

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan pendahuluan yang mendeskripsikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu budaya yang dibanggakan oleh bangsa Indonesia adalah budaya gotong royong. Di dalamnya terdapat nilai yang luhur, sehingga harus tetap ada dan terus menjadi bagian dari kehidupan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. Gotong royong adalah kerjasama diantara anggota-anggota suatu komunitas. Gotong royong bagi bangsa Indonesia tidak hanya bermakna sebagai perilaku, namun juga berperan sebagai nilai moral dan karakter bangsa (Koentjaraningrat, 1964, hlm. 2). Artinya gotong royong selalu menjadi acuan perilaku, pandangan hidup bangsa Indonesia dalam berbagai macam wujudnya karena gotong royong merupakan salah satu nilai karakter bangsa.

Gotong royong menjadikan kehidupan manusia Indonesia lebih berdaya dan sejahtera. Melalui gotong royong, berbagai permasalahan kehidupan bersama bisa terpecahkan secara efektif dan efisien, demikian halnya dengan kegiatan pembangunan masyarakat. Melakukan setiap pekerjaan dengan cara bergotong royong dapat meringankan dan mempercepat penyelesaian pekerjaan. Melalui gotong royong, rasa persatuan dan kesatuan juga menjadi semakin erat. Budaya gotong royong dapat tumbuh dimana saja, baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Di lingkungan masyarakat diantaranya adalah dengan kerja bakti dalam membersihkan gorong-gorong atau selokan yang tersumbat. Contoh lainnya ketika menyambut peringatan kemerdekaan Indonesia, masyarakat bekerjasama dalam mengecat tembok gang yang ada di sekitar. Di sekolah, gotong royong dapat kita lihat dalam kegiatan siswa dan guru, diantaranya siswa piket membersihkan kelas atau siswa membersihkan lingkungan sekolah secara bersama-sama.

Dieta Ayu Lestary, 2018

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Dalam kurikulum pendidikan, karakter gotong royong termasuk salah satu karakter utama yang terdapat dalam gerakan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari gerakan nasional pendidikan karakter bangsa. Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

Seiring perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi dan kehidupan yang canggih ini, budaya gotong royong saat ini susah diterapkan. Arus globalisasi yang begitu cepat masuk ke Indonesia mengakibatkan penerapan nilai gotong royong yang semula menjadi sikap budaya bangsa telah mengalami banyak gempuran budaya barat yang mengakibatkan bangsa Indonesia lebih mementingkan kepentingan individu dan menjadikan anak-anak muda seakan kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia. Adapun budaya gotong royong yang diterapkan pada kondisi yang salah. Misalnya, sikap terlalu setia kawan pada kawan yang justru sudah jelas kesalahannya dalam suatu hal, tetapi tetap saja didukung dengan setia. Kita bisa melihat hal itu dari banyaknya perilaku bullying yang dilakukan sekelompok siswa dan juga banyaknya siswa yang melakukan tawuran atas dasar solidaritas terhadap teman.

Salah satu cara menguatkan karakter gotong royong adalah melalui pendidikan. Esensi dari Pendidikan adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang memiliki nilai dan karakter. Pendidikan dapat diartikan (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) sebagai 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 mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Dewantara, 2005, hlm. 25). Dari penjelasan di atas, pendidikan dimaknai sebagai cara untuk membentuk manusia seutuhnya, artinya manusia yang mempunyai karakter yang baik sehingga dapat hidup dengan benar dalam lingkungan masyarakat.

Pada kurikulum yang digunakan saat ini, yaitu kurikulum 2013, pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran, diantaranya adalah mata pelajaran PPKn. Karakteristik PPKn dalam kurikulum 2013 berfungsi sebagai mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter. Dalam penjelesan lain (Winataputra dan Budimansyah, 2012, hlm. 90), bahwa:

Di Indonesia kerangka Pendidikan Kewarganegaraan dibangun atas paradigma bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab, secara teoretik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi- dimensi afektif, kognitif, dan psikometrik yang saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila. Kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara, secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Guru PPKn mempunyai peranan membimbing peserta didiknya menjadi manusia yang memiliki rasa kesadaran dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang baik. Guru PPKn harus banyak berusaha agar siswa-siswanya mempunyai sikap yang baik, kecerdasan yang tinggi serta keterampilan yang bermanfaat. Oleh karena itu guru PPKn harus dapat memanfaatkan fungsinya sebagai penuntun moral, sikap serta memberi dorongan ke

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

arah yang lebih baik, bahwa jelas guru adalah orang yang memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didiknya.

