Peneliti membatasi masalah nilai tersebut hanya diambil 2 nilai saja, yaitu nilai kemandirian dan tanggung jawab. Hal ini karena sesuai dengan prinsip PAUD ALPHABET yang mengedepankan aspek nilai karakter mandiri dan tanggung jawab. Meskipun tidak menutup kemungkinan bahwa nilai karakter lain pun dikembangkan di PAUD tersebut.

Sesuai dengan laporan perkembangan anak di PAUD ALPHABET menyebutkan bahwa kemandirian dan tanggung jawab dapat dilihat melalui kebiasaan kerja anak. Hal ini menyebutkan bahwa orangtua sebaiknya menerapkan pendidikan karakter kemandirian dan tanggung jawab anak dengan memberikan kepercayaan dan keyakinan pada anak bahwa ia mampu mengerjakan tugasnya dengan tanpa bantuan

orang lain, sehingga akan menumbuhkan karakter mandiri dan tanggung jawab anak terhadap tugas yang dimilikinya.

3. Orang Tua

a. Hakikat Orang Tua

Orang tua adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu/ayah dapat diberikan untuk perempuan/pria yang bukan orang tua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini. Contohnya adalah pada orang tua angkat (karena adopsi) atau ibu tiri (istri ayah biologis anak) dan ayah tiri (suami ibu biologis anak). Menurut Thamrin Nasution (1986:1) dalam Zidny Menyatakan bahwa orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Jika menurut Hurlock, orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain. Mama Papa atau Mami Papi merupakan salah satu sebutan lain untuk orang tua.

Pemanggilan ibu ayah dengan sebutan mama/papa sudah menjadi hal yang umum di masyarakat Indonesia.

Orangtua merupakan orang dewasa yang harus diperlakukan berbeda dengan anak-anak lainnya. Sebab orang dewasa sudah pasti mempunyai berbagai kelebihan dari anak-anak. Misalnya dalam hal pengalaman hidup/ perjalanan hidup dan lain sebagainya.

b. Tugas dan Peran orang tua

Setiap orang tua dalam menjalani kehidupan berumah tangga tentunya memiliki tugas dan peran yang sangat penting, ada pun tugas dan peran orang tua terhadap anaknya dapat dikemukakan sebagai berikut. (1). Melahirkan, (2). Mengasuh, (3). Membesarkan, (4). Mengarahkan menuju kepada kedewasaan serta menanamkan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku. Disamping itu juga harus mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, memberi teladan dan mampu mengembangkan pertumbuhan pribadi dengan penuh tanggung jawab dan penuh kasih sayang. Anak-anak yang tumbuh dengan berbagai bakat dan kecenderungan masing-masing adalah karunia yang sangat berharga, yang digambarkan sebagai perhiasan dunia. Sebagaimana Firman Allah Swt dalam Alquran surat Al-Kahfi ayat 46. Artinya: *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amanah-amanah yang kekal lagi soleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”* (QS. Al-Kahfi ayat 46).

4. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Kosasih(2014:49) menyebutkan bahwa kata media, menurut terminologi berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara atau pengantr. Selanjutnya, Gagne menyatakan bahwa media merupakan komponen dalam lingkungan siswa yang merangsang untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran sehingga menarik minat siswa belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian rini (USM:2017) juga menyebutkan dalam artikelnya bahwa media pembelajaran secara umum adalah alat bantu *proses belajar mengajar*. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Menurut Kosasih (2014:49) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil memerlukan sebanyak-banyaknya media belajar. Media juga berfungsi memudahkan proses pembelajaran, penentuannya dilakukan dengan dipilih, disaring, dan diselaraskan dengan tujuan pembelajaran. Media juga berarti segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa proses pembelajaran lebih efektif.

