

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Negara Kesatuan Republik Indonesia menjadikan Pancasila sebagai ideologi negara. Pancasila yang berarti lima prinsip atau asas merupakan sebuah pedoman bagi masyarakat Indonesia untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Masyarakat Indonesia harus berpegang teguh terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta harus dapat mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai dalam Pancasila mencakup semua komponen kehidupan masyarakat Indonesia. Religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong, dan juga terintegrasi merupakan inti dari nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam Pancasila, dimana nilai-nilai tersebut harus berjalan secara beriringan untuk dapat menjadi warga negara yang berkualitas (Soeprapto, 2005). Maka dari itu, pemerintah Indonesia mencanangkan gerakan penguatan pendidikan karakter bagi siswa-siswi Indonesia untuk dapat mencapai Generasi Emas 2045 (Kemendikbud, 2016).

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan sebuah gerakan untuk melanjutkan Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa pada tahun 2010. Pemerintah era-Jokowi membuat Revolusi Karakter Bangsa dan Revolusi Mental menjadi salahsatu dari Nawacita (sembilan mimpi) yang harus dicapai oleh bangsa Indonesia (Kemendikbud, 2016). Pendidikan merupakan proses belajar yang terjadi seumur hidup. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk secara aktif mengembangkan potensi diri peserta didik agar dapat mencapai nilai-nilai yang terdapat di dalam lima prinsip dasar Negara Indonesia, yaitu Pancasila. Penguatan pendidikan karakter bukanlah sebuah program tempelan yang dilaksanakan sekolah-sekolah di Indonesia. PPK merupakan sebuah proses yang dikembangkan dan diimplementasikan secara komprehensif dalam kehidupan peserta didik (Kemendikbud, 2016).

Penelitian ini mengambil salah satu contoh budaya yang harus dikembangkan dan diimplementasikan secara komprehensif dalam kehidupan sehari-hari, karena keberadaan budaya ini berangsur-angsur

**Monic Julian Saparina, 2018**

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRU SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER*

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

semakin tidak terlihat. Budaya antre merupakan salah satu budaya yang dirasa penting untuk dapat menjadi bagian dalam penguatan pendidikan karakter. Budaya antre mengandung nilai-nilai yang selaras dengan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam Pancasila.

Budaya antre merupakan sebuah kebiasaan yang dapat membangun karakter seseorang ke arah yang lebih baik. Budaya antre menjadi hal yang sangat penting untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan budaya antre pola perilaku dapat terbentuk menjadi lebih baik, terutama bagi kehidupan sosial karena seseorang ataupun sekumpulan orang harus dapat mematuhi urutan serta aturan untuk mendapatkan giliran dalam memperoleh kesempatan atau barang yang diinginkan (Chairilisyah, 2015).

Budaya mengantre memiliki banyak manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari budaya antre diantaranya adalah (1) pelatihan emosi (sabar), (2) melatih kejujuran, (3) melatih disiplin, (4) melatih kreativitas, (5) melatih memiliki rasa malu, (6) saling menghargai, (7) belajar hukum sebab akibat, dan lain-lain (Chairilisyah, 2015). Budaya antre menjadi salah satu point untuk menentukan kemajuan suatu bangsa. Dalam laman Dewan Kebudayaan Jawa Barat (2017) bertajuk “Pokok-Pokok Pikiran Dewan Kebudayaan Jawa Barat” yang diterbitkan oleh laman Dewan Kebudayaan Jawa Barat menjelaskan mengenai salah satu Pokok-Pokok Pikiran Dewan Kebudayaan Jawa Barat, yaitu *Bageur*, dimana budaya antre menjadi salah satu cabang dari pokok pikiran *Bageur*. Budaya antre menjadi salahsatu kebiasaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai perilaku yang baik. Dengan budaya antre tersebut diharapkan masyarakat Indonesia, khususnya Jawa Barat dapat mencerminkan perilaku yang taat terhadap etika, aturan norma dan hukum.

Dari hasil penelusuran yang dilakukan melalui berita, artikel, dan tayangan di *youtube* (tugas mahasiswa UI) peneliti menyimpulkan bahwa di Indonesia sendiri budaya antre merupakan sesuatu hal yang mahal. Masih banyak orang yang belum mematuhi aturan dan belum menyadari dampak positif dari budaya antre (Yuwanto, 2014; Dewi, 2017; Muhammad, 2017).