Pendidikan nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan tidak bisa dipisahkan begitu saja, perbedaan antara keduanya sangat tipis, sehingga dapat saling beriringan untuk menjadikan manusia yang berkarakter. Pendidikan nilai merupakan proses penanaman dan pengembangan nilai-nilai diri seseorang. Dalam pengertian yang hampir sama, bahwa pendidikan nilai adalah sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengembangkan fitrah dasar manusia seutuhnya menuju terbentuknya insan berakhlak karimah (Sauri, 2009). Adapun dalam pengertian lain Hakam (2000, hlm. 5) mengungkapkan bahwa:

pendidikan nilai adalah pendidikan yang mempertimbangkan objek dari sudut moral dan sudut pandang non moral, meliputi estetika, yakni menilai objek dari sudut pandang keindahan dan selera pribadi, dan etika yaitu menilai benar atau salahnya dalam hubungan antarpribadi. Pendidikan nilai dapat dimaknai juga sebagai proses bimbingan melalui suritauladan pendidik yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai kehidupan yang di dalamnya mencakup nilai agama, budaya, etika, dan estetika menuju pembentukan pribadi peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang utuh, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegeraan merupakan pendidikan untuk mengembangkan dan menanamkan nilai dan karakter siswa. Pendidikan Kewarganegeraan sebagai pendidikan nilai (*value education*), yang berarti melalui Pendidikan Kewarganegeraan diharapkan tertanam dan tertransformasikan nilai, moral, dan norma yang dianggap baik oleh bangsa dan negara kepada diri siswa, sehingga mendukung bagi upaya *nation and character building*.

Integrasi nilai dalam pembelajaran PPKn tidak hanya terkait pada materi pembelajaran saja, tetapi terkait pada semua komponen pembelajaran seperti metode, guru, siswa, tujuan pembelajaran tanpa

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

terkecuali media pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru dalam menentukan media pembelajaran maka harus berbasis nilai karena secara harfiah media pembelajaran merupakan penyalur pesan pembelajaran kepada siswa.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan di Indonesia selama ini masih berorientasi pada komponen pengetahuan kewarganegaraan sehingga kurang menyentuh aspek keterampilan kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan, padahal ketiga kompetensi tersebut memiliki hubungan yang bersifat kontinuitas dan kompleks. Hal ini menyebabkan siswa memandang PPKn sebagai mata pelajaran teoritis saja yang hanya berupa materi- materi hafalan, padahal dari pengetahuan kewarganegaraan diharapkan siswa mampu menunjukkan kecakapan kewarganegaraan dan tumbuh dalam diri watak kewarganegaraan.

Permasalahan lain dalam pembelajaran PPKn adalah banyaknya siswa yang seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran dikarenakan materi PPKn dianggap membosankan dan tidak menyenangkan yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal lainnya adalah pola pembelajaran dalam pembelajaran PPKn yang digunakan masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal karena pada proses pembelajaran guru sebagai pendidik hanya menggunakan media konvensional seperti buku teks.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, pembelajaran PPKn sendiri masih cenderung pada metode yang membuat siswa tidak tertarik, jenuh dan sulit untuk mereka pahami serta guru masih merasa nyaman duduk dikursi dalam memberikan materi pada siswa. Guru dominan hanya menggunakan metode konvensional berupa ceramah satu arah (*narrative technique*) tanpa memberikan contoh atau gambaran-gambaran kongkrit menyangkut peristiwa/isu hangat saat ini yang dapat dikaitkan dengan materi atau pokok bahasan yang akan diajarkan dan kurang memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang diberikan. Kurang bermaknanya Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa dikarenakan masih dominannya penerapan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

metode pembelajaran konvensional seperti *ground covering technique*, indoktrinasi, dan *narrative technique* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehari-hari (Somantri, 2001, hlm. 245).