Kosasih (2014:49) juga menyebutkan bahwa ciri-ciri alat bantu//media pembelajaran hendaknya dipilih dengan ciri-ciri ;

1. Menarik perhatian dan minat siswa
2. Meletakkan dasar-dasar untuk memahami sesuatu hal secara konkrit yang sekaligus mencegah atau , mengurangi verbalisme
3. Sederhana, mudah dibuat dan dirawat oleh guru atau diambil dari lingkungan.

b. Fungsi-Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kosasih (2014:50) menyebutkan bahwa fungsi media adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media belajar dalam pembelajaran bukanlah merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu pembelajaran guna menciptakan situasi pembelajaran yang efektif
2. Merupakan bagian integral dari semua situasi mengajar
3. Penggunaannya integral dengan tujuan dan isi belajar
4. Bukanlah alat hiburan atau alat pelengkap
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan diutamakan membantu siswa menangkap pengertian dari guru
6. Penggunaannya untuk mempertinggi mutu pembelajaran
7. Dengan adanya peragaan dapat meletakkan dasar-dasar nyata untuk berfikir dan mengurangi verbalisme
8. Penambahan belajar sehingga perkembangan belajar menjadi tambah mantap

9. Memberikan pengalaman yang dapat menumbuhkan usaha sendiri pada setiap siswa
10. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan
11. Membantu tumbuhnya pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahsa
12. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan dapat membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Kosasih (2014: 56) mrnyebutkan bahwa terdapat kelompok media yaitu media kelompok pertama yang terdiri dari papan tulis, papan magnetis, gambar, bagan, gulungan, kartu pengingat, foto, dan akrtun. Sedangkan media kelompok kedua yaitu slides, transparansi, film, belahn film, video tapes. Selain itu media pembelajaran terdapat karakteristik yakni:

1. Media grafis

Menurut Kosasih (2013:56) menyebutkan bahwa “ media grafiss merupakan media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima. Jenis media belajar yang termasuk dalam media grafis yaitu gambar, sketsa, tabel, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, denah, papan flenel dan buletin”.

2. Media audio

Kosasih (2013:60) menyebutkan bahwa “media audio berkaitan dengan indra pendengaran dan pesan yang disampaikan dituanagkan dalam lambang-lambang

audiotif baik verbal maupun non-verbal. Jenis media yang termasuk dalam media audio yaitu kamera, radio/televisi, VCD, dan Laboratorium bahasa”.

3. Media proyeksi

Media proyeksi memiliki persamaan dengan media visual yang diperbesar dan biasanya dipakai di sekolah-sekolah karena lebih kompleks kebermanfaatannya disamping mudah dan menarik, Kosasih (2013:61). Jenis media yang termasuk dalam media proyeksi yaitu OHP dan LCD.

4. internet

Menurut Kosasih (2013:61) menyatakan bahwa “ kehadiran internet sangat membantu dunia pendidikan untuk mengembangkan situasi belajar mengajar yang lebih kondusif dan interaktif”. Selanjutnya Kosasih (2013:61) juga menyatakan bahwa manfaat internet antara lain :

- a. tidak ada batasan jarak, waktu dan tempat antara guru dan murid
- b. dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk ajar yang terstruktur dan terjadwal.
- c. Dapat belajar dan mengulang bahan ajar yang sudah ada didalam komputer.
- d. Dapat melakukan akses internet dengan mudah apabila memerlukan tambahan bahan ajar.
- e. dapat melakukan diskusi dengan jumlah peserta yang lebih banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Peran siswa menjadi lebih aktif.

5. Media Kartu Karakter

Media berasal dari bahasa latin “ medium” yang artinya perantara/ pengantar. Menurut Kosasih (2014:49) menyebutkan pendapat sadiman dkk bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirin ke penerima pesan. Selanjutnya gagne menyebutkan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang untuk belajar. Selain itu Kosasih juga menyebutkan bahwa ada 6 fungsi media belajar adalah sebagai berikut :

- a. Alat bantu belajar yang efektif bukan hanya sebagai alat bantu tambahan
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar
- c. Penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pengajaran
- d. Bukan semata-mata alat hiburan atau alat pelengkap
- e. Dimaksudkan untuk mempercepat proses belajar dan memudahkan pemahaman siswa.
- f. Diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar.

Di penghujung tahun 2012, Melly Kiong mencetuskan ide untuk membagikan aneka tips dalam mendidik anak via BBM. Akhirnya, di awal tahun 2013 rencana ini teralisasi. Bagaimana reaksi teman BBM Melly Kiong yang telah menghasilkan 3 buku *parenting* laris (Cara Kreatif Mendidik Anak ala Melly Kiong, Guru-Guru Kecil Melly Kiong, dan Siapa Bilang Ibu Bekerja Tidak Bisa Mendidik Anak dengan Baik?) akan membagikan aneka tips dalam mendidik anak? Tentu saja banyak yang antusias. Semula hanya beberapa teman BBM beliau, lalu dari sana tulisan ibu 2 putra

(Julian Liem dan Matthew Liem) yang menjadi pembicara laris di berbagai seminar *parenting* menyebar karena di-*forward* dari teman ke teman.

