

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses dimana pendidik berusaha mengembangkan potensi peserta didik dalam hal kecerdasan, pengembangan keterampilan, dan pengembangan karakter sesuai dengan kebutuhan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses keberhasilan yang ditandai dengan perubahan potensi peserta didik, termasuk perubahan pengetahuan, keterampilan, dan karakter merupakan salah satu bentuk proses keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran mempunyai beberapa komponen yang terkandung di dalamnya dan saling mempengaruhi satu sama lain, komponen-komponen tersebut meliputi proses interaktif antara tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, lingkungan belajar, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan penilaian dalam lingkungan pembelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang berguna sebagai bekal peserta didik dalam mengembangkan perilaku yang lebih baik di lingkungan tempat tinggalnya (Fauziah, 2022). Hal tersebut selaras dengan pendapat Syaparuddin & Elihami (2020) yang mengemukakan bahwa pembelajaran PPKn merupakan kegiatan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai dan norma-norma yang dapat membentuk kepribadian individu menjadi lebih baik melalui interaksi peserta didik satu dengan peserta didik yang lain dan terciptanya interaksi peserta didik dengan guru. Di dalam pembelajaran PPKn tentunya terdapat materi pancasila yang memuat nilai-nilai pancasila dan menerapkannya dalam kehidupannya supaya dapat menciptakan sikap peserta didik dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar tentunya mengajarkan sikap atau karakter berdasarkan nilai-nilai pancasila.

Menurut Meinarno (2012), sila pertama pancasila yaitu mengenai nilai ketuhanan, berkaitan dengan karakter manusia dalam hubungannya dengan alam semesta. Sila kedua Pancasila mengandung nilai kemanusiaan. Nilai ini menekankan perilaku terhadap orang lain oleh karena itu, kita harus memperlakukan satu sama lain secara adil. Sila ketiga menyangkut nilai persatuan

untuk mencapai persatuan berdasarkan nilai tersebut sebagai bahasa resmi Indonesia. Sila keempat meliputi nilai kerakyatan, nilai ini didasarkan pada budaya demokrasi. Sila yang kelima yaitu nilai keadilan, nilai ini berkaitan dengan keadilan yang harus ditetapkan di Indonesia. Jadi nilai keadilan tidaklah semata-mata untuk dirinya. Nilai-nilai Pancasila ini harus diamalkan dengan penuh rasa tanggung jawab, karakter tanggung jawab hendaknya dapat diterapkan sedini mungkin kepada peserta didik.

Karakter merupakan sikap yang berlandaskan nilai-nilai terhadap nilai religius, kultur, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan keindahan (Depdiknas, 2012). Sumber-sumber agama menjadi landasan dikembangkannya nilai-nilai pendidikan karakter. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang religius sehingga ajaran agama menjadi pondasi bagi masyarakat Indonesia. Selain itu, sumber lainnya yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter adalah Pancasila. Sedangkan yang ketiga adalah nilai-nilai budaya dan nilai universal. Selain itu, sumber lainnya yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter adalah Pancasila. Negara Kesatuan Republik Indonesia mengandung beberapa prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila. Sedangkan yang ketiga yaitu nilai-nilai kultur dan nilai universal.

Terdapat 18 karakter yang harus ditanamkan agar peserta didik menjadi individu yang bertanggung jawab, disiplin, dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, salah satu dari karakter tersebut adalah karakter tanggung jawab (Widiyasanti, 2018). Tanggung jawab yaitu mengerjakan setiap pekerjaan atau tugas di lingkungan keluarga, sekolah, tempat dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, perlu ditumbuhkannya sikap tanggung jawab di lingkungan sekolah yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sehingga peserta didik dapat menjalankan kewajiban belajar dengan sebaik-baiknya. Upaya dalam mewujudkan lingkungan sekolah yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila khususnya pada pembelajaran PPKn adalah dengan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dengan menentukan penunjang keberhasilan berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah aspek yang dapat menciptakan situasi bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu pengetahuan, sikap, atau keterampilan

dalam situasi tertentu. Aspek tersebut berupa manusia, materi, ataupun peristiwa (Arsyad, 2016). Seiring berkembangnya zaman upaya terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat peserta didik adalah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran yang tidak terlalu monoton dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dapat diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diciptakan di sekolah dasar hendaklah dapat menarik dan mampu mendongkrak motivasi atau kegairahan belajar peserta didik sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang lebih senang bermain daripada belajar. Media pembelajaran hendaknya dapat memberikan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan karakter peserta didik Hal tersebut berkaitan dengan pendapat (Farida, dkk., 2022) yang mengemukakan bahwa media video animasi merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia. Media video animasi merupakan perpaduan antara konten audio dan visual yang didalamnya terdapat grafik animasi yang dapat bergerak beriringan dengan audio (Rahmayanti, 2018). Media pembelajaran tersebut harus mampu menanamkan prinsip-prinsip pendidikan karakter yang dapat diterapkan kepada peserta didik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh bagi masyarakat di semua tingkatan dalam hal pemikiran dan orientasi (Elan, dkk., 2018). Efek yang terjadi adalah banyak fenomena terjadi yang menunjukkan krisis moral di kalangan anak muda termasuk perundungan, berkelahi, berbicara kotor, tidak memenuhi tata tertib, dan lain sebagainya. Anak-anak belum dapat menerapkan sikap bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Hal ini ditambah dengan dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi dan krisis moral di kalangan generasi muda, menyebabkan anak-anak kurang memahami esensi penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah di Kabupaten Tasikmalaya, dihasilkan beberapa data yaitu kurang inovatifnya media pembelajaran bermuatan karakter di Sekolah Dasar. Hal

