BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan untuk membentuk manusia yang sesuai dengan cita-cita bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha yang disadari untuk menyiapkan dan menciptakan kondisi bagi peserta didik melalui proses belajar dengan bimbingan dan latihan agar dapat berguna atau berperan bagi dirinya sendiri, bangsa dan negara di masa yang akan datang.

Adanya kebijakan peningkatkan jaminan kualitas lulusan pendidikan dasar membawa konsekuensi di bidang pendidikan, antara lain perubahan dari model pembelajaran yang konvensional (model pembelajaran yang berpusat pada guru) ke pengembangan model atau metode yang lebih berpusat pada peserta didik. Hal demikian menuntut kemampuan kreativitas guru dalam merancang model pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik, sesuai karakteristik bidang kajian dan karakteristik peserta didik dapat mencapai hasil yang maksimal. Guru juga haruslah mencari model pembelajaran yang menarik dan kreatif agar memotivsi peserta didik untuk belajar dan akhirnya diharapkan pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu model pembelajarannya juga tidak hanya kreatif namun harus berbasis kepada nilai-nilai dan bermoral. Hal ini supaya peserta didik bisa mengambil nilai-nilai positif yang ditampilkan pada media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Supaya peserta didik tidak hanya cerdas kognitifnya saja melainkan cerdas juga akhlaknya.

Diperlukan guru yang kreatif yang dapat menciptakan iklim pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berteraksi satu sama lain yang pada akhirnya diperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran PKn. Untuk itu media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses penyampaian isi materi di kelas. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran PKn yaitu media video/film.

Inovasi pendidikan baru-baru ini bermunculan. Terdapat banyak sekali kesempatan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan sumber dan media pembelajaran PKn yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berfikir secara kognitif afektif dan psikomotor siswa adalah video/film. Menurut Rossa (2014, hlm 2) sebagai berikut:

> Video/film dapat merangsang daya ingat siswa dan mengobati kejenuhan siswa. Contoh dari jenis video/film yaitu video/film kartun, pemilihan video/ film kartun sebagai jenis video/ film dikarenakan kartun lebih menarik dan membawa suasana baru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Selain itu juga seperti yang diungkapkan oleh Rossa (2014, hlm 2) bahwa "Video/ film kartun yang ditonton siswa dapat meningkatkan daya ingat siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar". Namun media video/ film pada mata pelajaran PKn belum dipakai sebagai media pemebelajaran oleh guru di SMPN 3 Lembang. Pengembangan media video/ film pada mata pelajaran PKn merupakan salah satu upaya membantu siswa baik secara individual maupun klasikal untuk mencapai pembentukan dan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sehingga tercapai standar kompetensi lulusan secara tuntas. Tercapainya kompensi tersebut sekurang-kurangnya siswa dapat menguasai pengetahuan, memiliki nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan dasar pokok yang dibutuhkan minimal untuk bekal hidup yang harmonis di masyarakat maupun untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Lebih lanjut menurut Rossa (2014, hlm. 3) diungkapkan bahwa:

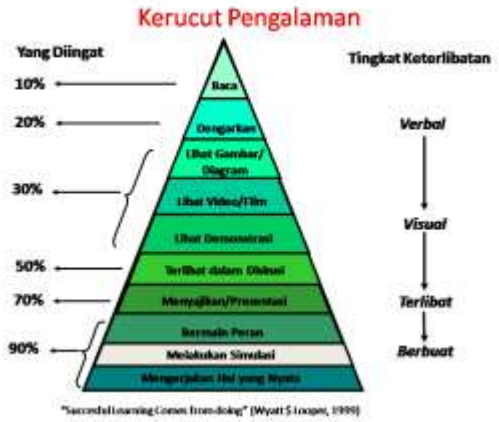
> Video/ film merupakan salah satu alat yang ampuh ditangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Video/ film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Pada awalnya, video/ film atau gambar hidup ini hanya berupa serangkaian gambar diam yang diletakkan rapat-rapat ditunjukkan

berganti-ganti dengan kecepatan tinggi, orang yang melihatnya akan mengalami ilusi seolah-olah terdapat gerakan.

