

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu pembelajaran yang perlu untuk diajarkan kepada siswa di sekolah karena berperan penting dalam membentuk warga negara yang berbudi luhur serta berbudaya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sumbernya berasal dari aspek kehidupan nyata yang terjadi di lingkungan masyarakat (Kemendikbud : 2014). Salah satu aspek tersebut adalah karakter, karakter merupakan gambaran dari kepribadian seseorang secara utuh. Untuk bisa mewujudkan warga negara yang berbudi luhur serta berbudaya perlu menanamkan karakter sejak dini atau biasa disebut dengan *golden age*.

Didukung dengan pesatnya pertumbuhan globalisasi, tentunya menjadi tantangan tersendiri untuk bisa menanamkan karakter pada siswa sejak dini. Globalisasi memberikan dampak yang begitu besar yaitu dampak yang positif dan dampak yang negatif. Dampak positif globalisasi ini salah satunya yaitu semakin berkembangnya teknologi yang membuat semuanya serba digital sehingga masyarakat harus menyesuaikan diri. Selain itu juga terdapat dampak negatif dari globalisasi salah satunya pada aspek karakter dan budaya. Dampak negatif tersebut yaitu mudarnya nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai budaya yang ada di Indonesia karena tergeser oleh budaya barat (Sholahudin, 2019 : 108) Karakter dan budaya mempunyai hubungan yang sangat erat, melalui nilai-nilai dan norma yang meliputi moral, etika, dan berbagai karakter yang terkandung dalam cerita budaya, mitos serta sejarah bisa menjadi contoh yang baik bagi siapapun sehingga mampu mempengaruhi karakter dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, era globalisasi ini bisa melumpuhkan kekuatan kultural dan sosial suatu bangsa. Budaya global mempertentangkan kekuatan lokal. Maksud dari kekuatan lokal yaitu kelompok

yang memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali budaya, nilai-nilai serta kearifan lokal (Supriatna, 2012 : 38). Akibatnya, pendidikan karakter sangat penting guna menanamkan karakter khususnya pada siswa sekolah dasar, melalui pendidikan karakter ini bisa memperkuat nilai-nilai dari budaya yang ada di Indonesia.

Karakter ialah keutuhan perilaku, bukan merupakan produk atau hasil melainkan karakter adalah suatu upaya untuk hidup. Usaha ini bisa menjadi semakin efektif ketika manusia mampu melakukan apa yang memang masih mungkin untuk dilakukan. Karakter juga dianggap sama dengan kepribadian, kepribadian ini dianggap sebagai sifat khas seseorang yang bersumber dari bentukan yang diterima dari lingkungan. (Kusuma, 2007 : 80). Pendidikan karakter yang dilakukan di lingkungan sekolah bisa menjadi upaya untuk meningkatkan karakter siswa yang berbudi luhur dan berbudaya. Tujuan pendidikan karakter adalah meningkatkan kemampuan batin siswa agar menjadi masyarakat yang mempunyai sifat bersosial, mampu meningkatkan sifat siswa yang sepemikiran dengan kepercayaan adat istiadat, mempunyai semangat memimpin yang konsisten untuk menjadi pemimpin bangsa (Judiani, 2010 : 11). Untuk bisa mencapai tujuan tersebut maka diperlukan beberapa komponen pembelajaran yang mendukung yaitu meliputi peran guru, siswa, tujuan, metode, bahan pembelajaran serta media pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa menjadi fasilitator bagi para siswa untuk mengikuti pembelajaran. Alternatif yang tepat untuk memadukan antara teknologi dan budaya yang mencakup nilai-nilai moral atau karakter yaitu tayangan animasi wayang kulit. Oleh karena itu, peneliti menggunakan judul “Penanaman Karakter Jujur dan Tanggung Jawab Melalui Tayangan Animasi Wayang Kulit Pada Pembelajaran IPS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN Jerang Barat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka beberapa masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

