

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teknologi Informasi dan komunikasi yang semakin pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan.¹ Saat ini merupakan era dimana semua memfokuskan pada komponen teknologi, teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri dan internet bukan hanya digunakan untuk sekedar serbagi informasi saja tetapi juga untuk menjalani kehidupan.² Teknologi yang semakin maju ini membuat kita dapat dengan mudah mengakses segala hal yang diperlukan melalui *smartphone*, *computer* dan *internet* hal ini tentunya secara tidak langsung mengubah cara peserta didik dalam belajar, berinteraksi dan memperoleh informasi. Perkembangan teknologi juga membawa perubahan dalam gaya hidup dan perilaku yang cenderung lebih *individualistik* dan *pragmatis*. Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang kini bersifat individualis, nilai-nilai kerjasama gotong royong sudah mulai pudar.³ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, dibalik segala kemudahan dan manfaat yang ditawarkan, perkembangan teknologi juga menimbulkan beberapa

¹ Ade Fricticarani et al., "Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 4, no. 1 (2023): 57.

² Apriana Anggraeni Ayuningtyas, "Penerapan Internet of Things (IoT) dalam Upaya Mewujudkan Perpustakaan Digital di Era Society 5.0," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 11, no. 1 (2022): 30.

³ Ridla 'Adawiyah and Denis Desfriyati, "Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar," *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2024): 2.

permasalahan. Salah satunya adalah meningkatnya kecenderungan sikap individualisme yang mendominasi kalangan peserta didik. Semakin berkembangnya teknologi informasi membuat semakin menurunnya kualitas karakter peserta didik.

Peserta didik madrasah ibtidaiyah saat ini adalah generasi alpha. Generasi alpha ini yang paling akrab dengan internet sepanjang masa, selain itu generasi alpha tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis.⁴ Pesatnya pertumbuhan media sosial, *game online*, dan aplikasi pesan instan telah menciptakan ruang digital yang memungkinkan peserta didik untuk terhubung dengan banyak orang secara virtual. Namun mirisnya, di tengah konektivitas yang begitu tinggi, interaksi sosial secara langsung justru cenderung terbatas yang mengakibatkan kemampuan empati, kerjasama, dan rasa peduli terhadap sesama menjadi juga berkurang. Peserta didik cenderung lebih mementingkan kepentingan pribadi dan kurang memperhatikan dampak tindakannya terhadap orang lain, mereka seakan-akan menutup telinga mengenai kejadian yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dibuktikan dengan perilaku acuh tak acuh kepada sesama teman yang membutuhkan bantuan.

⁴ Yanti Rosdiana and Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, "Pengaruh Health Education tentang Perkembangan Psikososial terhadap Upaya Pencegahan Perilaku Phubbing pada Generasi Alpha di SDN Pucangsari 1 Purwosari" 7, no. 1 (2022): 89.

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang pastinya sikap tolong-menolong.⁵ Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Al-Baqarah (213) sebagai berikut:

كَانَ النَّاسُ أُمَّةً وَاحِدَةً فَبَعَثَ اللَّهُ النَّبِيِّينَ مُبَشِّرِينَ وَمُنذِرِينَ وَأَنْزَلَ مَعَهُمُ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِيُحْكَمَ بَيْنَ النَّاسِ فِي مَا اخْتَلَفُوا فِيهِ ۗ وَمَا اخْتَلَفَ فِيهِ إِلَّا الَّذِينَ أُوتُوهُ مِنْ بَعْدِ مَا جَاءَتْهُمْ الْبَيِّنَاتُ بَعِيًّا بَيْنَهُمْ ۗ فَهَدَى اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا لِمَا اخْتَلَفُوا فِيهِ مِنَ الْحَقِّ بِإِذْنِهِ ۗ وَاللَّهُ يَهْدِي مَنْ يَشَاءُ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: "Manusia itu (dahulunya) satu umat. Lalu Allah mengutus para nabi (untuk) menyampaikan kabar gembira dan peringatan. Dan diturunkannya bersama mereka Kitab yang mengandung kebenaran, untuk memberi keputusan di antara manusia tentang perkara yang mereka perselisihkan. Dan yang berselisih hanyalah orang-orang yang telah diberi (Kitab), setelah bukti-bukti yang nyata sampai kepada mereka, karena kedengkian di antara mereka sendiri. Maka dengan kehendak-Nya, Allah memberi petunjuk kepada mereka yang beriman tentang kebenaran yang mereka perselisihkan. Allah memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki ke jalan yang lurus." (QS. Al-Baqarah: 213).⁶