Lalu kegiatan di awal tahun 2013 dengan nama *Mindful Parenting* via BBM ini dengan sangat cepat mendapat banyak anggota. Hingga hari Senin (14-01-2013) jumlah *member* sudah mencapai angka 800 orang. Hingga Melly Kiong sedikit kewalahan dan akhirnya mencari sukarelawan menjadi agen di tiap kota untuk meneruskan tulisan dari beliau. Dengan nama eMKa Land, Melly Kiong berharap dapat menjadi solusi Menata Keluarga (MK) yang juga singkatan namanya Melly Kiong (MK), Melly berharap banyak orangtua terbantu dalam mendidik dan mengasuh anak-anak mereka yang merupakan harapan bangsa ini ke depan.

Kartu karakter merupakan suatu ide dari Kartu karakter seri buah (Gambar 4.8) dan hewan (Gambar 4.13) indonesia adalah permainan kartu segala usia, dengan jumlah pemain 2-8 orang. Kartu karakter ini berisi 40 kartu kecil yang masing-masing berisi gambar buah (Gambar 4.12) dan hewan indonesia serta kata positif (Gambar 4.11) dan 15 kartu besar yang berisi beberapa gambar buah (Gambar 4.10) dan kata positif (Gambar 4.9). Kata positif pada kartu karakter seri buah tersebut adalah: ulet, semangat, sabar, humoris teladan, berbagi, tangkas, adil, bijaksana, mendengarkan, tenang, pemaaf, welas asih, ceria, tertib, pembelajar, antusias, bersahabat, toleran, cita-cita, percaya diri, tegas, hemat, pemersatu, tulus bahagia, kreatif, bersyukur, kuat, tangguh, berkualitas, teguh, jujur, berbudi, positif, perhatian, pemberi, mandiri,

murah hati, dan kompak. Kartu karakter seri buah memiliki tujuan permainan yang sekaligus sebagai alat bantu belajar yang efektif untuk :

1. Mengenalkan buah indonesia pada masyarakat luas
2. Menumbuhkan kebanggan dan cinta kepada indonesia
3. Mengingatkan orang akan kata positif yang bersifat membangun
4. Melatih fokus dan konsentrasi
5. Melatih kecepatan dan ketangkasan
6. Membangun kebersamaan dan persahabatan
7. Melatih orang berjiwa besar dan berani
8. Menciptakan suasana belajar penuh kegembiraan

Sedangkan Kartu karakter seri hewan (Gambar 4.13) indonesia adalah permainan kartu segala usia, dengan jumlah pemain 2-8 orang. Kartu karakter ini berisi 40 kartu kecil yang masing-masing berisi gambar hewan (Gambar 4.14) indonesia serta kata positif(Gambar 4.15) dan 15 kartu besar yang berisi beberapa gambar hewan (Gambar 4.17) dan kata positif (Gambar 4.16). Kata positif yang terdapat pada kartu karakter seri hewan yaitu: bersih, gesit, saleh, hormat, optimis, terbuka, cerdas, tanggung jawab fokus, teliti, lues, setia, taat, melayani, patuh, beriman, gigih, ikhlas, sederhana, cekatan, penyayang, periang, dermawan, peduli, rapi, pandai, adil, sopan, bijaksana, rendah hati, berani, sabar, gembira, disiplin, tekun, pendamai, pendoa, penolong, rajin dan jujur. Kartu karakter seri hewan memiliki tujuan permainan yang sekaligus sebagai alat bantu belajar yang efektif untuk :

1. Mengenalkan hewan indonesia pada masyarakat luas
2. Menumbuhkan kebanggan dan cinta kepada indonesia
3. Mengingatkan orang akan kata positif yang bersifat membangun
4. Melatih fokus dan konsentrasi
5. Melatih kecepatan dan ketangkasan
6. Membangun kebersamaan dan persahabatan
7. Melatih orang berjiwa besar dan berani
8. Menciptakan suasana belajar penuh kegembiraan

Menurut Albert Einstein menyebutkan bahwa cara terbaik untuk mempelajari sesuatu adalah dengan bermain. Dan begitu pula dengan pernyataan plato bahwa mengajarkan sesuatu dengan kata-kata membutuhkan waktu yang sangat lama tapi dengan bermain hanyalah beberapa jam saja. Kartu karakter merupakan suatu permainan yang sesuai dengan semua kalangan. Apalagi orang tua selaku individu yang selalu terlibat langsung dengan anak, yang pada hakikatnya saat usia anak tersebut masih cenderung lebih menyukai permainan.