Selain metode, dalam proses pembelajaran terdapat unsur lain yang menentukan hasil dari pembelajaran yaitu media pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Di abad 21, pembelajaran tidak hanya mengandalkan media cetak seperti buku teks. Pembelajaran yang hanya memanfaatkan buku teks tentu membosankan sehingga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Selain itu, pembelajaran jika hanya menggunakan buku teks akan sulit untuk mencapai kurikulum yang dikembangkan saat ini oleh sekolah karena kurikulum saat ini pendekatan pembelajaran bukan berpusat pada guru (*teacher centered learning*) tetapi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Kelemahan buku cetak menurut Belawati (2003, hlm. 95) antara lain :

- 1) Tidak mampu mempresentasikan gerakan, pemaparan materibersifat linear, tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan.
- 2) Sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari buku cetak tersebut.
- 3) Sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan yang diajukanyang memiliki banyak kemungkinan jawaban atau pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang kompleks dan mendalam.\

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

- 4) Tidak dapat mengakomodasi siswa dengan kemampuan baca terbatas karena buku cetak ditulis pada tingkat baca tertentu.
- 5) Memerlukan pengetahuan prasyarat agar siswa dapat memahami materi yang dijelaskan. Siswa yang tidak memenuhi asumsi pengetahuan prasyarat ini akan mengalami kesulitan dalam memahami.
- 6) Cenderung digunakan sebagai hapalan. Ada sebagian guru yang menuntut siswanya untuk menghafal data, fakta, dan angka. Tuntutan ini akan membatasi penggunaan buku cetak hanya sebatas alat bantu menghafal.
- 7) Kadangkala memuat terlalu banyak terminology dan istilah sehingga dapat menyebabkan beban kognitif yang besar kepada siswa.
- 8) Presentasi satu arah karena buku cetak tidak interaktif sehingga cenderung digunakan dengan pasif, tanpa pemahaman yang memadai.

Permasalahan yang terjadi di atas berpengaruh terhadap hasil dan kualitas dari pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak dapat tercapai secara optimal. Beberapa upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, namun hasil yang dicapai masih jauh dari harapan masih bagaikan fatamorgana.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada Pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Untuk mencapai tujuan pendidikan kewarganegaraan di atas maka diperlukan berbagai terobosan dalam pembelajaran PPKn di sekolah. Sesuai dengan kompetensi pedagogik guru, dimana kompetensi ini adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya. Guru PPKn dituntut bukan hanya sebagai pemberi materi pembelajaran saja, tetapi juga bertanggung jawab terhadap pembinaan moral dan perilaku siswa sesuai dengan nilai, etika, moral, norma, yang berlaku di masyarakat sehingga akan terbentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab, dan mempunyai karakter budaya Indonesia.

Dalam mengatasi rendahnya kualitas dan hasil pembelajaran PKN tersebut salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan dalam pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran yang akan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan, juga terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa akan mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru apabila media pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pengajarannya. Beberapa alasan diungkapkan oleh Sudjana (2001, hlm. 2) mengenai pemanfaatan media

ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran, namun suatu media pembelajaran mempunyai spesifikasi tersendiri, artinya media yang cocok untuk suatu materi belum tentu cocok jika diterapkan pada materi yang lainnya. Oleh sebab itulah kreatifitas dan keuletan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif sangat berperan untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran PPKn.

Sementara itu, Sadiman (2002, hlm. 10) mengatakan bahwa: penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berfikir kongkret ke berpikir abstrak. Menurut beberapa penelitian tentang penggunaan media dalam proses belajar mengajar menunjukkan adanya perbedaan yang