Dalam artikel *online Kompasiana* (2014) bertajuk “Budaya Antre Sulit Diterapkan di Indonesia” dijelaskan bahwa budaya antre sulit

**Monic Julian Saparina, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

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

diterapkan di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyaknya orang yang ingin menjadi nomor satu, peristiwa tersebut mencerminkan bahwa masyarakat belum bisa bersikap disiplin, saling menghargai dan juga sabar. Mengantre merupakan hal sederhana yang sulit dilakukan oleh sebagian masyarakat Indonesia, hal ini merupakan suatu permasalahan yang besar bagi bangsa kita. Padahal, budaya antre harus diterapkan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun (Meiliana, 2014).

Seyogianya budaya antre harus diterapkan sejak dini, hal ini perlu dilakukan sebagai salahsatu solusi bagi generasi yang akan datang agar dapat mempelajari dan menerapkan nilai-nilai atau aspek pendidikan karakter yang terkandung di dalam budaya antre. Objek dalam penelitian ini merupakan peserta didik pada tahap *konkret-operasional* yaitu peserta didik yang berkisaran 7-11 tahun di SD Simamanah Bandung. Pemusatan objek penelitian pada fase ini dikarenakan anak-anak baru mampu berpikir secara sistematis perihal benda-benda serta kejadian-kejadian yang konkret (Syah, 2011). Peserta didik di kelas V SD merupakan masa peralihan dari berpikir konkret ke berpikir abstrak, sehingga dirasa tepat untuk mengingatkan kembali mengenai budaya antre ini agar peserta didik memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Budaya antre sangat identik dengan pendidikan karakter yang mulai diterapkan dalam pendidikan di Indonesia. Helen G. Douglas menjelaskan bahwa karakter itu tidaklah diturunkan secara turun temurun, namun merupakan sesuatu yang dibentuk dari waktu ke waktu melewati gagasan-gagasan ataupun proses mental, ide demi ide, perbuatan demi perbuatan agar menjadi suatu kebiasaan (Samani dan Hariyanto, 2011).

Apabila kita mengadopsi pemahaman menurut Scerenko, pendidikan karakter harus diupayakan dengan sungguh-sungguh, dimana tabiat yang baik harus terus dikembangkan, *disupport*, dan dibina melalui sikap teladan, mengkaji, serta praktik tiruan (Samani dan Hariyanto, 2011). Apabila membandingkan negara Indonesia dengan negara Jepang, pasti terdapat perbedaan yang signifikan mengenai pemahaman dan praktik budaya antre.

Negara Jepang merupakan negara yang sangat disiplin. Dalam acara *Metro TV* berjudul “360” (2016) yang membahas mengenai

**Monic Julian Saparina, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

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

bagaimana disiplinnya masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat Jepang diajarkan, dicontohkan, serta dibina sejak dini untuk melakukan kebiasaan-kebiasaan sederhana seperti membuang sampah, mengantre, menyebrang jalan dan kebiasaan umum lainnya. Semua kebiasaan tersebut diaplikasikan secara nyata dalam kehidupan dirumah, disekolah, ataupun di tempat umum, karena orang dewasa di Jepang sangat memahami pentingnya budaya-budaya tersebut. Para manusia ingin mengantre dengan tertib meskipun antreannya benar-benar panjang dan mereka melakukan hal itu tanpa pembatas antrean. Hal inilah yang perlu kita contoh sebagai panutan bagi kehidupan sehari-hari. Kunci dari mengantre adalah menunggu, pendapat tersebut dikemukakan oleh Robert Matthews (2011) dalam artikel bertajuk “*The Answer of The Queue? Just Wait*”.

Tidak hanya di negara Jepang, dalam laman *bbc.com* (2017) bertajuk “*Boomtown Fair: Festivals Goers Left Queuing for Six Hours*” dijelaskan bahwa untuk menikmati sebuah acara, orang-orang tetap sabar menunggu tanpa terjadi hal-hal anarkis atau kegaduhan seperti kegaduhan yang sering terjadi di Indonesia, yaitu saling mendahului atau berteriak-teriak kepada pihak penyelenggara karena orang yang mengantre sudah merasa frustrasi. Di lain waktu dan tempat dalam laman *dailymail.com* dijelaskan bahwa orang-orang harus mengantri selama empat jam untuk *checking passport* di bandara, hal ini terjadi karena adanya *passport control* diberbagai bandara di beberapa negara Eropa. Namun kejadian tersebut tetap berjalan dengan tertib tanpa kericuhan apapun (Matthews, dkk. 2017). Dari beberapa artikel diatas dapat disimpulkan bahwa orang-orang di negara lain lebih dapat mengelola emosi, disiplin, dan saling menghargai satu sama lain, meski negara yang paling hebat dalam mengantre tetaplah negara Jepang.