Ayat ini menegaskan bahwa manusia dari dahulu sampai sekarang merupakan satu umat. Allah Ta'ala menciptakan manusia sebagai makhluk sosial yang saling berkaitan dan membutuhkan.

Perkembangan teknologi atau bisa disebut modernisasi ini berdampak pada semakin mudahnya masyarakat dalam beraktivitas.⁷ Namun disamping kemudahan itu, nyatanya memiliki dampak negatif bagi masyarakat terutama peserta didik madrasah ibtidaiyah. Teknologi

⁵ Analisis Nilai et al., "Analisis Nilai Toleransi Pada Serial Animasi Film Nussa dan Rara Untuk Siswa Sekolah Dasar" 05, no. 04 (2022): 636.

⁶ Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahnya", *Pustaka Agung Harapan*: 41.

⁷ Nur Adhari, Amalia, and Rustini, "Analisis Dampak Modernisasi Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Pada Aspek Sosial Budaya."

mengakibatkan semakin mudahnya budaya luar masuk ke Indonesia dan mempengaruhi budaya-budaya sebelumnya yang mengakibatkan para remaja bahkan anak-anak lebih tertarik dengan budaya luar.⁸ Peristiwa semacam ini dapat dilihat dari berubahnya pola pikir dan perilaku peserta didik yang mulai mengikuti budaya asing. Tingkat kesadaran masyarakat khususnya peserta didik zaman sekarang dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia semakin rendah. Peserta didik cenderung memiliki kesenangan atau ketertarikan dengan budaya asing yang dimana budaya tersebut sudah masuk ke daerah lingkungannya.⁹ Peserta didik madrasah ibtidaiyah yang mulai menuruti pola hidup kebarat-baratan dan meninggalkan budaya asli negaranya sendiri. Dampak negatif dari perubahan pola kehidupan masyarakat Indonesia dari milenial ke modern juga terlihat dari sikap peserta didik yang merasa malu untuk menggunakan produk negeri sendiri. Dampaknya, tidak dipungkiri lagi bahwa semakin zaman berkembang maka semakin dilupakannya kebudayaan lokal yang ada pada suatu daerah. Contohnya, mereka beranggapan produk asal luar negeri lebih baik daripada produk dalam negeri dan lebih menyukai memakai pakaian kebarat-baratan daripada memakai baju batik yang menggambarkan budaya Indonesia. Dari kenyataan tersebut, kita dapat

⁸ Yuli sri astuti and Librilianti Kurnia Yuki, "Penerapan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Lemahnya Minat Mahasiswa Terhadap Sastra Dan Budaya Di Cianjur," *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya* 7, no. 1 (2023): 74.

⁹ Dwi Wulandari, Vioreza Dwi Yunianti, and Yona Wahyuningsih, "Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Kebudayaan Indonesia," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 2379.

menilai bahwasanya ketertarikan peserta didik sekolah dasar mengenai kebudayaan yang berada pada negara Indonesia ini masih kurang.