tersebut terlihat pada materi nilai-nilai pancasila yang menggunakan media pembelajaran visual gambar yang di print kemudian ditempelkan di dinding kelas yang lama kelamaan media tersebut robek dan kotor karena bahan dari media pembelajaran tidak tahan lama. Selain itu, sosialisasi penanaman karakter nilai-nilai pancasila yang masih terbilang rendah. Solusi yang guru lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengadaptasi media pembelajaran video animasi dari YouTube dan melakukan sosialisasi tata tertib sekolah yang disampaikan pada saat upacara bendera. Akan tetapi solusi yang dikembangkan oleh guru masih belum maksimal, terlihat dari media video animasi dari *Youtube* yang kurang sesuai dengan kondisi peserta didik dan harus digunakan secara *online*, selain itu pada penerapan tata tertib terlihat peserta didik masih menghiraukan tata tertib tersebut. Peserta didik yang belum paham mengenai tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila. Sehingga masih banyak peserta didik yang melanggar peraturan di kelas bahkan melanggar tata tertib sekolah, lalai pada tugasnya sendiri, sering bertengkar dan membuat keributan sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal itu dapat dikatakan bahwa peserta didik masih rendah dalam menanamkan karakter tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila. Tanggung jawab peserta didik yang masih rendah membuat kegiatan pembelajaran kurang semarak karena peserta didik kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Sebaliknya, jika karakter tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila terbentuk peserta didik akan memiliki kemauan dan kesadaran akan tanggung jawabnya.

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang masih terbilang sederhana sehingga penyampaian esensi media pembelajaran belum maksimal, terlihat dari rendahnya pengetahuan dan penanaman karakter tanggung jawab peserta didik. Guru sudah melakukan upaya-upaya untuk menanamkan karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai pancasila kepada peserta didik, akan tetapi perubahan yang terjadi sangatlah minim. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa belum adanya media pembelajaran inovatif yang bermuatan karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai pancasila pada peserta didik dengan menerapkan konsep

pemanfaatan teknologi yang dikemas dengan menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dalam mengembangkan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Syahera (2021) yaitu pengembangan media animasi garuda pancasila sebagai pemanfaatan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Selain itu, pengembangan media video animasi ini pun digunakan pula pada pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai pancasila sebagai media penguatan karakter peserta didik kelas II Sekolah Dasar seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati Patta, dkk. (2022). Pengembangan media video animasi ini pun banyak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar seperti penelitian yang dilakukan oleh Widiyasanti (2018).

Namun, belum banyak riset yang mengembangkan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar khususnya di kelas IV. Berdasarkan paparan tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi karena karakteristik belajar peserta didik usia Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati, dan tertarik dengan animasi. Media pembelajaran video animasi tersebut dapat digunakan pada pembelajaran di SDN Pawitra dan SDN 1 Salopa karena terdapat sarana dan prasarana yang mendukung seperti proyektor, speaker, dan laptop. Sehingga, dengan pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dan mampu membantu penanaman karakter nilai-nilai pancasila peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar"**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai pancasila peserta didik di Sekolah Dasar
2. Kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran sehingga media pembelajaran kurang menarik. (Media yang digunakan masih berupa media pembelajaran sederhana berupa kertas gambar).
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa video animasi bermuatan pendidikan karakter khususnya karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran video animasi hanya dikembangkan khusus pada pembelajaran nilai-nilai pancasila.
2. Pengujian produk hanya dilakukan untuk menilai kelayakan serta daya tarik media pembelajaran dan tidak diujicobakan pengaruhnya terhadap hasil belajar dan prestasi peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?

4. Bagaimana implementasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan perancangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan evaluasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para pembaca khususnya bagi mahasiswa dan akademisi lainnya. Selain itu, sebagai bahan penelitian untuk pembelajaran selanjutnya mengenai media pembelajaran video animasi yang memasukkan karakter tanggung jawab dalam materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk memberikan informasi baru dan memperluas ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat menjadi sumber dan referensi media pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila yang menanamkan karakter tanggung jawab.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan terhadap evolusi teknologi media pembelajaran yang bersifat interaktif.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing bab:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian menerangkan mengenai konteks penelitian yang dilakukan. Identifikasi masalah berisi usaha dalam mendeskripsikan suatu masalah serta membuat definisi tersebut menjadi lebih terukur sebagai suatu langkah awal penelitian. Rumusan masalah memuat identifikasi yang rinci mengenai permasalahan yang diteliti. Tujuan penelitian berisikan mengenai tujuan penelitian yang ingin dicapai atas rumusan masalah. Manfaat/signifikansi penelitian memberikan gambaran mengenai nilai lebih atau kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian yang dilakukan. Struktur organisasi skripsi menjelaskan mengenai sistematika penulisan skripsi yang akan dilakukan oleh peneliti. Kerangka pemikiran memuat daftar variabel yang menjadi topik tertentu yang berhubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, bagian ini memiliki peran yang sangat penting dalam memuat konteks yang jelas terhadap topik, isu atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini merupakan bagian yang memberikan petunjuk kepada pembaca tentang bagaimana merencanakan alur penelitiannya, mulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, alat yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang diselesaikan, dan langkah-langkah analisis data yang diselesaikan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memuat temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang juga memberikan saran-saran yang dapat dibuat dengan menggunakan temuan penelitian.