Eijiro Edison (2012), peserta didik *Division of Cardiovascular Medicine Jichi Medical University Tochigi*-Jepang menulis tentang “Budaya Antre, Cerminan Bangsa Bermartabat” dalam *Kompasiana*. Eijiro menjelaskan bahwa disaat dia sedang berada di *supermarket* pada salahsatu rumah sakit di Jepang sekitar pukul 12.30. Tempat tersebut dipenuhi oleh para tenaga medis dan keluarga pasien. Meskipun waktu istirahat yang tersisat tinggal setengah jam, tidak ada seorang pun yang berebut atau memotong barisan untuk dapat terlebih dahulu membayar

**Monic Julian Saparina, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

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

di kasir dan hal ini jarang dijumpai di Indonesia. Sebagai contoh, di Indonesia pernah terjadi pembagian sembako yang berakhir dengan rusuh, bahkan memakan korban jiwa, karena setiap orang berebut untuk saling mendahului (Edison, 2012). Hal tersebut merupakan hal yang tidak patut dicontoh oleh siapa pun, khususnya generasi penerus bangsa.

Rata-rata orang Jepang dapat mengantre atau menunggu hingga berjam-jam lamanya untuk suatu hal tanpa mengeluh sedikit pun mengenai panjangnya antrian yang harus mereka jalani. Sebagai contoh, kejadian yang mendunia dari negara Jepang adalah pada tahun 2014 Jepang mengalami kekalahan dalam *Football World Cup*, namun setelah pertandingan selesai mereka tetap membersihkan sampah yang mereka produksi di tribun penonton, kejadian tersebut memperlihatkan bahwa masyarakat Jepang memiliki kedisiplinan dan kesabaran yang tinggi dan dapat membuat kagum dunia. Tidak hanya itu setelah bencana *Fukushima* terjadi, meskipun sedang dilanda kepanikan warga Jepang tetap disiplin dan sabar untuk mendapatkan pasokan makanan dari pemerintah (Mirza, 2016). Sikap-sikap inilah yang diharapkan dapat tertanam di dalam jiwa raga masyarakat Indonesia, meskipun pada kenyataannya, masih banyak kekeliruan yang terjadi sehingga hal tersebut belum dapat tercapai.

Mirisnya di Indonesia sendiri telah ramai diperbincangkan mengenai seseorang yang tidak mau mengantre dan melakukan hal yang tidak pantas kepada orang lain didepan umum. Hal tersebut diberitakan dalam laman *tribunnews.com* bertajuk “Ogah Antre di SPBU, Ibu-Ibu ini Tampar Petugas 3 Kali” (Bachtiar, 2018). Peristiwa ini tidak mencerminkan sikap yang seharusnya tertanam dalam diri seseorang dan peristiwa ini mencontohkan hal yang tidak baik kepada penerus bangsa.

Di lain waktu dan tempat, laman *Humas Polri* menerbitkan sebuah berita bertajuk “Aiptu Joko Santoso, Ajak Warga Tanamkan Budaya Antri” (2018), hal ini dipicu oleh banyaknya nasabah suatu bank yang ingin mengambil uang di mesin ATM yang menyebabkan mereka berdesak-desakkan karena ingin saling mendahului, sehingga Aiptu Joko selaku Kepala Sentra Pelayanan Kepolisian Polsek Taman terpacu untuk mengatur dan menanamkan budaya antre kepada para nasabah. Aiptu Joko memaparkan dampak negatif dari tidak menerapkan budaya antre dan juga memaparkan dampak positif bagi seseorang yang dapat

**Monic Julian Saparina, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

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

menerapkan budaya antre. Pada akhirnya, para nasabah pun menyadari pentingnya budaya antre, sehingga proses pengambilan uang di ATM dapat berjalan dengan aman dan kondusif. Masyarakat Indonesia khususnya anak bangsa perlu diingatkan kembali mengenai pentingnya budaya antre ini agar dapat memahami dengan lebih baik.

Aspek-aspek pendidikan karakter seakan-akan lenyap dari karakter anak bangsa. Banyaknya contoh yang tidak baik membuat aspek tersebut semakin jauh dari kata seharusnya. Budaya antre memiliki banyak aspek yang bisa diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti aspek disiplin, saling menghargai, dan juga sabar. Maka, dalam penelitian ini budaya antre merupakan materi yang harus disampaikan kepada peserta didik. Penelitian ini memfokuskan diri terhadap pemahaman peserta didik mengenai ketiga aspek di atas. Choirulirsyadi (dalam Chairilisyah, 2015) memaparkan bahwa saat mengantre setiap orang diharuskan untuk mematuhi peraturan yang berlaku, disitulah sikap kedisiplinan dikembangkan dalam budaya antre sehingga tidak ada rasa ragu di dalam dirinya untuk melaksanakan budaya antre, "... serta budaya antre menjadi suatu pembelajaran yang secara tidak langsung membentuk karakter saling menghormati, menghargai, dan sabar." (Rahmawati, 2016, hlm. 161).

