

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada abad 21 yang mengalami perbedaan dari pendidikan pada abad sebelumnya dan tentunya berkaitan dengan kebudayaan, peradaban, dan kemasyarakatan yang dipengaruhi oleh globalisasi, internasionalisasi, hubungan multilateral, dan teknologi komunikasi, tentunya mengubah tatanan, ukuran, dan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menjawab tantangan dari era sekarang dan yang akan datang. Adanya perubahan tersebut mendorong sistem pendidikan nasional untuk mengoptimalkan segala bentuk pembelajaran yang termasuk dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Karena bukan hal yang tidak mungkin dampak dari perubahan tersebut dapat menimbulkan efek negatif bagi peserta didik dan masyarakat luas.

Salah satu cara untuk mengatasi timbulnya efek negatif tersebut yaitu perlu adanya upaya tertentu untuk menguatkan karakter seseorang, sehingga ketika seseorang mempunyai karakter yang kuat tentu tidak akan mudah terpengaruhi oleh dampak globalisasi yang dapat mengubah kebudayaan Indonesia.

Pada saat ini karakter telah menjadi problematika yang hangat diperbincangkan di dunia pendidikan. Karakter anak zaman sekarang sudah berbanding terbalik dengan karakter anak zaman dahulu. Strategi pendidikan karakter dalam hal ini harus sesuai untuk mengatasi perubahan perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai karakter itu sendiri. Nilai-nilai karakter sangat perlu diinternalisasikan dan diintegrasikan untuk menjadikan pembiasaan diri seseorang sehingga nilai karakter itu akan masuk ke dalam hati dan tumbuh di dalam diri seseorang tersebut sebagai kepribadian yang termanifestasi dalam pikiran, perasaan, sikap maupun tindakan.

Penguatan pendidikan karakter lahir karena kesadaran banyaknya tantangan masa depan yang semakin kompleks, sekaligus melihat ada harapan bagi masa depan bangsa. Kondisi seperti ini menuntut lembaga pendidikan, harus bisa

mewujudkan siswa yang berkepribadian yang utuh dan tangguh dengan nilai-nilai moral, sikap spiritual, keilmuan dan keterampilan (Halaqah, 2017, hlm. 64). Tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang, Permenag No. 2 Tahun 2008 di dalam latar belakang kurikulumnya dinyatakan bahwa kurikulum ini diharapkan dapat membantu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di masa depan. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar diarahkan untuk menambahkan dan memberikan keterampilan bertahan hidup dalam kondisi yang beragam dengan berbagai perubahan serta persaingan. Kurikulum ini diciptakan untuk menghasilkan lulusan yang baik, kompeten, dan cerdas dalam membangun sosial dan mewujudkan karakter (Ainissyifa, 2014, hlm. 2).

Pada tahun ajaran 2018/2019 kepala SMP Negeri 1 Lembang Dra. Hj. Tetty Rosmiati Miharja, M.M., mengagaskan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dimana program penguatan tersebut mempunyai lima bentuk kegiatan yang terdiri dari Gerakan *Religious Culture* (GRC), Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Disiplin Sekolah (GDS), Gerakan Cinta Lingkungan (GCL), dan Unit Kesehatan Siswa (UKS). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) tersebut merupakan upaya dalam mengaktualisasikan slogan SMP Negeri 1 Lembang yaitu “BANGJI BAGUS” yang merupakan akronim dari Lembang Hiji, Berkarakter, Aman, Gembira, Unik, dan Sehat. Jika melihat dari kompetensi inti pertama pada kurikulum 2013 yang berkaitan dengan sikap spiritual, SMP Negeri 1 Lembang menerapkan Gerakan *Religious Culture* (GRC), dimana kegiatan tersebut bergerak di bidang keagamaan dengan harapan dapat menciptakan siswa agar berkarakter dan berakhlak mulia.