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media

Dilihat pada pengembangan media dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa maka salah satu media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman di mana teknologi informasi dan multimedia yang semakin maju maka digunakan media audio visual dalam pembelajaran PPKn. Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 1997, hlm. 97-98). Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media audio visual memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah media animasi. Media animasi dapat diartikan sebagai gerakan teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah media animasi berbasis nilai. Media animasi berbasis nilai artinya dalam tampilan media animasi sebagai media pembelajaran harus memiliki nilai sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu media harus sesuai dengan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang terdapat dalam Peraturan presiden Nomor 87 tahun 2017. Seperti dijelaskan diatas, karena PPKn berkaitan dengan penanaman nilai kepada siswa maka nilai tersebut diintegrasikan kedalam komponen pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran, maka media animasi yang digunakan berbasis nilai. Tujuan dari media animasi berbasis nilai yang digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan materi yang ditangkap lebih menarik, menggembirakan, menyenangkan, mudah dipahami, sederhana, kreatif, dinamis, murah dan mengandung nilai sehingga penanaman dan pengembangan nilai pada diri seseorang dapat terwujud. Melalui media animasi berbasis nilai merupakan sarana yang dapat memberikan pengalaman audio visual kepada siswa dalam rangka

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Lembaga riset dan penelitian komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, serta mampu mengingat 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Suyanto dalam Danang, 2014, hlm. 130). Dalam hal ini yang dapat mencakup penglihatan, pendengaran dan sekaligus melakukan adalah pembelajaran melalui media multimedia animasi. Yang paling utama dari media animasi ini adalah mendatangkan sesuatu yang besar menjadi kecil (sederhana). Media animasi mempermudah pemahaman berupa gambaran-gambaran yang dapat menampilkan realita atas suatu kondisi atau keadaan berupa kejadian/isu-isu hangat atas peristiwa yang baru terjadi yang kemudian dapat dikaitkan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Animasi mempunyai aspek kesederhanaan, dinamis, lebih menarik, tidak membosankan, mengandung nilai, mudah dipahami dan siswa juga dapat menerapkan ide-ide cemerlangnya untuk dipraktikkan sehingga siswa lebuah kreatif dan inovatif.

Berkaitan dengan latar belakang masalah di atas, agar dapat dicapai pembelajaran yang ditetapkan, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan suatu konsep model pembelajaran yang jarang digunakan dalam pembelajaran PPKn yang diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn sehingga kelas menjadi lebih aktif dan interaktif yaitu dengan menerapkan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran. Dari uraian di atas maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Nilai Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Penguatan Karakter Gotong Royong Siswa SMP (Eksperimen Kuasi di SMP Laboratorium Percontohanl UPI Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah yang akan diuraikan sebagai berikut:

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- 1) Dampak dari globalisasi berpengaruh terhadap karakter bangsa Indonesia yaitu salah satunya penurunan dalam karakter Gotong Royong
- 2) Penggunaan buku-buku paket yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk buku teks serta pemanfaatan LKS masih banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- 3) Pembelajaran di abad 21 mendorong guru untuk menggunakan IPTEK dalam proses pembelajaran
- 4) Kurangnya pengembangan pembelajaran menarik, memotivasi dan memunculkan keaktifan siswa dalam pelajaran PPKn

Berdasarkan uraian beberapa identifikasi masalah diatas, permasalahan yang dihadapi berakar pada kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswa SMP. Oleh karena itu, dengan penguasaan media animasi yang kreatif diduga dapat meningkatkan kualitas serta hasil kegiatan belajar dan mengajar dalam mata pelajaran PPKn siswa SMP. Maka permasalahan pokok dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana respon siswa dalam penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen?
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengetahuan (*moral knowing*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn?
- 3) Apakah terdapat perbedaan sikap (*moral feeling*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn?
- 4) Apakah terdapat perbedaan pola perilaku (*moral action*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn?

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

- 5) Seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap penguatan karakter gotong royong siswa SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara faktual dan aktual mengenai pengaruh penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap penguatan karakter gotong royong siswa.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui respon siswa dalam penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen
- 2) Mengetahui perbedaan pengetahuan (*moral knowing*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn
- 3) Mengetahui perbedaan sikap (*moral feeling*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn
- 4) Mengetahui perbedaan pola perilaku (*moral action*) gotong royong siswa pada kelas kontrol dibanding kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn
- 5) Mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn terhadap penguatan karakter gotong royong siswa SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi akan pengaruh penggunaan media animasi pada mata pelajaran PPKn terhadap penguatan karakter gotong royong siswa dan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Adapun
Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1) Manfaat Segi Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengembangan pendidikan pada umumnya serta teori dan konsep tentang proses pembelajaran khususnya mengenai proses dan hasil pembelajaran PPKn dalam penyampaian materi dengan menggunakan berbagai media animasi.