Langkah-langkah bermain kartu karakter yaitu:

1. Setiap pemain mendapatkan 5 kartu kecil. Sisanya ditumpuk tertutup.
2. Kartu besar ditumpuk di tengah dalam keadaan tertutup
3. Seorang pemain membuka satu kartu besar dan meletakkannya ditengah.
4. Setiap kartu besar dibuka, maka para pemain dengan cepat melihat apakah gambar yang ada pada kartu miliknya sama dengan yang ada pada kartu besar.

5. Jika ada gambar yang sama, pemain segera meletakkan kartunya diatas kartu besar yang terbuka itu. pemain yang pertama berhasil meletakkan kartu kecilnya itulah yang boleh mengurangi kartu kecilnya.
6. Pemain lain yang juga ikut meletakkan kartunya tetapi bukan yang pertama, harus mengambil kembali kartunya.
7. Jika pemain meletakkan kartu kecilnya tapi ternyata gambar kartunya tidak ada di dalam kartu besar, maka pemain mendapatkan denda, ditambahkan 2 kartu kecil.
8. Pemain bergantian membuka kartu besar dan berlomba lebih cepat menghabiskan kartu kecilnya. Jika kartu besar habis dibuka, boleh diulang kembali.
9. Pemain yang menang adalah pemain yang paling cepat menghabiskan kartu kecilnya.
10. Kartu dapat dibolak-balik, satu sisi bermain dengan figur buah indonesia, satu sisi bermain dengan kata-kata positif. Pemain dapat memilih tema yang dikehendaki.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu :

1. Darmiyati,Zuhdan, dan Muhsinatun (universitas Negeri Yogyakarta) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar” yang menyimpulkan bahwa model pendidikan karakter yang efektif adalah yang

menggunakan pendekatan komprehensif. Pembelajarannya tidak hanya melalui studi tertentu, tetapi diintegrasikan ke dalam berbagai bidang studi. Metode dan strategi yang digunakan bervariasi yang sedapat mungkin mencakup inkulalisasi (lawan indoktrinasi), keteladanan, fasilitasi nilai, dan pengembangan *softskill* (antara lain berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi efektif, dan dapat mengatasi masalah). Semua warga sekolah (pimpinan sekolah, semua guru, semua murid, pegawai administrasi, bahkan juga penjaga sekolah serta pengelola warung sekolah) dan orang tua murid serta pemuka masyarakat perlu bekerja secara kolaboratif dalam melaksanakan program pendidikan karakter. Tempat pelaksanaan pendidikan karakter baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam berbagai kegiatan, termasuk kegiatan di rumah dan dalam lingkungan masyarakat dengan melibatkan partisipasi orang tua murid.

2. Abdul Khobir, (STAIN Pekalongan), dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Mendidik anak Melalui Permainan Edukatif” yang menyimpulkan bahwa Dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilih jenis

permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak mereka ketika bermain.

3. Nunuk Suryani (Universitas Sebelas Maret) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Model *Value Clarification Technique* “ menyimpulkan bahwa model VCT efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan produk pembelajaran nilai karakter pada mata pelajaran IPS Sejarah SMP khususnya di Solo Raya.
4. Ruslin Badu (Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Kemampuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini Di Paud Kota Gorontalo” Penelitian ini bertujuan untuk menemukan sebuah model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam melaksanakan aktivitas bermain anak usia dini dengan mengembangkan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal yang menitik beratkan pada aspek pengetahuan dan keterampilan orang tua, sehingga dapat meningkat pengetahuan dan keterampilan untuk dapat melakukan pendidikan melalui aktivitas bermain pada anak usia dini. Disain penelitian yang digunakan *quasi eksperimen (Non Equivalen Group Pretest-posttest Design)*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif dengan statistik

parametrik uji t untuk dua sampel independen dan teknik kualitatif dengan cara mendeskripsikan data empirik dari studi pendahuluan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal pada dasarnya meliputi: penyusunan profil kemampuan dan keterampilan orang tua anak usia dini; pengembangan model konseptual pelatihan permainan tradisional berbasis potensi lokal dari mulai: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi hasil penelitian; Implementasi model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal menunjukkan bahwa 15,72%, peningkatan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini sebagai pengaruh “kuat” dari implementasi model pelatihan yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis uji signifikansi, dapat disimpulkan bahwa model pelatihan terbukti efektif meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