Disekolah, pendidik bertanggungjawab untuk menanamkan nilai-nilai ataupun aspek-aspek pendidikan karakter yang dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran ataupun melakukan pembiasaan praktik budaya antre di lingkungan sekolah. SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta telah melatih peserta didik mengenai budaya antre. Warga sekolah membiasakan diri melakukan budaya antre di sekitar lingkungan sekolah seperti mengantre dikantin, mengantre saat hendak berwudhu, dan lain sebagainya (Menara, 2017).

Dalam penelitian ini dibuatlah sebuah media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran dan berguna sebagai alat bantu bagi para pendidik ataupun masyarakat dalam memperkenalkan dan mengingatkan kembali mengenai budaya antre yang harus diterapkan dalam kehidupan peserta didik untuk lebih memahami nilai-nilai budaya antre, karena pada dasarnya sebagian besar masyarakat Indonesia tidak menerapkan budaya antre terhadap generasi muda seperti di negara Jepang yang membina generasi mudanya untuk

**Monic Julian Saparina, 2018**

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER***

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

memahami dan menerapkan budaya antre sejak dini. Media pembelajaran yang dibuat ini meliputi media audio dan media visual.

Penelitian ini dilakukan di SD Sirnamanah, Bandung. Penelitian ini akan menggunakan media audio pembelajaran format drama untuk membantu proses pembelajaran. Media yang dapat dijadikan selaku media pembelajaran yang membawa banyak pesan dalam hal mencapai tujuan pembelajaran (Hernawan, 2007). Peneliti pun akan menganalisis perbedaan penggunaan media audio pembelajaran format drama dengan media yang biasa digunakan pendidik disekolah, yaitu media visual gambar. Berdasarkan hasil observasi, media visual gambar merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik-pendidik disekolah untuk menjadi alat bantu saat menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media audio pembelajaran format drama dan penggunaan media visual gambar digunakan berdasarkan hasil pertimbangan yang terjadi dilapangan. Hasil wawancara dengan Bapak Riki (walikelas kelas V di SD Sirnamanah Bandung) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual di sekolah memiliki beberapa kendala bagi pendidik seperti ketersediaan listrik, ketersediaan alat-alat (infokus dll), serta ketersediaan media pembelajaran audio visual yang cocok dengan materi pembelajaran. Sehingga, media audio visual jarang ataupun tidak digunakan di sekolah. Penelitian memutuskan untuk menggunakan media audio pembelajaran format drama dan media visual gambar agar kendala di atas dapat sedikit teratasi dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Penelitian yang dilakukan merupakan upaya pengembangan fungsi ranah kognitif yaitu kinerja kognitif pemahaman (C2). Dalam buku "Psikologi Belajar" dijelaskan bahwa usaha untuk mengembangkan intelegensi, tidak hanya berpengaruh positif kepada pengetahuan seseorang, namun juga terhadap karakter dan sikapnya pula (Syah, 2011).

Media pembelajaran yang dibuat akan diintegrasikan dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) untuk dapat memperkenalkan dan mengingatkan kembali mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam budaya antre yang seyogyanya terdapat pula dalam nilai-nilai dalam Pancasila, sehingga

**Monic Julian Saparina, 2018**

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER***

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

peserta didik dapat lebih memahami nilai-nilai budaya antre dengan baik. Meskipun, penanaman nilai-nilai pendidikan karakter disekolah diintegrasikan dan diselaraskan dengan setiap mata pelajaran, namun secara khusus penelitian ini mengintegrasikan dengan mata pelajaran PPKN agar nilai-nilai yang terdapat di dalam budaya antre bisa diintegrasikan secara langsung dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila. Penelitian ini akan mendeskripsikan perbedaan pengaruh penggunaan media audio pembelajaran format drama dan media visual gambar terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre meliputi aspek-aspek pendidikan karakter aspek disiplin, aspek saling menghargai, dan aspek sabar.

Hasil riset berikut ini membahas media audio pembelajaran dan media visual gambar. Salah satunya riset yang dilakukan oleh Suryaningsih, dkk.(2016) yang membuktikan media audio yang dikembangkan dalam penelitian “Pengembangan Media Audio Bahasa Indonesia Berorientasi Pada Pembelajaran Audio-Lingual di SMP 6 Singaraja” efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan hipotesis yang diberikan itu diterima.