Peserta didik sekarang ini banyak yang tidak berminat pada mata pelajaran Seni sehingga menuntut guru sebagai pendamping untuk terampil dalam menyusun pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meminimalisir tingkat kebosanan peserta didik dalam belajar.¹⁰ Rasa bosan peserta didik itu dapat dirasakan dari gaya mengajar guru yang membosankan saat mengajar di depan kelas, terkadang guru hanya menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab. Namun masih ada hal-hal yang membuat peserta didik kurang tertarik dengan materi pembelajaran, yang disebabkan karena metode yang digunakan belum dilakukan secara optimal dan monoton seperti tidak adanya praktek dalam pembelajaran seni juga menjadi salah satu penyebab menurunnya karakter kreativitas peserta didik, karena peserta didik tidak terlibat secara langsung sehingga mereka hanya mengetahui secara teori.

Pendidikan karakter merupakan sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Dalam mewujudkan nilai-nilai karakter yang positif, kepribadian guru dalam menanamkan karakter pada peserta didik sangat berperan strategis dalam proses internalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Dalam Pendidikan karakter terkandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, dan adanya

¹⁰ Devina Sari and Marzam Marzam, "Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya Di Sma Negeri 1 Sumbar," *Jurnal Sendratasik* 9, no. 1 (2020): 17–21, 8.

¹¹ A Widiyono, "Implementasi Karakter Cinta Tanah Air Melalui Menggambar Motif Batik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Satya Widya* 38, no. 1 (2022): 69.

kemauan serta tindakan untuk melakukannya.¹² Nilai-nilai yang dikembangkan pada pendidikan karakter bersumber dari empat hal yaitu, agama, Pancasila, budaya dan tujuan Pendidikan nasional. Nilai budaya adalah pondasi untuk menciptakan makna budaya. Oleh karena itu, budaya dituntut untuk menjadi sumber pendidikan budaya dan keberanian bangsa yang berharga. Konsep utama pendidikan karakter yaitu diawali dengan perubahan, penanaman dalam sebuah pembiasaan, sehingga menghasilkan tindakan dalam sebuah perilaku.¹³ Pendidikan karakter sudah semestinya berbasis budaya Indonesia. Pendidikan karakter adalah suatu usaha pengembangan dan mendidik karakter seseorang, yaitu kejiwaan, akhlak dan budi pekerti sehingga menjadi lebih baik. Indonesia selalu memiliki kearifan lokal di setiap daerahnya masing-masing. Penggalan terhadap kearifan lokal sebagai basis dari pendidikan karakter memiliki kelebihan yaitu dapat mendorong timbulnya sikap saling menghormati antar suku, etnis, agama, dan bangsa, sehingga keberagaman tidak terancam punah dan akan terus terjaga.

Pendidikan karakter yang diterapkan akan membawa konsekuensi terhadap kesiapan guru yang mampu dalam memberikan pengajaran bermuatan karakter pada peserta didik, tersedianya penilaian tujuan dari karakter peserta didik, tersedianya bahan ajar dan kesesuaian metode yang

¹² Abdul Halim Rofi'ie, "Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan," *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter* 1, no. 1 (2017): 116.

¹³ Ummi Kulsum and Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022): 160–61.

bermuatan nilai-nilai karakter bagi peserta didik.¹⁴ Salah satu ayat yang menerangkan tentang pendidikan karakter adalah Q.S Luqman ayat 12-14, ayat ini mewakili pembahasan yang memiliki keterkaitan makna paling dekat dengan konsep pendidikan karakter, yaitu sebagai berikut:

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ. وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِأَبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ. وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصْلُ الْإِنْسَانِ فِي عَامَيْنِ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmah kepada Lukman, yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. Dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji". Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kelaliman yang besar". Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu".¹⁵ Ayat di atas menjelaskan bahwa pendidikan karakter membahas tentang

tingkah laku manusia yang disebabkan oleh perubahan zaman. Pendidikan karakter juga menjadi acuan tindakan manusia dalam menjalani kehidupan. Melihat dari pentingnya fungsi dan tujuan Pendidikan karakter diharapkan akan tercipta peserta didik yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya Indonesia.

