

**PENANAMAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG
JAWAB MELALUI TAYANGAN ANIMASI WAYANG KULIT
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA KELAS IV SDN JERANG BARAT**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

SYIFA DWI CAHYANI

2004188

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

**PENANAMAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG
JAWAB MELALUI TAYANGAN ANIMASI WAYANG KULIT
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI INDONESIAKU KAYA
BUDAYA KELAS IV SDN JERANG BARAT**

Oleh
Syifa Dwi Cahyani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Syifa Dwi Cahyani
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SYIFA DWI CAHYANI

PENANAMAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB MELALUI
TAYANGAN ANIMASI WAYANG KULIT PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV SDN JERANG
BARAT

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



Dr. Encep Supriatna, M.Pd.

NIP. 197601052005011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

ABSTRAK

PENANAMAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB MELALUI TAYANGAN ANIMASI WAYANG KULIT PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV SDN JERANG BARAT

Syifa Dwi Cahyani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Berkaitan dengan berkembang pesatnya era globalisasi serta semakin majunya teknologi tentunya memberikan berbagai dampak, baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang muncul yaitu memudarnya berbagai kebudayaan serta kesenian di Indonesia yang mana didalamnya terdapat nilai-nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta menurunnya nilai moral yang dimiliki masing-masing individu. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan menggabungkan kemajuan teknologi dengan penanaman nilai yang terkandung dalam suatu kebudayaan atau kesenian yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menggunakan tayangan animasi wayang kulit pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Jerang Barat. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menanamkan karakter jujur dan tanggung jawab melalui kesenian wayang kulit. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pada proses penelitiannya peneliti turun langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung subjek yang akan diteliti. Lokasi penelitian yang peneliti gunakan yaitu SDN Jerang Barat dengan respondennya yaitu siswa kelas IV beserta guru kelas IV SDN Jerang Barat. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa mengenai karakter jujur dan tanggung jawab serta kesenian wayang kulit meningkat, Kemampuan siswa dalam memahami isi tayangan animasi juga sangat baik. Untuk penerapannya, para siswa sudah menerapkan karakter jujur dan tanggung jawab walaupun belum maksimal. Faktor pendukung dalam penanaman karakter datang dari lingkungan sekolah sedangkan faktor penghambat datang dari diri siswa itu sendiri, lingkungan pertemanan, dan lingkungan keluarga.

Kata Kunci : Karakter, Tayangan Animasi, Wayang Kulit, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

INCULCATING HONEST AND RESPONSIBLE CHARACTER THROUGH SHADOW PUPPETRY ANIMATION IN SOCIAL STUDIES: EXPLORING INDONESIA'S RICH CULTURE FOR GRADE IV STUDENTS AT SDN JERANG BARAT

Syifa Dwi Cahyani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Based on the rapid development of the globalization era and the advancement of technology, it has brought various impacts, both positive and negative. One of the negative impacts is the fading of various cultures and arts in Indonesia, which contain values that can be applied in daily life, leading to a decline in the moral values of individuals. One effort that can be made is to integrate technological advancements with the cultivation of values inherent in a culture or art in Indonesia. Therefore, the researcher utilizes shadow puppet animation in the teaching of Social Studies for fourth-grade students at SDN Jerang Barat. The purpose of this research is to instill the characters of honesty and responsibility through the art of shadow puppetry. This study employs a qualitative approach with a descriptive method. In the research process, the researcher directly visited the research location to observe the subjects to be studied. The research location used by the researcher is SDN Jerang Barat, with the respondents being fourth-grade students and teachers at SDN Jerang Barat. The data collection techniques used by the researcher include observation, interviews, and documentation. The results of this research indicate that students' knowledge about the characters of honesty and responsibility, as well as the art of shadow puppetry, has improved. The students' ability to understand the content of the animation is also very good. In terms of implementation, the students have already applied the characters of honesty and responsibility, although not yet to the maximum extent. Supporting factors in character cultivation come from the school environment, while inhibiting factors come from the students themselves, peer environments, and family environments.

