

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai dasar pondasi pada pembangunan serta menjadi kunci utama keberhasilan suatu negara. Arah dari pendidikan tidak lain untuk menciptakan generasi muda mempunyai pengetahuan intelektual, *lifeskill*, dan karakter yang baik (Melati, dkk 2021). Pendidikan tidak hanya sekedar istilah pedagogi, melainkan semacam proses transfer ilmu maupun nilai, serta pembentuk karakter yang bersumber dari berbagai aspek (Nurkholis, 2013:131). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berkenaan terhadap upaya yang dilakukan untuk mengarah pada tujuan pendidikan, diperlukannya proses pendidikan dengan menyanggah kualitas. Kualitas pendidikan di era digital menuntut generasi muda untuk terus berupaya melakukan perubahan yang lebih baik guna menjadi sumber daya manusia yang berintelektual tinggi, berakhlak mulia, terampil, dan mandiri. Sehubungan dengan kualitas, pendidikan kini sudah banyak mengalami pembaharuan dalam lingkup kurikulum, sistem pendidikan, dan desain pembelajaran yang mampu memajukan mutu pendidikan di Indonesia. Seturut dengan hal itu, Mulyasa (2014:6) menyatakan bahwa kurikulum 2013 merupakan kurikulum dengan lebih

memprioritaskan aspek pendidikan karakter sebagai pondasi untuk penyusunan tingkat berikutnya. Penerapan kurikulum 2013 dalam sistem pendidikan lebih mengutamakan aspek penilaian sikap, *cognitive*, *skill*, dan karakter siswa diupayakan untuk aktif pada proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susilo, 2012).

Pendidikan karakter memiliki peran yang sangat esensial dalam mengatasi berbagai permasalahan terutama pada krisisnya moral generasi muda. Pendidikan karakter di masa sekarang sangat penting diterapkan, menimbang banyak sekali terjadinya peristiwa-peristiwa yang merujuk pada krisis moral dikalangan generasi muda, oleh sebab itu Mujtahid (2009:34) menerangkan bahwa:

Pendidikan karakter perlu ditanamkan sedini mungkin mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan meluas di lingkungan masyarakat. Sikap disiplin diterapkan di masing-masing lingkungan tersebut, sehingga memberi dampak bagi pertumbuhan kepribadian peserta didik. Sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan harus senantiasa memperhatikan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan kerjasama antara kepala sekolah, guru, dan orang tua dalam rangka penguatan karakter disiplin pada diri siswa.

Beranjak dari pernyataan di atas, secara realita masih ditemukan sekolah yang mengalami permasalahan tentang ketidakdisiplinan pada siswa, baik dari jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA) yang tergolong memiliki kedisiplinan rendah (Anissa, 2021:197). Sejalan dengan itu, karakter dapat dibangun melalui pendidikan di sekolah yang ditanamkan oleh guru melalui tujuan utamanya adalah menghasilkan generasi muda yang memiliki kualitas dengan mendorong peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan dan karakter, terutama pada sikap disiplin dan tanggung jawab.

Karakter disiplin dan tanggung jawab adalah sebuah jembatan dengan peran penting pada proses membentuk individu yang berkualitas dan berkompeten. Sekolah sebagai tempat menuntut ilmu juga memiliki peran untuk memberikan penanaman sikap karakter, selain di lingkungan keluarga dan masyarakat. Hal serupa juga disampaikan oleh Lickona (2013) disiplin berperan sebagai pondasi dalam menumbuhkan karakter siswa, tidak hanya sebagai pengontrol dari sikap dan perilaku mereka. Karakter disiplin juga berpengaruh terhadap prestasi belajar, sejalan dengan pendapat tersebut Anneahira (dalam Kharisma 2019:131) menegaskan bahwa pendidikan mencakup nilai kedisiplinan yang menjadi ujung tombak dari keberhasilan siswa yang harus dibayarkan, sehingga perlu adanya pemantauan oleh guru terhadap pertumbuhan dan perkembangan sikap disiplin peserta didik sesuai dengan aturan atau pola kehidupan yang terbentuk akibat serangkaian perilaku taat dan patuh pada peraturan.