Terdapat hasil penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh Rismawati dan Soeprajitno (2015) dengan menyatakan bahwa “Pengembangan Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Lidah Wetan II Surabaya”. Dibuktikan dengan hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima.

Sedangkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Hilmi (2016) mengenai media visual gambar dalam jurnalnya yang bertajuk “Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab” menunjukkan bahwa media gambar efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dibuktikan dengan hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima.

Selain itu, terdapat pula penelitian yang diteliti oleh Anggraini & Samiha (2016) menunjukkan bahwa “Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang”

**Monic Julian Saparina, 2018**

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER***

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

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

Ditinjau dari pemaparan latar belakang yang telah disampaikan maka, akan dilakukan penelitian mengenai "**Pengaruh Penggunaan Media Audio Pembelajaran Format Drama dan Media Visual Gambar terhadap Kemampuan Siswa dalam Memahami Budaya Antre sebagai Bagian dalam Penguatan Pendidikan Karakter**(Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V di SD Sirmanah Bandung)".

## 1.2 Rumusan Masalah penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami (C2) budaya antre antara penggunaan media audio pembelajaran format drama dengan penggunaan media visual gambarsebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakterpada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirmanah Bandung?". Adapun masalah khususnya adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek disiplin antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirmanah Bandung?
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek saling menghargai antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirmanah Bandung?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek sabar antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai

**Monic Julian Saparina, 2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

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

bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirnamanah Bandung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut: “Untuk mendeskripsikan perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami (C2) budaya antre antara penggunaan media audio pembelajaran format drama dengan penggunaan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirnamanah Bandung”. Adapun tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek disiplin antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirnamanah Bandung?
- 2) Untuk menganalisis perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek saling menghargai antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirnamanah Bandung?
- 3) Untuk menganalisis perbedaan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami budaya antre aspek sabar antara pembelajaran yang menggunakan media audio pembelajaran format drama dengan yang menggunakan media visual gambar sebagai bagian dalam penguatan pendidikan karakter pada mata pelajaran PPKN kelas V di SD Sirnamanah Bandung?

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak pada ranah pendidikan dan secara khusus bagi para pendidik yang ikut berperan langsung terhadap peserta didik yang terdapat di dalam

**Monic Julian Saparina, 2018**

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

pembelajaran. Berikut ini merupakan manfaat yang diharapkan dari penelitian:

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memproduksi proses uji teori agar dapat meningkatkan pengetahuan pada ranah media pembelajaran khususnya media audio format drama dan media visual gambar. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber agar dapat mengembangkan riset berikutnya yang terhubung dengan media pembelajaran (media audio & visual) dan pendidikan karakter (budaya antre).

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran program pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam menerapkan atau menciptakan media pembelajaran yang baru dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pendidik dalam mencari ide kreatif sebagai alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Melalui penggunaan media audio pembelajaran format drama dan media visual gambar ini diharapkan peserta didik dapat memahami aspek-aspek pendidikan karakter yang terdapat di dalam budaya antre yang telah disampaikan melalui media yang digunakan peneliti.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bisa berguna sebagai sumber untuk mengembangkan riset selanjutnya sehingga kualitas pendidikan dapat lebih berkualitas.

e. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, secara spesifik mengenai penggunaan media audio pembelajaran format drama dan media visual gambar.

**Monic Julian Saparina, 2018**

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER***

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

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab.

Bab I (satu) berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari sub bab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisi kajian pustaka/teori mengenai konsep-konsep yang terkait dengan variabel penelitian, diantaranya adalah pendidikan karakter, penguatan pendidikan karakter, konsep belajar dan pembelajaran, konsep media pembelajaran, media audio pembelajaran format drama, media visual gambar, kinerja kognitif pemahaman (C2), budaya antre, Mata Pelajaran PPKN, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

Bab III (tiga) berisi tentang metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan dalam skripsi, populasi dan sampel penelitian, definisi operasinal, pengembangan instrumen penelitian, pengujian parameter, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV (empat) berisi pemaparan yang rinci mengenai hasil penelitian, diantaranya deskripsi rumusan masalah, analisis data hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V (lima) menyuguhkan simpulan dan makna penelitian, serta merekomendasikan bagi peneliti berikutnya.

**Monic Julian Saparina, 2018**

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN FORMAT DRAMA DAN MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI BUDAYA ANTRE SEBAGAI BAGIAN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

