

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi sangat memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, termasuk di dalamnya adalah pendidikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi tersebut, banyak inovasi yang tercipta untuk mendukung proses belajar mengajar. Terlebih lagi, menurut Kemendikbud (2017) keterampilan abad 21 sangat dibutuhkan oleh peserta didik guna mewujudkan keunggulan untuk bersaing menjadi Generasi Emas di tahun 2045, yakni dengan memiliki: kualitas karakter, literasi dasar, serta kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical thinking, dan Creativity.). Beragam cara telah dilakukan agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media yang mampu menarik minat peserta didik. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka pendidik akan mampu menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih cepat dan mudah. Karena media dipandang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah yang lebih positif, kreatif, serta dinamis.

Dewasa ini, media bukan lagi dipandang sebagai alat bantu pembelajaran saja tetapi telah menjadi bagian yang integral dalam pembelajaran. Sehingga pesan yang disampaikan oleh media tersebut harus konkrit dan memiliki makna dalam pembelajaran. Sebisa mungkin pendidik harus menghindari terjadinya kesalahan persepsi peserta didik dalam penerimaan pesan yang terkandung di dalam suatu media pembelajaran. Penggunaan media juga harus menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui, namun juga mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam setiap proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media *animated short film*. Menurut Darojah (2011) media film animasi merupakan media audio-visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* dan diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar. Lebih lanjut, media *animated short film* sendiri memiliki durasi yang

lebih singkat. Pesan yang terkandung dalam film tersebut dapat mencakup berbagai hal, baik itu hiburan, informasi, maupun pendidikan.

Dalam dunia pendidikan sendiri, media film dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mengembangkan pikiran dan pendapatnya, menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar, serta mengembangkan daya imajinasi. Hal tersebut sejalan dengan teori *Edgar Dale's Cone of Experience* (1969) yang menyatakan bahwa semakin konkrit peserta didik mempelajari bahan pelajaran, maka pengalaman belajar yang didapatkan juga akan semakin banyak. Sehingga penggunaan media audio-visual seperti film, diharapkan mampu membantu peserta didik untuk mengingat sebanyak 50% dari apa yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media film pendek ini, peserta didik mampu menerima mekanisme pesan berupa suara, gambar, lambang-lambang, dan sebagainya dalam waktu yang relatif singkat.

Tujuan pembelajaran yang ada dalam setiap proses belajar mengajar yaitu agar peserta didik mampu berkembang baik dalam ranah afektif, kognitif, dan juga psikomotor. Pendidikan Nasional juga mengharapkan peserta didik untuk mampu berkembang, tidak hanya kognitif dan psikomotor saja namun juga afektif. Hal tersebut termuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Lebih lanjut, dalam Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan undang-undang tersebut, dapat ditegaskan bahwa fungsi utama Pendidikan Nasional tidak hanya mengembangkan kemampuan ranah kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan) saja. Namun juga menekankan pentingnya pembentukan karakter afektif (sikap) peserta didik agar mampu membangun bangsa dengan segala potensi yang dimilikinya. Karena pada dasarnya ranah afektif merupakan dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotornya.

Pada tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengimplementasikan penguatan karakter penerus bangsa melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Menurut Peraturan Presiden Nomor: 87 Tahun 2017 Pasal 1 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, menjelaskan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Selanjutnya, terdapat lima nilai karakter utama yang bersumber dari Pancasila dan menjadi prioritas pengembangan program PPK, yaitu: religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong. Masing-masing nilai yang dimuat dalam program PPK ini, tidaklah berkembang dan berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling berkembang secara dinamis, berinteraksi satu sama lain untuk membentuk keutuhan pribadi. Adapun implementasi dari program PPK akan dilaksanakan secara bertahap. Menurut data Kemendikbud di tahun 2017, sebanyak 1.626 sekolah akan menjadi target rintisan PPK, yang akan memberikan dampak pada sekitar 9.830 sekolah di sekitarnya. Hingga tahun 2020, target implementasi penuh PPK diharapkan dapat terwujud.