Keberadaan karakter disiplin dan sikap tanggung jawab menjadi langkah awal yang digunakan pendidikan dalam berbenah menangani krisis moral di era global. Disamping peristiwa-peristiwa yang sering dijumpai di lapangan saat berlangsungnya proses pembelajaran adalah ditemukannya siswa yang sering bolos, mencontek, membangkang, tidak mengikuti peraturan yang ada di sekolah, serta tingkah laku lainnya yang kurang disiplin. Fenomena ini, terlihat jelas mengalami penyimpangan yang terlanjur terjadi pada pergaulan bebas yang ke arah negatif, seperti merokok, judi, tindakan kriminalitas, seks bebas, melemahnya sopan santun dan nilai budi pekerti, serta banyak permasalahan lainnya (Kertih, 2014:2).

Beranjak dengan hal itu, akibat adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan terjadinya pembatasan sosial sehingga ruang gerak masyarakat menjadi terbatas. Pandemi covid-19 memberikan pengaruh besar terhadap pengimplementasian pendidikan karena harus menerapkan kurikulum darurat berbasis daring, sehingga secara tidak langsung diberlakukan peralihan dari bentuk pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara langsung di sekolah (*offline*) kemudian berubah ke pembelajaran daring (*online learning*). Pembelajaran melalui daring terkesan lebih berorientasi hanya transfer ilmu tanpa menyisihkan penguatan karakter serta guru cenderung tidak memberikan *reward* ataupun *punishment* terhadap siswa. Melalui pelaksanaan kegiatan secara daring dapat membawa ke arah positif sebagai awal proses perubahan paradigma pendidikan bagi sekolah. Namun sebaliknya, pembelajaran daring juga memiliki kelemahan yang berakibat adanya kesenjangan dan kurang efektifnya pelaksanaan proses pembelajaran daring (*online learning*) seperti kesiapan guru, keluhan yang dirasa sebagian orang tua atau wali peserta didik dan munculnya rasa kekhawatiran tersendiri.

Merujuk dari pembelajaran daring di masa pandemi, guru diupayakan untuk mampu berperan ganda menjadi seorang guru sekaligus menjadi orang tua peserta didiknya. Guru sebagai *role model* yang memiliki peran bukan hanya sebagai pengajar yang berpatokan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melainkan guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang tetap mengedepankan nilai karakter terutama kedisiplinan dan tanggung jawab siswa yang kini harus dilaksanakan secara daring melalui *platform* yang beragam dan alat komunikasi yang canggih. Hal ini dibenarkan oleh pernyataan Yudana (2020:5) yaitu zaman yang semakin canggih ini tidak mungkin guru menghindari *gadget* seperti laptop,

ipad, dan *smartphone*, guru maupun siswa terjatuh dalam jaringan yang membuat mereka terjebak “bagaikan ikan terjatuh pukat, tak bisa saling berbagi seperti dulu”. Kemudian yang menjadi urgensinya adalah faktor usia guru yang bervariasi dan tidak semua guru mampu menguasai dibidang teknologi informasi secara instan di samping tuntutan mengajar berbasis daring (*online learning*). Problematika seperti ini, pasti membuat sebagian guru mengalami kesulitan di dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Perubahan strategi pembelajaran di era global sekarang yang semua menjadi daring sangat dikhawatirkan, karena terbaginya fokus pendidikan pada sisi penguatan karakter dan di sisi lain penyesuaian kegiatan belajar mengajar berbasis daring. Mengenai permasalahan tersebut, guru memiliki peranan lebih dalam menyelaraskan kedua aspek tersebut, yaitu penguatan karakter dan penyesuaian pengajar daring. Oleh karena itu, disamping peranan seorang guru di sekolah, peran keluarga sangat dibutuhkan di masa pembelajaran daring, guna sebagai pembimbing dalam belajar yang hampir sepenuhnya menggantikan peran guru di sekolah (Rangga, 2021:1-7).

Pikiranya dengan belajar di rumah membuat semua menjadi lebih efisiensi dan efektif dilakukan, namun pada kenyataannya siswa yang berkewajiban lebih dominan belajar daripada bermain tidak efektif terlaksana. Hal ini, terlihat sebagian besar peserta didik dengan belajar daring merasa sangat santai dalam mengikuti pembelajaran, contoh yang bisa ditemukan secara nyata adalah terlambatnya mengikuti pembelajaran, presensi kehadiran yang sering bolong, sering tidak pengumpulan tugas dengan tepat waktu, sulit memahami materi, timbulnya rasa malas, serta penyalahgunaan HP oleh siswa sebagai fasilitas dalam mengikuti

pembelajaran daring lebih dipergunakan untuk bermain game atau sosial media. Dengan demikian, guru memiliki hak dalam memberikan persepsi atau pandangan untuk mengetahui kemampuan siswa menerima materi pembelajaran dan penerapan nilai karakter walaupun dalam pembelajaran daring dengan tetap bekerjasama dengan orang tua siswa.

