

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan salah satu proses yang sangat kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hayatnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan di sekitarnya, oleh karena itu belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Salah satu tanda seseorang sudah belajar adalah adanya perubahan pada tingkah laku atau pengetahuan pada seseorang itu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu yang mungkin disebabkan oleh perubahan sikap, dan keterampilan. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang.

Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, tape recorder, VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang yang umum digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam hasil pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam sebuah proses pembelajaran. Efeknya guru-guru dituntut untuk mampu berinovasi dan menggunakan alat-alat atau media yang terdapat di sekolah. Saat ini guru-guru cenderung menjelaskan materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran PKn hanya terpaku pada buku, dan menjelaskan teori-teori yang tercantum pada buku saja dengan cara metode ceramah. Hal ini justru membuat para siswa cenderung merasa jenuh, cepat bosan, dan ngantuk.

Dalam pembelajaran PKn media memiliki kedudukan yang sangat penting terutama sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar peserta didik. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011, hlm. 15) mengemukakan “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Media pembelajaran yang interaktif yang sangat diperlukan oleh seorang guru dalam pengajarannya agar proses belajar mengajar tidak membosankan. Media pembelajaran yang interaktif merupakan alat bantu proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggabungkan inovasi-inovasi yang berbeda agar semakin menarik. Media pembelajaran saat ini yang dirasa menarik bagi siswa adalah dengan menggunakan media audiovisual berupa video animasi. Media video animasi dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual atau media yang dapat dilihat dan didengar. Siswa akan lebih tertarik dan lebih berminat dalam belajar jika media pembelajarannya berbeda dengan biasanya, media pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang interaktif yang sangat diperlukan oleh seorang guru dalam pengajarannya agar proses belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton. Apalagi jika video animasi yang ditayangkan mengandung nilai-nilai tertentu yang penuh akan syarat nilai-nilai positif yang dapat memberikan motivasi kepada siswa.

Menurut Miarso (2009:463) media yang termasuk kedalam audio ditambah media visual diam yaitu:

Media yang termasuk dalam kelompok ini biasanya merupakan kombinasi rekaman audio dan bahan-bahan visual diam salah satu bentuk yang paling lazim adalah film rangkaian suara, yang biasanya menggunakan rekaman yang disinkronisasikan dengan gambar pada film rangkai.

Dari pendapat tersebut dapat di jelaskan bahwa media ada yang tergolong kedalam media visual dan media audio, namun disini lebih

ditekankan media yang cocok digunakan dalam kategori animasi bukan hanya media visual saja, tetapi menggunakan visual dan audio atau biasa kita sebut sebagai media audio visual.

Video animasi yang mengandung unsur nilai-nilai, tentu dapat mempengaruhi perilaku dan karakter seseorang, apa yang siswa lihat dari tayangan tersebut akan memberikan motivasi untuk berbuat agar bisa seperti apa yang siswa lihat dari tayangan animasi tersebut, misalnya apabila siswa menonton tayangan animasi yang bertema heroik, maka siswa cenderung akan melakukan sikap heroik terhadap lingkungan disekitarnya. Pesan moral yang disampaikan pada video animasi sering menjadi kata-kata mutiara yang membangkitkan semangat dan terkadang menjadi nasihat tersirat.

Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang interaktif merupakan alat bantu proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggabungkan inovasi-inovasi yang berbeda agar semakin menarik. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media pembelajaran video animasi interaktif yang berupa media video yang dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Penyampaian pembelajaran dengan media berupa video, siswa akan lebih tertarik karena semua indra akan terangsang dan cenderung akan memperhatikan serta lebih penasaran dengan media yang ada. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini merupakan pembelajaran inovatif berteori konstruktivisme dan kebermaknaan, dimana siswa dituntut untuk mengkonstruksi atau membangun apa yang didapatkannya melalui indera penglihatan dan pendengaran kemudian menghasilkan sebuah makna dari hasil pembelajaran.

Keunggulan lain dari media pembelajaran video interaktif animasi ini akan meminimalisir fungsi seorang pengajar, sehingga melalui media inilah pembelajaran interaktif berlangsung dengan adanya interaksi dan timbal balik antara media pembelajaran video interaktif dengan peserta didik, dimana

Novan Nainggolan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN
PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN**

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

media pembelajaran video interaktif akan memancing peserta didik agar tertarik pada proses pembelajaran dan nantinya tanggapan peserta didik akan dipaparkan lebih lanjut oleh pengajar.

Dalam penelitian ini tempat yang akan dijadikan penelitian adalah SMKN 2 Bandung, khususnya bagi kelas X dimana dalam kelas terbagi kedalam dua jurusan yaitu Teknik Mesin (TM) dan Teknik Komputer dan Informasi (TKI). Namun dalam penelitian ini, yang akan dijadikan sebagai objek penelitian adalah peserta didik dari kelas jurusan Teknik Mesin khususnya kelas X TM 10 dan X TM 11. Untuk peserta didik kelas X TM 10 terdapat 34 siswa dan keseluruhan adalah laki-laki. Sedangkan peserta didik kelas X TM 11 terdapat 34 peserta didik dua perempuan dan selebihnya laki-laki. Berdasarkan hasil pengamatan dari situasi kelas dan kondisi di sekolah para siswa cenderung kurang memiliki sikap kewarganegaraan yang baik. seperti kurangnya rasa saling menghargai sesama teman, kurang mentaati aturan sekolah seperti seragam sekolah yang tidak sesuai dengan peraturan sekolah yang sudah ditetapkan, dan masih terdapat beberapa siswa yang masih mengolok temannya.