2) Manfaat Segi Kebijakan

Secara kebijakan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan pendidikan bagi siswa SMP dalam pembelajaran PPKn sesuai dengan tujuan pendidikan berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn di SMP.

3) Manfaat Segi Praktik

Secara praktik penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan tepat diterapkan dalam pembelajaran PPKn, dan dapat menambah pengalaman mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran informasi dan mengetahui kelebihan media pembelajaran dengan animasi dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di mata pelajaran PPKn

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas materi pelajaran bagi siswa SMP dalam pelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn dimasa mendatang.

4) Manfaat Segi Isu serta Aksi Sosial

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pencerahan kepada guru dalam menghadapi kesulitan yang berhubungan dengan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini diorganisasikan kedalam lima bab secara sistematis sehingga memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini yang berkaitan tentang penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn untuk memperkuat karakter gotong royong siswa SMP. Gambaran mengenai keseluruhan isi tesis dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab pertama menguraikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian: dalam latar belakang ini penulis memaparkan tentang latar belakang permasalahan yang akan diteliti dan disertai dengan data sehingga permasalahan ini layak untuk diteliti; rumusan masalah penelitian: dalam rumusan masalah penelitian ini penulis membuat lima rumusan masalah, rumusan masalah ini dibuat dengan tujuan agar penelitian memiliki fokus dan penelitian lebih terarah; tujuan penelitian: dalam tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus, tujuan penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah; manfaat penelitian: dalam manfaat penelitian ini penulis memberikan gambaran bagaimana tesis tersebut memberikan kebermanfaatn secara teoritis, dari segi kebijakan, dari segi praktik, dari segi isu serta aksi sosial. Bab I merupakan bagian penting dalam mengembangkan bab selanjutnya dalam penulisan tesis ini.
2. Bab dua menguraikan mengenai kajian pustaka yang berisikan bagian ini menguraikan mengenai sejumlah teori dan relevansinya

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

dengan penelitian. Sejalan dengan fungsinya, pada awal bab II diuraikan mengenai pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter, pendidikan nilai dan pendidikan kewarganegaraan, hakikat media, pendidikan karakter dan gotong royong; penelitian yang relevan: Penelitian yang relevan sebagai dasar pijakan dalam rangka penyusunan penelitian ini dan untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu; asumsi dan hipotesis: asumsi dalam penelitian ini merupakan kondisi yang ditetapkan sehingga jangkauan penelitian jelas batasnya dan hipotesis merupakan kesimpulan sementara atas masalah penelitian; paradigma penelitian: paradigma penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana peneliti memahami permasalahan dalam penelitian ini.

3. Bab tiga membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu desain penelitian: peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen kuasi pada penelitian ini; partisipan dan variabel penelitian: partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung; populasi dan sampel: populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung dengan sampel kelas VIIA dan VIIE; instrumen penelitian: instrumen penelitian sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data.; prosedur penelitian: bagian ini memaparkan secara kronologis langkah-langkah penelitian yang dilakukan terutama bagaimana desain penelitian dioperasionalkan secara nyata; analisis data: bagian ini menyampaikan perhitungan spss;
4. Bab empat berupa temuan dan pembahasan terdiri dari deskripsi hasil penelitian: berangkat dari perhitungan hasil data sesuai realita dilapangan; pembahasan hasil penelitian: melakukan analisis serta membahasnya dengan menggunakan teori-teori yang ada serta dikaji pula dengan data-data yang mendukung dalam penelitian; temuan penelitian: mengidentifikasi beberapa temuan yang didapatkan dari analisi pembahasan dan teori yang berupa pemecahan secara konkret

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

5. Bab lima terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi. penulisan simpulan dengan cara uraian padat, Implikasi dan rekomendasi yang ditulis setelah simpulan dapat ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau follow up dari hasil penelitian

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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