Sejalan dengan asumsi sebagai latar belakang di atas terkait permasalahan yang terjadi belakangan inilah yang peneliti jadikan dasar pengamatan di lapangan. Hal ini juga, didukung oleh penelitian Nuvenayanti (2021) yang berjudul *Perspektif Guru Terhadap Penanaman Nilai Sikap dan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Moda Daring di SMP Negeri 6 Singaraja*. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik mencoba meneliti secara lebih dalam mengenai “*Perspektif Guru Terhadap Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Daring Di SMP Negeri 3 Selat*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan sebagai variabel utama yang berperan secara signifikan berhubungan dengan mode penguatan karakter terhadap siswa, mengemban pendidikan disekolah selain mengembangkan kemampuan kognitif juga menjadi tempat untuk menciptakan kehidupan sosial yang lebih baik melalui penguatan karakter yang kini dibatasi akibat covid-19.
2. Karakteristik ataupun kemampuan yang dimiliki siswa pasti berbeda, namun waktu kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring semua

siswa disetarakan dan secara akademik perhatian guru kepada siswa mengalami penurunan, serta pemberian *reward* ataupun *punishment* terhadap siswa oleh guru.

3. Guru tidak dapat mengontrol secara langsung siswa dalam pembelajaran berbasis daring ini, sehingga interaksi guru dengan siswa menjadi tidak terikat dengan baik.
4. Fasilitas belajar daring yang tidak merata akibat keadaan ekonomi pada keluarga siswa menjadi kurang efektif dalam proses pembelajaran daring.
5. Akibat pembelajaran daring kewajiban yang harus diterapkan seorang siswa terlihat kurang disiplin dan bertanggung jawab dalam belajar, seperti tidak mengikuti pembelajaran, sering bolos, terlambat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.
6. Bervariasinya usia guru-guru, yang berimbas kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran, serta ragam cara mengajar.
7. Kesiapan pengajar pada saat memberikan materi ajar secara daring belum berhasil yang berakibat pada proses pembelajaran yang monoton dengan nilai pengetahuan tanpa adanya penguatan nilai karakter.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penulisan supaya tidak mengalami perubahan arah dari permasalahan yang diamati, maka peneliti membatasi permasalahan hanya pada perspektif guru terhadap penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa pada

pembelajaran daring. Permasalahan yang dipergunakan terfokus mengkaji pada guru-guru di SMP Negeri 3 Selat.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat ditarik permasalahan, yakni:

- 1.4.1 Bagaimana Perspektif Guru terhadap Efektivitas Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Daring di SMP Negeri 3 Selat?
- 1.4.2 Bagaimana Strategi yang dilakukan Guru memberikan Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Daring di SMP Negeri 3 Selat?
- 1.4.3 Apa Kendala yang dihadapi Guru dalam proses Pembelajaran Daring terhadap Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 3 Selat?
- 1.4.4 Apa Solusi untuk mengatasi Kendala yang ada dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 3 Selat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji, adapun tujuan dari adanya penelitian ini yaitu:

1.5.1 Untuk Mengetahui Perspektif Guru terhadap Efektivitas Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring di SMP Negeri 3 Selat.

1.5.2 Untuk Mengetahui Strategi yang dilakukan Guru memberikan Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring di SMP Negeri 3 Selat.

1.5.3 Untuk Mengetahui Kendala yang dihadapi Guru dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 3 Selat.

1.5.4 Untuk Mengetahui Solusi untuk Mengatasi Kendala yang ada dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Penguatan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 3 Selat.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran di atas, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat untuk menambah wawasan serta mampu memberikan pengaruh positif dalam mengembangkan pendidikan melalui penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab dalam pembelajaran daring.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan refleksi yang mampu memberikan gambaran sejauh mana strategi pendidik terhadap penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab kepada siswa pada pembelajaran daring.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu dan menjadi bahan acuan sehingga dapat menemukan alternatif lain yang digunakan memberikan penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik lebih baik lagi.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, referensi dan memotivasi peneliti lainnya untuk mengkaji permasalahan terhadap penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab dalam aspek yang lebih luas.

