

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Budaya persatuan dan kesatuan tidak dapat terlepas dari masyarakat Indonesia karena menjadi bagian dalam sejarah pembentukan negara. Ditambah kehidupan gaya timur membuat masyarakat terbiasa hidup secara komunal. Namun, keberagaman masyarakat Indonesia menjadi salah satu tantangan bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Menurut Debora, et. al (2023), keragaman suku, ras, serta agama memperbesar peluang terjadinya fragmentasi ataupun konflik sosial karena adanya sentimen kedaerahan atau golongan yang melewati batas.

Permasalahan sosial terjadi di berbagai lingkungan, khususnya di lingkungan sekolah dasar (SD). Perundungan atau *bullying* menjadi salah satu penyimpangan yang marak terjadi di lingkungan sekolah. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), pada kasus *bullying*, persentase korban siswa SD mencapai 26%, siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) sebanyak 25%, dan siswa SMA (Sekolah Menengah) sebanyak 18,75% (Sekretariat Jenderal DPR RI, 2023). Itu berarti persentase korban terbanyak berada di lingkungan sekolah dasar.

Tindakan *bullying* seringkali diremehkan oleh pihak sekolah maupun orang tua karena dianggap sebagai proses perkembangan siswa dan perilaku wajar. Sejalan dengan penjelasan Dewi, et.al (2016), secara umum orang tua dan sekolah berpandangan bahwa mengejek, bertengkar serta mengganggu siswa lain merupakan hal biasa, tetapi akan dipandang serius apabila menyebabkan masalah fisik maupun korban jiwa. Padahal, bentuk dari perundungan tidak hanya berupa fisik, melainkan juga secara mental dan verbal. Perundungan/*bullying* merupakan keadaan di mana suatu kelompok atau individu melakukan penyalahgunaan kekuatan dengan tujuan melukai seseorang melalui tiga cara, yakni secara fisik (kontak langsung), verbal (ucapan yang sampai pada indra pendengaran), atau mental/psikologis (gestur/tindakan yang mengindikasikan pengabaian atau pengancaman) (Sejiwa, 2008; Dewi, 2020).

Fenomena sosial lain yang juga dapat berhubungan dengan *bullying*, yang terjadi di lingkungan SD yaitu lingkaran pertemanan atau sering disebut *circle*. Rachim, et.al (2023) mengemukakan bahwa *circle* pertemanan tercipta karena adanya kesamaan karakter maupun pemikiran antar individu yang ada di dalamnya, serta dapat berdampak positif ataupun negatif. Hal ini dapat menjadi faktor risiko penyebab tindakan *bullying*, apabila individu di dalamnya memiliki sifat agresif, menyukai kekerasan, dan memiliki cara pandang yang menyimpang. Disampaikan Astuti, et. al (2024) bahwa lingkaran pertemanan berperan penting dalam mempengaruhi pemahaman ataupun pembentukan individu terhadap moralitas.

Fenomena ini pun dapat menyebabkan siswa menjadi memilih-milih teman, di mana siswa dapat cenderung menolak untuk berinteraksi dengan individu di luar dari *circle* pertemanannya. Perilaku memilih-milih teman ini pun dapat disebabkan karena kurangnya toleransi pada siswa. Toleransi merupakan sikap keterbukaan dalam memahami serta menghargai perbedaan, sehingga seseorang yang toleran tidak akan terusik dengan eksistensi individu lain yang berbeda secara ras, bahasa, maupun pemahaman dengannya (Tas & Minaz, 2019; Kamal & Lu'luil, 2023). Ditegaskan kembali oleh Kamal dan Lu'luil (2023) bahwa pentingnya pemahaman terhadap toleransi akan membantu siswa berinteraksi baik dengan siswa lainnya sehingga tercipta pembelajaran yang harmonis.

Masalah sosial lain yang kerap kali terjadi di sekolah ialah terdapat siswa yang suka menyendiri karena kesulitan bersosialisasi. Sejalan dengan penelitian Kurniawati dan Asep (2023) di SD Negeri Panggilingan 02, bahwa salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa sekolah dasar yakni kesulitan bergaul atau bersosialisasi, yang dimana disebabkan karena siswa berwatak pemalu, tidak percaya diri serta belum terbiasa bersosialisasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan Husaini, et.al (2019) pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Pontianak, siswa yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi ini merupakan siswa pemalu, pendiam, senang menarik diri dari kelompok, dan kesusahan dalam kontrol emosi. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian lebih karena apabila dibiarkan, siswa akan kesulitan dalam menjalin pertemanan dengan siswa lain dan