Dalam hal ini guru memiliki peran yang penting dalam mengembangkan karakter kewarganegaraan yang baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru PPKn cenderung kurang memberikan motivasi belajar, sehingga suasana dikelas menjadi jenuh, dan bosan. Dengan keadaan seperti itu para siswa kurang mengaplikasikan apa yang dipelajari selama proses kegiatan pembelajaran PPKn.

Penelitian ini difokuskan pada kelas TM karena pada umumnya kelas TM dalam setiap kegiatan pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung jarang sekali menggunakan media dalam setiap pembelajaran, dan hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan tidak siap mengikuti pembelajaran, karena dalam setiap pembelajaran, metode yang digunakan hanya metode konvensional saja.

Dalam hal ini tentu akan mempengaruhi kedalam pola pikir dan sikap dari peserta didik itu sendiri. Apabila dalam setiap pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional terus menerus, maka peserta didik akan menganggap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, jika peserta didik memiliki persepsi seperti itu maka peserta didik tidak akan memiliki sikap kewarganegaraan yang baik. Maka dari itu peran pendidik harus kreatif agar bisa memanfaatkan dan menggunakan media semenarik mungkin agar peserta didik memiliki rasa antusias yang tinggi dan semangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan bisa memiliki sikap kewarganegaraan yang baik.

Media video animasi yang interaktif menjadi salah satu bagian vital dari proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran ini dalam hal mempunyai peranan penting sebagai alat bantu untuk bisa mengembangkan potensi karakter siswa, karena dengan guru menayangkan video animasi yang mengandung nilai yang positif, siswa mendapatkan motivasi dari hasil tayangan video animasi tersebut, melalui video ini mengubah materi ajar yang berupa teroris menjadi kegiatan interaktif yang menunjukkan prosedur pelaksanaan dari materi ajar. Media pembelajaran tersebut dikatakan berhasil jika dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran atau mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kendala dalam mengajar mata pelajaran PKn adalah kurangnya minat siswa sehingga interaksi belajar antara guru dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik tidak berjalan dengan efektif dan cenderung monoton dan membosankan. Maka dari itu media pembelajaran khususnya media video animasi berbasis nilai ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran PKn, karena dapat memberikan pengetahuan mengenai fakta dan isu yang terjadi saat ini dilingkungan masyarakat,

Novan Nainggolan, 2017

PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI TERHADAP SIKAP KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN

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

sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, maka masalah pokok yang diteliti adalah:

1. Bagaimana penggunaan media video animasi berbasis nilai yang digunakan di kelas eksperimen bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana perencanaan media video animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana pelaksanaan media video animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn?
4. Bagaimana hasil dari penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan peserta didik dalam pembelajaran PPKn?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran dari penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan karakter peserta didik terhadap penggunaan media video animasi berbasis nilai di kelas X TM 11 (Kelas eksperimen) antara pembelajaran awal dan pembelajaran akhir.
- b. Untuk melihat perbedaan karakter peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran konvensional di kelas X TM 10 (Kelas kontrol) antara pembelajaran awal dan pembelajaran akhir.
- c. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi terhadap sikap kewarganegaraan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- d. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi sikap kewarganegaraan peserta didik dan apa saja upaya yang dilakukan pendidik agar peserta didik memiliki sikap kewarganegaraan yang baik.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Kebijakan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan suatu kebijakan dan bahan pertimbangan sebagai solusi terhadap permasalahan karakter kewarganegaraan saat ini.

3. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan pemahaman betapa pentingnya pemanfaatan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi pembelajaran yang efektif terhadap sikap kewarganegaraan siswa melalui media video animasi.

c. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman, motivasi, pengetahuan, dan pengalaman melalui tayangan video animasi sebagai media pembelajaran.

d. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan pemahaman nilai-nilai PKn terhadap sikap kewarganegaraan siswa melalui media video animasi berbasis nilai.

4. Secara Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap

kewarganegaraan kepada siswa, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non formal untuk membentuk karakter warga negara yang baik.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab, yang terdiri atas:

1. BAB I Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, berisikan konsep dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori yang dibahas dalam kajian pustaka ini meliputi tinjauan mengenai Video Animasi, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Pembelajaran PKn Dengan Media Video Animasi Berbasis Nilai dan Sikap Kewarganegaraan.
3. BAB III Metode Penelitian, berisikan tentang penjabaran rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen seperti lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV, berisikan Temuan dan Pembahasan mengenai penggunaan media video animasi berbasis nilai terhadap sikap kewarganegaraan peserta didik kelas X SMKN 2 Bandung.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisikan penarikan kesimpulan secara umum maupun khusus dari permasalahan yang diteliti dan saran dari penulis kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.