¹⁴ Ubaidillah Ubaidillah and Rendi Nur Efendi, "Perbandingan Antara Karakter Toleransi Terhadap Perkembangan Budaya Lokal Atau Ciri Khas Suatu Daerah Pada Muatan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Research* 3, no. 2 (May 31, 2022): 49–50.

¹⁵ Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahnya", *Pustaka Agung Harapan*: 581

Pendidikan seni diberikan di Madrasah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya dalam kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman yang estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”.¹⁶ Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kebudayaan dan manusia sebagai satu hal yang keduanya tidak bisa kita pisahkan satu sama lain karena keduanya secara bersama-sama membentuk kehidupan. Manusia sebagai yang melahirkan suatu budaya, kemudian menciptakan, dan menumbuhkan, serta mengembangkan kebudayaan yang ada. Pendidikan dan kebudayaan merupakan satu hal yang saling terikat, pendidikan kerap berubah sesuai dengan perkembangan kebudayaan dan sebagai cermin nilai-nilai kebudayaan. Seni budaya mempunyai keistimewaan khusus yang tidak bisa dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan seni budaya merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada kreativitas dan juga apresiasi dari seni itu sendiri. Untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, guru dapat menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Project Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang sangat menarik dan cocok diterapkan dalam pembelajaran seni rupa. *Project*

¹⁶ Diana Ambar Wati et al., “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Siswa terhadap Tari Tradisional Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya” 2 (2022): 92.

Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.¹⁷ Peneliti tertarik untuk mengkaji model ini karena pembelajaran dengan *Project Based Learning* didasarkan pada proses imajinasi dan perencanaan, yang menempatkan peserta didik sebagai pusatnya serta membawa situasi kehidupan nyata ke dalam kelas dimana peserta didik bekerja dalam tim untuk menghasilkan solusi kreatif. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dalam menghadapi masalah-masalah dunia nyata. *Project Based Learning* menekankan pentingnya empati, kerja tim, dan komunikasi. Dengan demikian, diharapkan dengan penerapannya, peserta didik belajar bagaimana berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain membantu peserta didik mengembangkan serangkaian keterampilan sosial dan peserta didik tidak hanya sekedar tahu tentang budaya Indonesia, tidak hanya sekedar bisa, tetapi mereka akan menyukainya sehingga perlahan akan tertanam nilai pendidikan karakter gotong royong, cinta tanah air dan kreatif.

MIN 2 Blitar merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Blitar, melalui visi dan misinya madrasah ini dikenal sebagai Madrasah yang menunjang erat nilai-nilai keagamaan dan kebudayaan. Dimana setiap

¹⁷ Ni Wayan Rati, Nyoman Kusmaryatni, and Nyoman Rediani, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa PGSD Undiksha Upp Singaraja," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 6, no. 1 (2017): 69.

kegiatan selalu terintegrasi dengan nilai-nilai moral dan budi luhur. Madrasah ini memfasilitasi potensi peserta didiknya melalui berbagai macam ekstrakurikuler, sehingga peserta didik dapat menyalurkan dan mengembangkan bakat minat yang mereka miliki. Saat pembelajaran di kelas guru menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi guna tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 2 Blitar, peneliti ingin mengetahui secara mendalam dan tertarik untuk mengkaji bagaimana guru menerapkan strategi yang tepat sebagai upaya menanamkan nilai pendidikan karakter pada peserta didik melalui pembelajaran seni rupa, khususnya karakter gotong royong, cinta tanah air, dan kreatif. pelajaran seni rupa tidak kalah pentingnya dengan pembelajaran umum karena didalamnya mengandung nilai-nilai moral dan keberagaman bangsa.