kesulitan bekerja sama dengan optimal dalam pembelajaran. Hal ini dapat menjadi lebih kompleks ketika siswa lainnya melakukan tindakan memilih-milih teman, sehingga enggan untuk berinteraksi dengan siswa penyendiri tersebut.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas V SDN Giri Mukti (Kabupaten Cianjur), teramati bahwa para siswa masih sering berkata kasar, bertengkar dan saling mengejek satu sama lain. Para siswa pun cenderung memilih-milih teman karena merasa sudah memiliki *circle* pertemanannya masing-masing. Selain itu, terdapat siswa yang suka menyendiri dan jarang ditemani oleh siswa lainnya. Lebih dari itu, di lingkungan rumah, banyak siswa yang tidak menunjukkan kerukunan pada anggota keluarga yang lain, ditandai dengan ketidakakraban dan pertengkaran antara siswa tersebut dengan adik atau kakaknya.

Perilaku-perilaku yang tidak selaras dengan nilai persatuan dan kesatuan tersebut, dapat muncul atau dilakukan oleh siswa, salah satunya akibat ketidakpahaman siswa akan materi pembelajaran. Menurut Anidar (2017), hal itu dikarenakan perilaku seseorang selalu didasarkan pada kognisi/pemahaman. Pemahaman yang dimiliki akan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Pentingnya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), khususnya terkait materi Persatuan dan Kesatuan perlu ditekankan. Sutrisno (2022) yang pernah melakukan penelitian di UPTD SD Negeri Tunjung 2 menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi dan jarang melakukan diskusi. Dengan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pembelajaran PPKn yakni 70, dari evaluasi hasil belajar, terlihat bahwa 15 dari 26 siswa (57%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan terlaksananya proses pembelajaran yang baik, maka akan terwujud keberhasilan belajar pada siswa (Saputra, et.al, 2015). Sutrisno (2022) menyampaikan bahwa selama ini, pembelajaran PPKn dilakukan dalam satu arah, di mana pendidik sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal. Hal tersebut dikarenakan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif, serta pemanfaatan media ajar yang kurang menarik perhatian, sehingga siswa mudah bosan dan kurang ada keaktifan dari siswa.

Serupa dengan yang terjadi di SDN Giri Mukti, dari hasil observasi peneliti, pembelajaran PPKn lebih berpusat pada pendidik. Siswa kurang distimulasi untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Pemanfaatan model dan media pembelajaran pun kurang beragam. Pembelajaran PPKn juga jarang menerapkan kegiatan yang menyenangkan seperti adanya ice breaking atau permainan.

Selain itu, pemahaman siswa yang ditunjukkan dengan hasil belajar kognitif terhadap materi Persatuan dan Kesatuan pun kurang. Hasil belajar kognitif mengacu pada komponen pengetahuan dan kemampuan berpikir (Nurlindayani, et. al., 2021). Siswa kesulitan menyambungkan suatu konsep dengan kejadian di kehidupan sehari-hari. Disampaikan oleh wali kelas V pula, bahwa materi PPKn di setiap jenjangnya hampir sama, serta terasa agak berat bagi siswa SD.

Proses pembelajaran yang aktif serta efektif perlu diberlakukan untuk pembelajaran PPKn. PPKn berperan penting sebagai sarana penanaman dan pengembangan nilai-nilai ideologi Pancasila, yang mengarah pada pembinaan sikap serta kecakapan bela negara (Hakim, 2019). Didukung oleh Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 77J Ayat 1(b) yang berbunyi “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi UUD NKRI 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen NKRI”.

Terkhusus pentingnya materi Persatuan dan Kesatuan yang bersesuaian dengan sila ketiga Pancasila yang berbunyi “Persatuan Indonesia” serta menjunjung tinggi semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Apabila siswa tidak memahami betul terkait nilai Persatuan dan Kesatuan, maka dapat terjadi banyak penyimpangan perilaku yang berlawanan dengan nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu menurut Aditia, et.al. (2021), pendidikan memiliki peranan yang krusial dalam penanaman nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam diri siswa, sehingga dapat diimplementasikan pada orang-orang sekitar dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Selaras pula dalam Hakim (2019) bahwa salah satu tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu melatih siswa berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan

warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial Budaya. Dalam pendekatan kewarganegaraan, konteks Persatuan dan Kesatuan sebagai budaya Indonesia yang melekat sejak lama dan masih berlaku sampai saat ini, memandang pendidikan kewarganegaraan menganut konsep komutarian. Manik dan Samsuri (2021) mengemukakan bahwa komutarian menekankan pada komunitas yang hidup pada kawasan yang sama dengan memegang nilai-nilai hidup yang sama.