Gerakan *Religious Culture* (GRC) ini dipilih peneliti dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Lickona yang mengatakan bahwa, “*Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*” (Lickona, 1991, hlm. 51 dalam Zuchdi, 2012). Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa karakter ini dapat dilihat dari bagaimana seseorang mengetahui arti dari kebaikan yang kemudian berniat untuk melakukan kebaikan, hingga akhirnya seseorang tersebut melakukan kebaikan yang nyata. Di samping itu, ketika seseorang memiliki karakter terutama pada aspek spiritual dengan berakhlak mulia, secara bersamaan seseorang tersebut akan selalu berusaha

melakukan kebaikan-kebaikan dalam kegiatan sehari-harinya yang kemudian ternaman menjadi kebiasaan baik.

Pada penerapannya, Gerakan *Religious Culture* (GRC) ini merupakan bentuk penguatan pendidikan karakter dengan pendekatan berbasis budaya sekolah, yaitu pembiasaan nilai-nilai utama dalam keseharian sekolah, keteladanan antar warga sekolah, pelibatan seluruh pemangku kepentingan pendidikan, membangun norma, peraturan, dan tradisi sekolah, pengembangan keunikan, keunggulan, dan daya saing sekolah sebagai ciri khas sekolah, memberi ruang yang luas kepada siswa untuk mengembangkan potensi terutama pada bidang keagamaan. Gerakan *Religious Culture* (GRC) juga merupakan kegiatan non kurikuler, dimana kegiatan ini tidak diintegrasikan dalam mata pelajaran, tetapi dilakukan setiap hari Rabu selama 1 jam sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan pada penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) adalah metode keteladanan. Guru atau tim dari GRC mencontohkan dan mengarahkan siswa siswa yang beragama Islam untuk menjalankan ibadah-ibadah seperti keputrian, DUTA (sholat dhuha dan tadarus), infaq harian, BERSATU (berjamaah sholat dzhur), dan ceramah. Pada penerapan GRC ini belum menggunakan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Gendon Barus pada tahun 2015 tentang pendidikan karakter yang diselenggarakan di lima SMP di daerah Yogyakarta, dimana pada pelaksanaan pendidikan karakter tersebut dengan adanya pedoman pelaksanaan, integrasi nilai-nilai karakter dalam kegiatan di lingkungan sekolah, dan penanaman nilai-nilai karakter tersebut dilakukan dengan metode ceramah yang belum menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran mendapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Hasil Pendidikan Karakter

<b>Kategori</b>	<b>Kelas VII</b>	<b>%</b>	<b>Kelas VIII</b>	<b>%</b>
Buruk	3	0,9	10	3,1
Kurang baik	83	2,54	142	43,4
Cukup baik	135	56,6	150	45,9
Baik	56	17,1	24	7,3
Jumlah	327	100	326	100

(Barus, 2015, hlm. 229)

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan pendidikan karakter yang belum menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran mencapai hasil yang cukup baik, namun belum mencapai hasil yang maksimal.

Teknologi dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya dengan penggunaan media audio visual. Menurut Darmawan (2012, hlm. 89), teknologi dapat membantu sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai panca indera: penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Pada saat ini, dimana kemajuan teknologi semakin berkembang bukan hal yang mustahil jika memanfaatkan media sosial sebagai penunjangnya. Hal ini tentu karena media sosial yang dapat diakses secara *online* dapat mempermudah semua kalangan untuk mencari informasi dengan mengakses dimana saja dan kapan saja. Salah satu media sosial tersebut adalah Youtube. YouTube merupakan media yang paling sering diakses oleh para pengguna internet, menurut *Vice President of Engineering* YouTube, Cristos Goodrow dalam KompasTekno dari *thenextweb.com* (2/3/2017) yang dikutip Arfiko (2018, hlm. 2), durasi orang menonton video di *platform* tersebut telah meningkat drastis, totalnya mencapai 1 miliar jam per hari dan memiliki lebih dari satu miliar pengguna, hampir sepertiga dari semua pengguna internet mengakses YouTube setiap harinya meluangkan waktu mereka untuk mengakses video di YouTube dan menghasilkan miliar kali penayangan.