Penanaman nilai pendidikan karakter pada anak usia madrasah ibtidaiyah sangat penting agar mereka memiliki kesadaran untuk lebih menghargai dan membantu satu sama lain dengan komunikasi yang baik serta saling bertukar informasi akan menambah wawasan mereka terkait budaya Indonesia yang dapat mendorong terciptanya kreatifitas dalam diri peserta didik. Guru harus mempunyai banyak cara dan strategi yang dapat melibatkan peserta didik untuk penerapan dari pembentukan karakter yang dilakukan. Strategi guru dalam membentuk karakter peserta didik sangatlah penting, dimana guru tersebut harus berusaha menjadi guru ideal, di

samping menjadi contoh moralitas yang baik,¹⁸ diharapkan guru memiliki wawasan keilmuan dan pengetahuan yang luas sehingga mampu memilih serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Peneliti akan melakukan penelitian di MIN 2 Blitar. Dari pemaparan beberapa hal diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MIN 2 Blitar secara mendalam tentang strategi guru dalam pembentukan karakter melalui Model *Project Based Learning*. Maka peneliti mengambil judul “*Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter melalui Model Project Based Learning pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar*”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki satu fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Gotong Royong, Cinta Tanah Air, dan Kreatif Peserta didik melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar?

¹⁸ Darliana Sormin and Fatimah Rahma Rangkuti, “Strategi Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Mi Terpadu Mutiara Kota Padangsidimpuan,” *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 4, no. 2 (2018): 220.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang disebutkan diatas, tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Gotong Royong, Cinta Tanah Air, dan Kreatif Peserta didik melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan membawa manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun manfaat dari penelitian yang berjudul “Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar” adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan keilmuan khususnya tentang strategi guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter melalui model *Project Based Learning* pada mata pelajaran seni rupa.

2. Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi Guru Seni Rupa Madrasah Ibtidaiyah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter melalui model *Project Based Learning* pada mata pelajaran seni rupa.

b. Bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah

Hasil penelitian ini diharapkan membantu terciptanya nilai karakter peserta didik yaitu, karakter gotong royong, cinta tanah air, dan kreatif melalui model *Project Based Learning* pada mata pelajaran seni rupa.

c. Bagi pembaca atau peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bacaan untuk menambah wawasan dan referensi pembaca maupun peneliti lainnya untuk memaksimalkan pengetahuan serta meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam upaya penanaman nilai karakter melalui model *Project Based Learning* pada mata pelajaran seni rupa.

E. Penegasan Istilah

Kesalahan dalam memahami pengertian suatu istilah harus dihindari, Untuk memudahkan pemahaman pembaca, maka perlu adanya penegasan istilah. Peneliti memberikan penegasan istilah-istilah secara konseptual dan operasional terkait judul “Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar” sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

Terdapat empat penegasan istilah secara konseptual yaitu, Strategi guru, Nilai pendidikan karakter, Model *Project Based Learning* (PjBL) dan Seni Rupa, sebagai berikut:

a. Strategi Guru

Secara umum strategi adalah sebuah cara atau proses yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Strategi merupakan tindakan bersifat incremental (senantiasa meningkat) dan terus menerus, yang dilakukan berdasarkan sudut pandang mengenai tujuan yang diharapkan.¹⁹ Strategi merupakan rencana terstruktur yang disiapkan oleh seseorang untuk dilakukan guna mencapai keinginannya. Strategi ini tidak hanya sekedar rencana saja namun juga melibatkan bagaimana cara menerapkannya secara efektif.

Guru merupakan suatu pekerjaan yang mulia. Apabila, para guru melakukan tugasnya secara ikhlas dan berdasarkan suara hatinya, maka mereka sudah memiliki “tiket masuk surga”.²⁰ Jika guru dalam mendidik peserta didiknya dilandasi dengan rasa kasih sayang, maka guru akan mendapat tambahan bonus yaitu dicintai oleh para peserta didiknya. Dengan demikian, guru yang baik akan memperoleh tiga macam “gaji” sekaligus, yaitu, “gaji” ekonomis berupa uang, “gaji” teologis sebagai amal ibadah, dan “gaji” sosial.