Syifa Dwi Cahyani, 2024

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Apakah siswa mengetahui apa maksud dari karakter jujur dan tanggung jawab serta mengetahui apa itu wayang kulit?
- 2) Apakah siswa memiliki kemampuan untuk memahami karakter jujur dan tanggung jawab yang terkandung dalam video animasi wayang kulit?
- 3) Bagaimana cara siswa mengaplikasikan karakter jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari?
- 4) Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penanaman karakter jujur dan tanggung jawab pada siswa kelas IV SDN Jerang Barat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Tujuan umum yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu kebudayaan dan kesenian bisa terus terjaga dan dilestarikan dengan baik serta nilai positifnya bisa diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai karakter jujur dan tanggung jawab serta kesenian wayang kulit.
2. Untuk memberikan pemahaman mengenai karakter jujur dan tanggung jawab pada tayangan animasi wayang kulit.
3. Untuk menanamkan nilai moral atau karakter dari tayangan animasi wayang kulit sehingga bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor penghambat dan pendukung saat proses penanaman karakter jujur dan tanggung jawab pada siswa kelas IV SDN Jerang Barat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan bermanfaat bagi dunia Pendidikan, terutama Pendidikan karakter dan sikap.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Terciptanya suasana pembelajaran yang positif di lingkungan sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang menggabungkan kemajuan teknologi dan kebudayaan daerah dalam upaya penanaman karakter pada siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai nilai yang terkandung dalam kesenian wayang kulit melalui media animasi dan diharapkan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dalam rumusan masalah penelitian, maka dapat diuraikan definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Karakter Jujur

Karakter ialah ketuhanan perilaku, karakter bukanlah hasil atau produk melainkan usaha hidup. Karakter dianggap sama dengan kepribadian, kepribadian ini dianggap sebagai sifat khas seseorang yang bersumber dari bentukan yang diterima dari lingkungan. (Kusuma, 2007 : 80). Menurut Mustari (2011 : 13) jujur adalah suatu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.

Suatu perilaku baik itu perkataan maupun perbuatannya sesuai dengan hati nurani dan sesuai dengan apa yang sebenarnya dilakukan.

2. Karakter Tanggung jawab

Tanggung jawab menunjuk kepada sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara, dan Tuhan YME (Mustari, 2014 : 21). Tanggung jawab dapat diartikan sebagai bentuk karakter yang mampu menjalankan segala kewajiban yang dimiliki dengan sebagaimana mestinya.

3. Animasi Wayang Kulit

Animasi Wayang Kulit ini merupakan rangkaian gambar berupa tokoh wayang kulit yang disusun berurutan dan dibuat seakan-akan bergerak. Tokoh wayang digunakan sebagai sarana atau media untuk menyampaikan berbagai nilai yang terdapat dalam sebuah cerita pewayangan yang mana setiap tokoh didalamnya memiliki karakter yang bisa diambil nilai moralnya. Sejalan dengan penjelasan berikut, Wayang merupakan bentuk tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, atau bahan-bahan lainnya yang melambangkan berbagai watak manusia (Aizid, 2013 : 19)

4. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menjadi mata pelajaran yang cukup populer baik itu ditingkat sekolah dasar, menengah, bahkan pada tingkat Perguruan Tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesungguhnya didukung oleh bermacam-macam cabang ilmu sosial meliputi sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya (Hasyim 2015: 20). IPS menggabungkan ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, budaya, dan sebagainya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Bagian Cover

Pada cover, terdapat identitas penelitian. Identitas ini terdiri dari atas bagian judul penelitian, tujuan penyusunan, nama penyusun, identitas kampus, program studi, serta tahun pembuatan penelitian skripsi.

2. Kata Pengantar

Kata pengantar, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian ini.

3. Daftar Isi

Pada bagian daftar isi, memuat halaman dari setiap bab dan sub bab supaya pembaca bisa menemukan dengan cepat apa yang mereka cari.

4. BAB I : Pendahuluan

Peneliti membahas hal yang terkait dengan dibuatnya penelitian ini yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Definisi Istilah.

5. BAB II : Kajian Pustaka

Berisi teori-teori menurut para ahli yang menjadi dasar dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdiri dari Pembelajaran IPS, karakter jujur dan tanggung jawab, animasi, dan wayang. Selain itu juga terdapat temuan para peneliti terdahulu yang dijadikan landasan dalam penelitian ini.

6. BAB III : Metode Penelitian

Terdiri dari Pendekatan Penelitian, Metode Penelitian, Teknik Penelitian dan Prosedur Penelitian.

7. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Terdiri dari data temuan pada proses penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

8. BAB V : Simpulan dan Rekomendasi

Berisi kesimpulan akhir dari hasil penelitian serta beberapa rekomendasi yang diperoleh berdasarkan hasil pengalaman langsung di lapangan untuk perbaikan penelitian selanjutnya.