Saat ini dengan berkembangnya teknologi, peralatan video/ film sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tekhnologi pervideo/ filman yang serba digital, telah memberikan kemudahan kepada kita sebagai praktisi pendidikan, untuk meningkatkan dan mengembangkan pemanfaatan video/ film-video/ film pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

Alasan dipilihnya media video/ film kartun, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, terutama siswa yang dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja dan akhirnya dewasa yang sedang mencari jati diri dengan cara mencari inspirasi dari berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya,termaksut video/ film. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP karena pada masa SMP merupakan masa peralihan menuju remaja. Menurut Hamalik (2004, hlm.117) periode masa remaja yaitu periode masa permulaan pubertas dengan kedewasaan yang secara kasar antara usia 14-25 tahun untuk laki-laki antara usia 12-21 tahun untuk anak perempuan.

Selain itu seperti yang diungkapkan oleh Edgar Gale dalam teorinya yaitu Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) sebagai berikut:



(Gambar 1.1)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Gale (dalam Arsyad, 2015,hlm.14) bisa kita lihat bahwa melihat video/film itu mendapatkan presentasi sebesar 30% . dimana angka 30% tersebut adalah yang bisa diingat oleh orang

yang melihat video/film. Jadi ketika peserta didik melihat video/ film yang ditayangkan sebagai media pembelajaran maka sebesar 30% lah mereka akan mengingatnta. Hal ini sangatlah besar pengaruhnya terhadap peserta didik. Dengan menonton atau melihat video/ film yang ditayangkan oleh guru mempermudah cara penyerapan informasi yang diserap oleh perserta didik. Dibandingkan ketika peserta didik hanya membaca atau mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Presentasenya lebih rendah dibandikan ketika peserta didik melihat video/ film. Maka dari itu pula menjadi acuan penulis untuk memilih media video/ film sebagai media pembelajaran. Diharapkan proses penyampaian informasi atau pesan yang ada dalam video/ film kartun yang ditayangkan dengan mudah bisa diingat dan diserap pesannya oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Peranan media menjadi penting dalam pembelajaran supaya peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Demikian pula peranan video/ film kartun sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan seperti yang dikatakan oleh Nana dan Rivai (2002, hlm 22) kegunaan kartun dalam pengajaran yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Memotivasi
   Sesuai dengan watak kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna di kelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan pengajaran merupakan pembuka diskusi yang efektif.
2. Sebagai Ilustrasi
   Seorang guru melaporkan hasil efektif dari penggunaan kartun-kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan dalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Ini berarti kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegaiatan pengajaran. Namun demikian, guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk mrnjaga reaksi lelucon yang murni di antara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun. Pemakaian kartun mempunyai dua macam keuntungan berharga, yaitu gambar-gambarnya yang dapat menarik perhatian sehingga pelajaran lebih berarti dan sebagai selingan serta variasi dalam mengajar.

Oleh karena itu penulis beranggapan perlu adanya pengembangan media pembelajaran video/ film kartun yang menarik dan inspiratif. Media video/ film kartun diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan memahami konsep dasar dan menangkap konsep pelajaran di dalamnya sehingga pemahaman mereka akan isi materi pelajaran PKn dan hasil belajar siswa akan meningkat dan peserta didik dapat menyerap nilai – nilai kehidupan yang dapat berpengaruh terhadap watak, sifat atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik.

Peranan media video/ film atau bisa disebut juga media audio-visual Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mengambil media pembelajaran video yang berbasis nilai moral. Dimana faktor yang menyebabkan runtuhnya karakter bangsa Indonesia pada saat ini yaitu faktor pendidikan. Pendidikan merupakan mekanisme institusional yang akan mengakselerasi pembinaan karakter bangsa dan juga berfungsi arena tiga hal principal dalam pembinaan karakter.