Keywords : *Character, Animation Show, Shadow Puppetry, Social Studies Learning.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Definisi Istilah.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori.....	7
B. Penelitian Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Pendekatan Penelitian	26
B. Metode Penelitian.....	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Teknik Analisis Data.....	30
E. Keabsahan Data.....	31

F. Latar Penelitian	32
G. Subjek Penelitian.....	32
H. Instrumen Penelitian.....	33
I. Prosedur Penelitian.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Profil Lokasi Penelitian.....	40
B. Data Temuan	44
C. Pembahasan Hasil Temuan	58
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
A. Simpulan	67
B. Rekomendasi.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Karakter Siswa	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi Pemahaman Siswa.....	34
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Pengetahuan Siswa.....	35
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Pemahaman Siswa.....	36
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Pengaplikasikan Karakter Siswa	37
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Guru.....	37
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai SDN Jerang Barat	41
Tabel 4.2 Data Siswa SDN Jerang Barat	42
Tabel 4.3 Pengalaman Siswa Dalam Menerapkan Karakter.....	52
Tabel 4.4 Kategori Pengalaman Siswa Dalam Menerapkan Karakter.....	54

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
Bagan 2.2 Teknik Analisis Data.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	75
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 3 Surat Surat Telah Melakukan Penelitian	82
Lampiran 4 Surat Validasi Instrumen Penelitian	83
Lampiran 5 Dokumentasi	84

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2013). *Atlas Pintar Dunia Wayang*. (P. E. Nareswati, Ed.) Yogyakarta: DIVA press.
- Amir, S. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka : Jakarta.
- Ambarita, *et.al.* (2011). *Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasi)*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Bastian, *et.al.* (2018). *Metoda Wawancara. Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data, October*, 53–99.
- Fathurohman, *et.al.* (2015). *Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>
- Fatmah, N. (2018). *Pembentukan Karakter dalam Pendidikan*. Institut Agama Islam Tribakti: Kediri.
- Fauziah, *et.al.* (2022). *Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar*. 6(1). <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*. *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasyim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herawati, T. (2019). *Analisis Nilai Karakter dalam Wayang Kulit Dengan Lakon Puspito Manik Sebagai Sumber Belajar Sastra Siswa SMP*. 5(1), 83–96.
- Hidayatullah, *et.al.* (2011). *Animasi pendidikan menggunakan Flash : membuat presentasi visualisasi materi pelajaran lebih menarik*. Bandung: Informatika.
- Kamelia. (2017). *Konsep Pendidikan Karakter Qur'ani*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Kemendiknas. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran IPS SMP/MTS*. Jakarta: Kemendiknas.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Kusuma, D. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- Lickona, T. (2016). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munir, A. (2010). *Pendidikan Karakter : Membangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Musbikin, I. (2021). *Pendidikan Karakter Jujur*. Jakarta: Nusa Media
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Lasbang Pressindo.
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)*. Kalimantan: El Publisher.
- Purnama. (2016). *Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi*. *Repository Dinus*, 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- Rijali, A. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan* (1 ed.). (I. S. Azhar, Ed.) Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan* (1 ed.). Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Sholahudin, U. (2019). *Globalisasi: Antara Peluang dan Ancaman Bagi Masyarakat Multikultural Indonesia*. *Sosiologi Pendidikan Humanis*, 4(2), 103–114.
- Suartama, I. K. (2019). *Animasi Pembelajaran : Konsep dan Pengembangannya*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, S., & Simarmata, M. Y. (2019). *Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Jujur dalam Aspek Keterampilan Berbicara dan Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38956>

- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Supriatna, E. (2012). *Transformasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Religi dan Budaya untuk Menumbuhkan Karakter Siswa*. *Jurnal Kajian Pendidikan*. 2(1) : 38.
- Supriatna, E. (2018) *Peran Pendidikan Multikultural dalam Memperkokoh Integrasi Bangsa Indonesia*. Bogor: IPB Press.
- Susilawati, et.al. (2021). *Pemahaman Konsep Karakter Tanggung Jawab pada Mahasiswa PPKn FKIP UAD*. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 5(2), 123. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v5i2.17724>
- Syarbini. (2012). *Buku Pintar Pendidikan Karakter; Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah, dan Rumah*. Jakarta: Prima Pustaka.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triyani, et.al. (2020). *Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas III*. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*.
- Winardi et.al. (2018). *Metoda Wawancara*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.