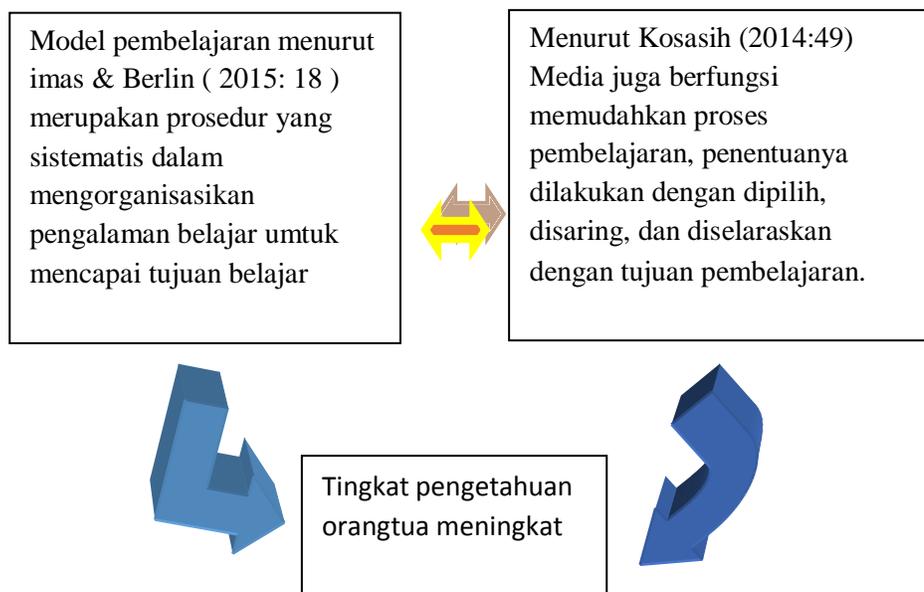
5. Ramaikis Jawati (Universitas Negeri Padang) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Ummi II. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak PAUD Habibul Ummi II. Pada kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 orang pada semester I tahun

ajaran 2012-2013. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna.

6. Oodik Briawan dan Tin Herawati, dalam penelitian yang berjudul “ Peran Stimulasi Orangtua Terhadap Perkembangan Anak Balita Keluarga Miskin”, menyimpulkan bahwa Karakteristik keluarga antara kelompok anak dengan status gizi normal dan kurang relatif sarna. yaitu umur antara 27-33 tahun, tingkat pendidikan Sekolah Dasar, ibu tidak bekerja, ayah sebagai buruh. pendapatan rumah tangga 500-600 ribu rupiah per bulan, jumlah anggota rumah tangga lima. jumlah anak balita satu orang. serta keadaan lingkungan rumah yang sederhana. Stimulasi terhadap perkembangan anak hanya dilakukan oleh 48-72% keluarga. Sehingga sebagian keluarga miskin Inl kategori stimulasinya rendah (66.2%). Proporsi keluarga yang melakukan stimulasi pada anak dengan status gizi kurang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok status gizi normal. Sebagian besar stimulasi diberikan oleh ibu dari pada ayah atau anggota keJuarga lainnya. sedangkan sebagian kecil stimulasi dilakukan untuk setiap kelompok umur, kecuali anak berusia 0-30 hari dan 3-4 tahun. Sebagian kecil anggota keluarga lainnya juga berperan didalam melakukan stimulasi. dan dijumpai pada setiap kelompok umur anak.

C. Kerangka Berfikir

Dalam skripsi Wulandari Jenie (2016) menyebutkan pendapat sugiyono (2012: 60) bahwa kerangka pemikiran atau kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pemikiran dari penelitian ini berawal dari adanya media kartu karakter yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karakter anak maupun orang tua melalui permainan. Media permainan kartu karakter mengharuskan pelaku memberikan pendapat /gagasan untuk dapat dijadikan bahan diskusi dengan pemain lain.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pelaksanaan model pembelajaran pendidikan karakter bagi orang tua siswa melalui media kartu karakter.