Selain itu pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk insan – insan yang cerdas, berkarakter serta memiliki akhlak mulia. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu:

> Tujuan penyelenggaraan pendidikan mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, beretos kerja dan disiplin, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mnatap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, memeasyarakatkan pemahaman,penghayatan dan pengamalan nilai luhur budaya bangsa yang menjiwai perilaku manusia dan masyarakat dalam segenap aspek kehidupan (Undang – Undang NO. 20 Tahun 2003).

Berdasarkan tujuan tersebut, sudah seharusnya pendidikan dapat mengembangkan bakat, kepribadian serta karakter yang dimiliki peserta didik dalam menjalani kehidupan di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Pembinaan karakter di sekolah merupakan upaya yang perlu didukung dengan baik agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. PKn sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib mengambil bagian dalam proses pembinaan watak atau karakter kewarganegaraan peserta didik. Hal ini sebagaimana Branson (dalam Zurkalnain, 2013, hlm.3) mengemukakan bahwa:

> Pendidikan Kewarganegraan dalam menghadapi era globalisasi hendaknya mengembangkan kompetensikewargangeraan (*civic competence*). Aspek – aspek *civic competence* tersebut meliputi pengetahuan kewargangeraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*),

Watak, sikap atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) harus dijunjung tinggi terutama dalam kehidupan masyarakat bangsa Indonesia yang majemuk. Pendidikan karakter sebaiknya dilakukan sejak anak masih dalam usia dini, karena usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) dan merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang karena keberhasilannya akan menentukan kualitas anak di masa dewasanya. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ketentuan Umum menegaskan bahwa

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pendidikan yang diselenggarakan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya. Kemudian, menjadikan peserta didik lebih terampil dan berkepribadian serta memiliki spiritual yang baik kepada Sang Pencipta-Nya. Dimana pendidikan yang diselenggarakan berdasar kepada Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945. Pendidikan mengacu pada berbagai macam aktivitas, mulai dari proses peningkatan kemampuan teknis (*skill*) sampai pada pembentukan kepribadian, serta kegiatan yang mampu mengembangkan karakter peserta didiknya. Pendidikan pengembangan karakter dapat dilakukan melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral dan lain-lain.

Pada kenyataanya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah masih berorientasi pada komponen pengetahuan kewarganegraan saja dan kurang menyentuh aspek karakter atau watak kewarganegaraan (*civic disposition*). Hal ini salah satunya bisa disebabkan oleh proses penilaian pembelajaran PKn yang lebih menekankan pada aspek penguasaan materi (*kognitif*).

Kita masih berorientasi bahwa peserta didik ini haruslah pintar hapal semua konsep, materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga ketika test ataupun Ujian Akhir Semester (UAS) perserta didik yang pintar adalah siswa yang paling tinggi nilai kognitifnya. Orientasi demikian haruslah kiita rubah bahwa peserta didik yang pintar tidak hanya pintar kognitifnya saja melainkan harus pula memiliki kecerdasan emosional. Dalam hal ini kecerdasan emosional adalah sikap, watak atau karakter peserta didik selama di kelas, sekolah maupun dalam kehidupan sehari- harinya.

Hal ini sejalan dengan Kurikulum Nasional bahwa dalam kurikulum sekarang ditekankan pada pendidikan karakter. Dimana pembelajaran disekolah maupun segala kebijakan – kebijakan di sekolah haruslah mengacu pada pendidikan karakter. Supaya peserta didik dibiasakan kepada sikap – sikap yang sesuai dengan nilai moral di dalam kehidupan. Supaya ketika peserta didik kembali lagi ke lingkungan masyarakat sikap – sikap yang sudah ditanamkan di sekolah bisa mereka tularkan kepada lingkungannya.