Pentingnya pembelajaran PPKn tersebut harus didukung dengan penggunaan model pembelajaran, yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, selain daripada model konvensional, salah satunya yaitu model *brain based learning* (BBL). Model *brain based learning* dilandasi teori neurosains, yang dirancang sesuai dengan kerja otak manusia berdasarkan struktur kognitif bawaan, yang secara alamiah diciptakan untuk menyusun pengetahuan dan mempelajari banyak hal, sehingga otak dapat bekerja secara optimal (Jensen, 2008; Sakti & Hartanto, 2020). Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak melampaui batas kemampuan, sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran tanpa merasa bosan atau terbelenggu (Aisya, 2020). Bersesuaian dengan tiga strategi kunci dalam model *brain based learning* yakni membangun suasana belajar yang memacu kemampuan bernalar atau berpikir siswa, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta membangun suasana belajar aktif dan bermakna (Syarif dan Rahmat, 2018).

Pembelajaran sebagai sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan, membuat penerapan model pembelajaran dapat lebih efektif apabila dibantu dengan media ajar. Menurut Solihah (2022), media yang menarik dapat memunculkan minat belajar, sehingga dapat menambah pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) mendorong pendidikan untuk menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran, salah satunya media film animasi. Film merupakan media audio visual yang dapat dilihat dan didengar dengan jelas, sehingga mudah untuk dipahami, khususnya penggunaan film berjenis animasi, akan dapat mengantarkan pembelajaran ke taraf yang lebih menyenangkan dan komprehensif, serta

membangkitkan fantasi atau imajinasi siswa (Nuli, et.al., 2022; Melati, et. al., 2023).

Pembelajaran PPKn pada materi Persatuan dan Kesatuan dengan menggunakan model *brain based learning*, dapat dibantu dengan penggunaan media film berjudul “Luca”. Luca adalah film animasi berbahasa Inggris yang menceritakan tentang monster laut atau manusia ikan bernama Luca yang berpetualang ke daratan (dunia manusia) serta cerita tentang persahabatan dan kerja sama Luca dengan kedua temannya dalam melakukan usaha dan menghadapi rintangan dalam menggapai impian mereka. Pemilihan animasi ini didasarkan pada alur cerita yang ringan dan perilaku karakter atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang bersesuaian dengan materi Persatuan dan Kesatuan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shiddiq, et.al. (2023) dalam “An Analysis of Moral Message in Movie “LUCA” Using Semiotic Approach by Roland Barthes”, film animasi Luca mengandung nilai atau perilaku tolong menolong serta kerja sama yang ditunjukkan oleh ketiga karakter utamanya. Selain itu, pada penelitian Pramita dan Hery (2022) dalam “Nilai-Nilai Moral dalam Film “Luca” dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Karakter Anak”, menunjukkan bahwa film animasi “Luca” berisikan sikap kesungguhan dalam berusaha yang ada dalam perilaku kerja sama pada karakter-karakter, pada saat mencapai tujuan mereka. Nilai-nilai tersebut dapat siswa pahami dan tiru dalam kehidupan sehari-hari karena pada hakikatnya menurut teori sosio kognitif, bahwa aktivitas belajar dapat berlangsung melalui proses pemodelan atau peniruan (Mubin, et.al., 2021).

Penerapan model *brain based learning* telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh Syarif & Rahmat (2018) dalam “Penerapan Model Brain-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”, yang memfokuskan penggunaan model terhadap peningkatan 8 nilai karakter pada siswa SD. Penelitian lainnya dilakukan oleh Solihat, et. al. (2017) pada “Penerapan Model Pembelajaran *Brain based learning*”, yang memanfaatkan model *brain based learning* dalam peningkatan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) materi energi panas. Dari kedua penelitian tersebut, peneliti ingin melakukan pengembangan dengan menambahkan variabel

penelitian yang di mana menerapkan model pembelajaran yang sama, yakni *brain based learning*, dengan bantuan media film animasi “Luca”, yang diujikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Persatuan dan Kesatuan pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan?
2. Bagaimana perbedaan antara penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” dengan penerapan model *cooperative learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan?
3. Bagaimana respon dari siswa kelas V SD terkait penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan yang hendak dicapai, sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menerapkan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk menganalisis penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan.
2. Untuk menganalisis perbedaan antara penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” dengan penerapan model *cooperative learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan.