¹⁹ Jaka Wijaya Kusuma et al., *Strategi Pembelajaran*, (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), 1.

²⁰ Faizhal Chan et al., “Strategi Guru dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 4 (2019): 440.

Tugas guru sebagai pendidik adalah tugas yang amat penting karena menyangkut perkembangan seseorang, menyangkut nasib seseorang. Oleh karena itu tugas itu harus dilakukan secara bertanggung jawab.²¹ Dalam benak guru hanya ada satu kiat bagaimana mendidik peserta didik agar menjadi manusia dewasa susila yang cakap dan berguna bagi agama, nusa dan bangsa di masa yang akan datang.²² Guru memegang peranan penting dalam kehidupan peserta didik, seperti peran dalam menanamkan nilai moral dan etika yang baik, membimbing mereka dalam memahami pelajaran, memberikan dorongan dan arahan ketika mereka menghadapi suatu masalah, melatih keterampilan peserta didik yang nantinya akan berguna di kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja. Guru juga berperan dalam melakukan evaluasi perkembangan belajar serta pemberian umpan balik yang bersifat membangun dan yang terpenting guru adalah sumber inspirasi bagi peserta didiknya untuk itu sebagai seorang guru perlu memberikan contoh yang baik dalam segala hal agar peserta didik dapat termotivasi dan ingin terus belajar.

Strategi Guru diartikan sebagai rancangan terstruktur yang disusun oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rancangan ini dapat mencakup berbagai

²¹ Dr. Sutiono, "Profesionalisme Guru," *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2021): 19.

²² Muhammad Warif, "Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar," *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 01 (2019): 45.

cara atau metode yang akan digunakan guru dalam mengajar, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

b. Nilai Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik yang diperuntukan bagi generasi selanjutnya yaitu membentuk penyempurnaan diri secara terus-menerus dan melatih diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik.²³ Karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin “*Charakter*”, yang artinya: kepribadian atau akhlak, watak, tabiat, budi pekerti, dan sifat kejiwaan. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupan mereka masing-masing.²⁴ Pendidikan karakter identik dengan akhlak, etika, dan moral, yang menjadi ciri khas dalam diri setiap manusia yang dipengaruhi oleh lingkungannya, sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal meliputi seluruh aktivitasnya, baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, dengan dirinya, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungannya. Nilai pendidikan karakter memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan manusia yang tidak hanya

²³ Apridar, *Divergenitas Norma dan Karakter*, ed. Adi Wijayanto dkk (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), 3.

²⁴ Hakin Najili et al., “Landasan Teori Pendidikan Karakter,” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2099.

pintar secara akademik, namun juga mempunyai kepribadian yang baik dan berakhlak mulia. Dengan Pendidikan karakter dapat mengembangkan kecerdasan emosional dan social peserta didik, membentuk peserta didik agar memiliki sikap jujur, bertanggung jawab, toleransi, kerja keras, gotong-royong dan kreatif. Pendidikan karakter dapat menghasilkan individu-individu yang berintegritas.

c. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan pada proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk.²⁵ *Project based learning* (PjBL) adalah pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik dengan mengekspos mereka ke masalah kehidupan nyata. *Project based learning* (PjBL) peserta didik tidak hanya membangun konsep melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga menghasilkan suatu produk sebagai hasil dari pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari kualitas proses dan kualitas hasilnya.²⁶ *Project Based Learning* (PjBL) dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang

²⁵ Damayanti et al., "Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 706.