Negara kita Indonesia memanglah sudah mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan dan teknologi. Namun berbarengan dengan majunya tersebut harus diimbangi dengan wtak, sikap dan karakter kewarganegraan juga supaya ketika budaya – budaya luar masuk generasi bangsa Indonesia memiliki pendirian yang kuat tidak mudah terbawa arus yang dapat meruntuhkan karakter karakter kebangsaan Indonesia. Penulis menganggap bahwa civic disposition di sekolah sangat perlu ditanamkan kepada generasi – generasi bangsa Indonesia sejak mereka dini. Pendidikan Kewarganegaran adalah wadah yang sangat tepat yang menjadi garis terdepan untuk menanamkan watak, sikap atau karakter kewargangeraan (*civic disposition*) kepada peserta didik.

Namun berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP Negeri 3 Lembang, pada dasarnya karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) pesserta didik sudah cukup baik, akan tetapi masih belum maksimal dalam penerapannya. Hal ini terlihat ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung diantaranya: 1) peserta didik terlihat kurang disiplin dalam pembelajaran seperti bermain dan mengobrol dengan teman sebangku sehingga menggangu jalannya kegitan pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut terjadi

karena karakter tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik belum terbina dengan baik; 2) peserta didik terlihat kurang percaya diri ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga masih dijumpai peserta didik yang mencontek hasil tugas peserta didik yang lain. Hal ini terjadi karena karakter kejujuran dan kemandirian peserta didik belum tersentuh secara optimal; 3) Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dalam diskusi, peserta didik dalam berdiskusi pun belum terlihat dengan baik. Sementara itu, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PKn masih didominasi dengan teknik ceramah (*narrative technique*) dimana guru hanya menjelaskan secara rinci materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mencoba menerapkan suatu konsep media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan karakter peserta didik (civic disposition) dengan judul : **"Pengaruh Penggunaan Media Video Kartun Berbasis Nilai Moral Terhadap *Civic Disposition* Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn"**. Melalui video/ film kartun yang berbasis nilai dan moral penulis berharap bisa mempengaruhi terhadap civic disposition peserta didik supaya tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003 bisa terlaksanakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti membatasi rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol?
3. Bagaimana perkembangan *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media videokartun berbasis nilai moral?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan yang dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana media video kartun berbasis nilai moral dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan *Civic Disposition* peserta didik.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan antara lain :

a. Untuk mendeskripsikan keadaan *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.
b. Untuk mendeskripsikan perbedaan *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen
c. Untuk mendeskripsikan perkembangan *Civic Disposition* peserta didik di kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media video kartun berbasis nilai moral.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yang berarti untuk kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pkn. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah strategi yang digunakan di pendidikan khususnya untuk mengatur masalah – masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran PKn.

b. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian tentang bagaimana penggunaan media video kartun berbasis nilai moral terhadap Civic Disposition peserta didik dalam pembelajaran PKn.

2. Bagi peserta didik

Menumbuhkan karakter kewarganegaraan (civic disposition) pada diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan menggunakan media video kartun berbasis nilai moral sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi baru dan memecahkan masalah yang dihadapi guru selama ini yang berkaitan karakter kewarganegaraan.

4. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewaraganegaraan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang akan disusun dalam sebuah laporan skripso adalah BAB I Pendahuluan yang didalamnya memuat sub-sub bab yang terdiri dari Latar Belakang Penelitian yang menjadi suatu alasan mengambil judul yang dipilih sehingga tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang ditunjukan untuk bahan penulisan skripsi, sub lainnya ialah Rumusan Masalah yang diuraikan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian yang akan dikaji lebih dalam. Selanjutnya, Tujuan Penelitian yang menjadi tujuan penulisan dari peelitian tersebut, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka yang berisikan teori-teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti. Kemudian, terdapat sub bab mengenai Kerangka Pemikiran yang merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hungungan teoritis antarvariabel penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian atau submasalah yang diteliti.

BAB III berisikan penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, kemudian pengolahan data untuk menentukan statistika apa yang akan digunakan kemudian. Selanjutnya terdapat beberapa

komponen seperti lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data hingga definisi operasional.

BAB IV berisikan tentang temuan di lapangan dan deskripsi hasil penelitian. Dalam bab IV ini berisikan gambaran proses dan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V berisikan kesimpulan dan saran.