3. Untuk menganalisis respon dari siswa Kelas V SD terkait penerapan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca” pada pembelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat penelitian ini, sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat dari Segi Teori

Beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji penerapan model *brain based learning*, belum ada yang mengkolaborasikannya dengan bantuan media film animasi (tepatnya film animasi “Luca”) serta belum ada yang menerapkannya pada materi Persatuan dan Kesatuan pada siswa SD. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap dapat berkontribusi untuk mengembangkan penelitian sebelumnya dengan menambahkan variabel lain dan menjelajahi wilayah yang belum diteliti. Jadi, peneliti berharap penelitian ini dapat memperbanyak referensi dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model dan media pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn jenjang sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Permasalahan yang terjadi yakni mayoritas guru kurang optimal dalam memanfaatkan model dan media pembelajaran digital. Hal ini mengakibatkan pula pada kurangnya pemahaman siswa, ditandai dengan kurangnya hasil belajar siswa. Berdasarkan arah kebijakan Kemendikbudristek 2024, di dalamnya terdapat lima pilar yang salah satunya terkait peningkatan kualitas belajar-mengajar (Aisyah, 2023). Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat berkontribusi pada beberapa poin yang terdapat pada salah satu pilar arah kebijakan Kemendikbudristek tersebut, diantaranya menyangkut peningkatan kualitas pendidik serta penguatan platform digital untuk membantu peningkatan ketersediaan pada layanan pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi yang lebih baik.

1.4.3. Manfaat dari Segi Praktik

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Persatuan dan Kesatuan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar. Diharapkan pula, dengan penerapan model *brain based learning* serta penggunaan film animasi “Luca” ini dalam pembelajaran, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan desain pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn, yang dapat diaplikasikan di kelas. Selain itu, dengan pemanfaatan model *brain based learning* berbantuan film animasi “Luca”, diharapkan guru dapat meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dan mengembangkan model atau media pembelajaran serupa untuk mata pelajaran atau topik pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan maupun referensi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan digitalisasi di sekolah.

1.4.4. Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat persatuan dan kesatuan siswa kelas V SD dengan penerapan model *brain based learning*, serta bantuan film animasi “Luca”. Upaya peningkatan hasil belajar siswa diharapkan dapat memberikan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, sehingga bisa terjadi penurunan permasalahan sosial seperti tindakan *bullying*, intoleransi, mementingkan golongan sendiri serta ketidakrukunan yang terjadi di lingkungan rumah/keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Kerangka skripsi terklasifikasi dalam 5 bab, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab I bagian pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada bagian latar belakang, berisi hal yang melatarbelakangi mengapa penelitian dilakukan. Latar belakang memuat landasan yuridis, landasan teoretis, dan landasan empiris. Lalu, pada bagian rumusan masalah, terkait permasalahan yang diteliti dan akan diujikan. Pada bagian tujuan penelitian, terkait tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Selanjutnya di bagian manfaat penelitian, berisi manfaat-manfaat yang akan didapatkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan, terdiri dari manfaat dari segi teori (teoretis), kebijakan, praktik (praktis), dan isu serta aksi sosial. Pada bagian struktur organisasi skripsi, terkait susunan sistematika skripsi yang dibuat.

Pada bab II kajian pustaka, memuat berbagai teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian, serta untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, pada penelitian yang relevan, dipaparkan terkait penelitian sebelumnya yang memiliki kesesuaian dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat pula bagian kerangka berpikir, yang berupa keterkaitan antara variabel-variabel yang diteliti dan bagaimana alur penelitian yang akan dilakukan, guna menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan.

Pada bab III metode penelitian, berisi bagian desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, serta teknik analisis data. Bagian desain penelitian memuat metode dan desain yang akan digunakan dalam penelitian. Pada bagian populasi dan sampel penelitian, berisi penjelasan terkait subjek penelitian yang dipilih peneliti. Pada bagian instrumen penelitian, berisi jenis alat pengumpulan data atau instrumen penelitian yang akan digunakan. Pada bagian teknik pengumpulan data, berisi penjelasan cara pengumpulan data pada penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian prosedur penelitian, berisi langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Pada bagian teknik analisis data, berisi metode penelaahan yang akan digunakan peneliti terhadap data yang diperoleh.

Pada bab IV, berisi temuan dan pembahasan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Bab ini berupa hasil penyajian data sesuai dengan mekanisme yang terdapat pada bab III.

Pada bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan di awal. Sedangkan, implikasi berupa dampak dari penelitian yang telah dilaksanakan peneliti. Terakhir, rekomendasi berupa saran terkait hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, yang dapat digunakan oleh berbagai pihak yang memerlukan informasi tersebut.