²⁶ Alghaniy Nurhadiyati, Rusdinal Rusdinal, and Yanti Fitria, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 329.

melibatkan peserta didik untuk aktif menyelesaikan sebuah proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dalam penerapannya tidak hanya berfokus pada hasil akhir yang berupa produk tetapi juga pada proses belajarnya dimana melibatkan beberapa keterampilan seperti melatih peserta didik untuk menganalisis masalah, mencari solusinya, dan mengambil keputusan yang tepat. Peserta didik juga belajar kerja sama dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan sehingga dapat melatih kemampuan menyampaikan ide, bernegosiasi, dan mempresentasikan hasilnya dengan begitu akan mendorong terciptanya peserta didik yang kreatif dan inovatif.

d. Mata Pelajaran Seni Rupa

Seni Rupa adalah salah satu cabang dari seni budaya. Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian.²⁷ Seni budaya memberikan sumbangan kepada peserta didik agar berani dan siap bangga akan budaya bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan adalah mata pelajaran seni budaya. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada

²⁷ Zackaria Soetedja et al., *Seni Budaya*, ed. Tri Hartiti, *Untuk SMP Kelas VIII*, Revisi, vol. 3 (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud., 2017), 1.

peserta didik.²⁸ Pembelajaran Seni budaya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Pendidikan Seni Budaya di sekolah tidak hanya untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis.

Seni rupa dapat diartikan sebagai ekspresi estetik yang terbentuk melalui media titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang. Media tersebut adalah media standar yang dapat melahirkan seni rupa, contohnya gambar, lukisan, patung, seni cetak, kriya, dan lainnya.²⁹ Seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan elemen seni rupa yang bisa diapresiasi melalui indera pengelihatan,³⁰ elemen yang dimaksud adalah sesuatu yang nyata dapat dilihat langsung oleh indera mata seperti titik, garis, warna, proporsi, tekstur, gelap terang, ruang, isi dan juga komposisi. Seni rupa menghasilkan karya yang dapat dinikmati dan diresapi, eksistensinya bergantung pada elemen visual yang dapat ditangkap

²⁸ Ardipal, "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya Yang Ideal Bagi Peserta Didik Di Masa Depan," *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni* 11, no. 1 (2012): 2.

²⁹ Sofyan Salam, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), 7–8.

³⁰ Farida Mayar, *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*, ed. Amira Dzatin Nabila (Yogyakarta, 2022), 5.

oleh mata. Pengelihatannya seseorang dapat menangkap dan memproses unsur visual sehingga dapat memahami kombinasi unsur yang membentuk karya dengan karakteristik, estetika, dan makna tertentu untuk dinikmati.

2. Secara Operasional

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, guna untuk memberikan batasan kajian pada suatu penelitian. Adapun penegasan Operasional dari judul “Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar” adalah upaya atau cara dari guru dalam mempersiapkan kualitas peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui Model *Project Based Learning* pada mata pelajaran Seni Rupa di MIN 2 Blitar.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk memberikan pandangan secara sistematis mengenai pokok pembahasan dalam penulisan skripsi ini. Penulis akan menyajikan dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I. Pada bab ini berisi pendahuluan yang berisi konteks penelitian yang memunculkan keinginan peneliti untuk mengadakan penelitian tentang “Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter melalui Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni

Rupa di MIN 2 Blitar”. Selanjutnya ada fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi mengenai kajian pustaka, pada bab ini dijelaskan tentang pembahasan dari permasalahan penelitian ini yang terkait dengan perspektif teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

BAB III berisi mengenai metode penelitian, pada bab ini dijelaskan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pemeriksaan keabsahan, dan prosedur penelitian.

BAB IV yaitu laporan hasil penelitian. Pada bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian (deskripsi data, temuan penelitian, dan tabel penemuan penelitian).

BAB V yaitu pembahasan. Pada bagian ini memuat keterkaitan antara temuan penelitian atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya serta intepretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan.

BAB VI yaitu bab terakhir berisi penutup. pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Setelah isi dari penelitian disajikan dalam enam bab seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, pada skripsi ini juga terdapat bagian akhir, dimana pada bagian ini memuat daftar rujukan dan lampiran-lampiran.