Namun sayangnya, hingga saat ini pendidikan di Indonesia dapat dikatakan belum mampu untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan masih banyak fenomena penyimpangan perilaku yang terjadi di masyarakat, khususnya

insan pendidikan itu sendiri. Seperti tidak jujur dalam ujian, membolos, *bullying*, penggunaan obat-obatan terlarang, dan sebagainya.

Sebagai salah satu wadah transformasi nilai dan norma kepada peserta didik, sekolah juga memiliki peranan yang tidak kalah penting. Seyogyanya, sekolah perlu memberikan perhatian lebih terhadap pendidikan yang turut mampu mengembangkan karakter peserta didik menjadi lebih baik. Penanaman nilai-nilai karakter yang positif harus melibatkan berbagai unsur yang ada di sekolah. Dengan begitu peserta didik dapat menyerap berbagai interaksi positif antara peserta didik dengan nilai-nilai yang diinternalisasikan.

Lebih lanjut, pentingnya pencapaian pengembangan karakter peserta didik juga tidak sejalan dengan realita bahwa masih banyak pendidik yang lebih mengutamakan pencapaian ranah kognitif. Hal tersebut disebabkan oleh adanya anggapan bahwa sulit untuk melakukan pengembangan karakter yang terkait dengan ranah afektif. Padahal dengan adanya dukungan dari perkembangan teknologi saat ini pendidik dapat lebih mudah mencari solusi untuk masalah tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik, bersifat audio-visual, dan mudah didapatkan, yaitu film.

Berbagai kelebihan yang dimiliki oleh penggunaan media *animated short film* dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan ketiga ranah tersebut, khususnya ranah afektif yang terkait dengan pengembangan karakter peserta didik. Dengan menggunakan media *animated short film* dalam pembelajaran peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Fokus dalam penelitian ini adalah penayangan media *animated short film* untuk melihat persepsi peserta didik dalam pengembangan karakter di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Banyumudal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian ini dengan judul **“Persepsi Peserta Didik Terhadap Penayangan Media *Animated Short Film* Dalam Pengembangan Karakter”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah persepsi peserta didik terhadap konten yang disampaikan dalam *animated short film*?
- 1.2.2 Bagaimanakah persepsi peserta didik tentang proses pembelajaran dengan menggunakan *animated short film*?
- 1.2.3 Bagaimanakah persepsi pendidik terhadap penayangan *animated short film* dalam pengembangan karakter peserta didik?
- 1.2.4 Bagaimanakah peran sekolah dalam usaha pengembangan karakter peserta didik?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap konten yang disampaikan dalam *animated short film*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang proses pembelajaran dengan menggunakan *animated short film*.
- 1.3.3 Untuk mengetahui persepsi pendidik terhadap penayangan *animated short film* dalam pengembangan karakter peserta didik.
- 1.3.4 Untuk mengetahui peran sekolah dalam usaha pengembangan karakter peserta didik.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan mampu dihasilkan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi khasanah kajian keilmuan mengenai penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya pendidikan karakter.

1.4.2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti yaitu sebagai salah satu bentuk pengembangan pola pikir secara ilmiah, sistematis, dan sebagai salah satu bentuk kepedulian dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

2) Bagi Pendidik

Manfaat hasil penelitian bagi pendidik yaitu penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif kepada pendidik agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

3) Bagi Peserta Didik

Manfaat hasil penelitian bagi peserta didik yaitu penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk merubah persepsinya dalam pengembangan karakter sehingga mampu menguatkan nilai karakter dalam dirinya.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti selanjutnya yaitu penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan strategi pembelajaran terkait.

5) Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Manfaat hasil penelitian bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu sebagai sumbangan dalam bentuk pengetahuan atau dapat menjadi rujukan atau acuan untuk peningkatan kualitas perkuliahan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I: Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Manfaat Penelitian
- 1.5 Struktur Organisasi
- Bab II: Landasan Teori
- Bab III: Metode Penelitian
 - 3.1 Desain Penelitian
 - 3.2 Lokasi Penelitian
 - 3.3 Populasi Dan Sampel
 - 3.4 Instrumen Penelitian
 - 3.5 Prosedur Penelitian
 - 3.6 Analisis Data
- Bab IV: Temuan dan Pembahasan
- Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi
- Daftar Pustaka
- Lampiran