Salah satu *channel* Youtube yang berisi tentang kajian islam dengan misi “membuat dan menampilkan konten pendidikan dan dakwah secara gratis bagi siapa saja” yang dianggap peneliti relevan dengan penyelenggaraan program Gerakan *Religious Culture* (GRC) yaitu Yufid.TV yang menyajikan berbagai tampilan dan dapat diakses oleh semua kalangan. Di antara beberapa sajian yang ditampilkan *channel* Yufid.TV, terdapat sajian yang menggunakan teknik animasi

yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut dapat dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi, 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Sukarno, 2014, hlm. 2).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, Gerakan *Religious Culture* (GRC) di SMP Negeri 1 Lembang belum menggunakan media pembelajaran dalam penerapannya. Media *motion graphic* yang diharapkan mampu mengoptimalkan penerapan GRC dengan memberikan daya tarik agar dapat mengundang perhatian siswa sehingga siswa bisa lebih cepat mengerti tentang materi yang disampaikan dalam proses penerapan kegiatan, dan siswa tidak merasa bosan. Sejalan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meminta tanggapan kepada siswa dan guru dengan judul penelitian “ANALISIS MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA *CHANNEL* YOUTUBE YUFID.TV UNTUK MENGOPTIMALKAN PENERAPAN GERAKAN *RELIGIOUS CULTURE* (GRC) DI SMP NEGERI 1 LEMBANG”. Diharapkan dengan adanya tanggapan dari siswa dan guru tersebut dapat dipertimbangkan oleh tim PPK terkait penggunaan media pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) untuk menciptakan siswa yang berilmu dan berakhlak mulia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini. Permasalahan yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini adalah analisis media *motion graphic* pembelajaran untuk mengoptimalkan penerapan program Gerakan *Religious Culture* (GRC) di SMP Negeri 1 Lembang berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Dengan demikian rumusan masalah umum yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) di SMP Negeri 1 Lembang. Dalam upaya mempermudah pembahasan hasil penelitian, maka masalah pokok tersebut dijabarkan menjadi masalah yang lebih spesifik sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) dilihat dari faktor-faktor internal?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) dilihat dari faktor-faktor eksternal?
3. Bagaimana tanggapan guru terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) berdasarkan konten/isi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Berdasarkan masalah pokok penelitian yang sudah diungkapkan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) di SMP Negeri 1 Lembang.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Secara khusus penelitian ini memiliki tujuan, antara lain:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis tanggapan siswa terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) dilihat dari faktor-faktor internal.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis tanggapan siswa terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) dilihat dari faktor-faktor eksternal.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis tanggapan guru terhadap media *motion graphic* pada *channel* YouTube Yufid.TV untuk mengoptimalkan penerapan Gerakan *Religious Culture* (GRC) berdasarkan konten/isi.

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi bidang pendidikan, baik itu secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan pengetahuan dalam bidang pemanfaatan media pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### 1) Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menjadi salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran dalam penerapan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

#### 2) Bagi Guru

Bagi guru hasil ini penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses dan hasil dari program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

#### 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam mengembangkan penelitian sehingga kualitas pendidikan terus menerus meningkat dan berkembang.

#### 4) Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai sumbangsih dalam bentuk pengetahuan hasil penelitian yang berfungsi untuk menjadi acuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran mahasiswa.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan skripsi ini mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019 dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang terkait dengan topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, diantaranya konsep penguatan pendidikan karakter, konsep media pembelajaran, konsep *motion graphic*, konsep analisis, konsep tanggapan, kawasan teknologi pendidikan, penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini berisi tentang penjelasan terkait penelitian yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, dalam bab ini berisi deskripsi temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini berisi tentang penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian serta saran bagi pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan, serta peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa.