

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada masa belajar dari rumah seperti saat ini pelaksanaan pendidikan karakter kurang maksimal karena guru tidak dapat bertemu langsung dengan murid, ada beberapa sekolah yang menerapkan belajar melalui tatap maya namun ada juga yang hanya melalui aplikasi chat saja sehingga guru tidak dapat melihat dan memberikan pendidikan karakter secara maksimal kepada peserta didiknya dan di rumah pun belum tentu orang tua bisa kebersamaan anak, ada banyak orang tua yang sibuk bekerja jadi kurang memperhatikan perkembangan karakter anak. Maka dari itu dibutuhkan sebuah alternatif pendidikan karakter yang dapat diterapkan dengan mudah oleh guru, setidaknya walaupun guru tidak dapat memberikan pendidikan karakter secara langsung guru dapat memberikan arahan untuk melakukan sesuatu sebagai pengganti pendidikan karakter yang biasanya dilaksanakan.

Pendidikan karakter merupakan pembelajaran yang menciptakan nilai dan karakter sosial pada diri peserta didik sehingga menjadi dasar bagi mereka untuk berpikir, melanjutkan, bertindak dalam mewujudkan diri sebagai manusia, individu masyarakat, dan warga negara. Pembelajaran karakter pada dasarnya adalah penyempurnaan nilai-nilai yang bersumber dari sudut pandang kehidupan atau falsafah bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan karakter bukan hanya sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, menurut Pusat Kurikulum (Puskur 2011, hlm 6) pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good (moral*

feeling) dan perilaku yang baik (*moral action*) sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik.

Karakter adalah perilaku baik seseorang yang menjadi kebiasaan dan ciri khasnya di masyarakat. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda karakter tersebut merupakan hasil dari pengaruh karakter keluarga dan juga lingkungan sekitar. Menurut Ki Hadjar Dewantara (dalam Suparno 2015, hlm 28) karakter adalah panduan daripada segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain. Sedangkan menurut Pusat Kurikulum (2010, hlm 3) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Karakter menjadi dasar dari seseorang dalam melakukan tindakannya sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Contohnya toleransi, toleransi mempengaruhi seluruh kehidupan seseorang dalam pikirannya, dalam bersikap, dan menghadapi orang lain, memang menghargai pribadi orang lain.

Mounier (dalam koesoema 2007, hlm 90-91) membedakan karakter dalam dua pandangan (1) sebagai kumpulan kondisi yang diberikan begitu saja, yang telah ada; (2) sebagai suatu proses yang dikehendaki, yang dibangun ke depan. Karakter dilihat sebagai sesuatu yang sudah ada pada anak dan harus dikembangkan lagi melalui pendidikan karakter. Salah satu cara untuk memberikan penguatan karakter pada siswa adalah dengan media audio visual

Dalam kondisi saat ini dengan penyebaran Covid-19, di mana semua kegiatan dilakukan di rumah dan terpisah, membuat teknologi semakin berharga. Seperti halnya media audio visual itu sendiri yang dapat dimanfaatkan sebagai penataan untuk mendorong penyampaian informasi baik dalam kegiatan apapun. Seperti yang telah kita saksikan, media audio-visual juga berperan dalam pendidikan. Dalam pembelajaran, media audio visual dapat menjadi alat yang mampu menciptakan perantara antara guru dan siswa dalam sebuah pegangan pembelajaran.

Media audio visual dapat menjadi salah satu sarana bagi guru dalam mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain memudahkan komunikasi para guru, pemanfaatan media audio visual juga berperan penting bagi siswa. Media audio visual berperan penting dalam menggerakkan siswa melalui komponen pendengaran dan visual pada anak. Film merupakan salah satu media audio visual yang dapat mudah dicerna maksud dan pesannya oleh semua kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Film menurut Prof. Effendy (2003, hlm 209) adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan.

Serial Animasi *Riko The Series* merupakan serial animasi anak yang penuh dengan edukasi serta nilai-nilai agama Islam. Serial Animasi ini diharapkan dapat dinikmati oleh anak berusia tujuh hingga lima belas tahun. Animasi *Riko The Series* diperankan oleh Riko sebagai pemeran utama. Riko dalam serial ini digambarkan sebagai anak yang ceria, punya rasa ingin tahu yang besar dan juga energik. Sifat-sifat yang Riko miliki, membuat Riko gemar bereksperimen pada hal-hal baru. Riko yang berusia delapan tahun juga sosok yang menyenangkan dan terkadang humoris. Serial animasi Riko juga saat ini tengah tayang di salah satu stasiun televisi swasta dengan jam tayang selama 30 menit pada pukul 18.30 sampai 19.00, dengan tayang di stasiun televisi animasi *Riko The Series* menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat, selain tayang di stasiun tv *Riko The Series* juga mempunyai chanel sendiri di kanal youtube.

Dengan latar belakang tersebut penulis membuat penelitian dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Animasi *Riko The Series* sebagai alternatif pembelajaran karakter di SD”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil analisis nilai-nilai karakter dalam animasi *Riko The Series*?

2. Bagaimana mengimplementasikan nilai-nilai karakter yang terdapat pada animasi *Riko The Series* pada pembelajaran?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Mendeskripsikan nilai-nilai karakter dalam animasi *Riko The Series*.
2. Mendeskripsikan implementasi nilai-nilai karakter yang terdapat pada animasi *Riko The Series* pada pembelajaran

D. MANFAAT PENELITIAN

Dengan melihat atau berpacu pada tujuan yang telah dibuat, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil analisis penelitian ini menyediakan bukti empiris mengenai nilai-nilai karakter yang terkandung dalam animasi *Riko The Series*.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan alternatif pembelajaran karakter Sekolah Dasar.

- b. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberi suasana berbeda dalam pembelajaran bagi peserta didik dan siswa dapat mempelajari nilai-nilai karakter juga di dalamnya.

- c. Bagi Penulis

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat membantu penulis selanjutnya sebagai acuan atau mengembangkan penelitian yang serupa

- d. Bagi Pembaca

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai nilai-nilai karakter yang ada dalam animasi *Riko The Series*.

E. DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini, maka penulis akan menyampaikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Nilai karakter

Nilai karakter dalam penelitian ini adalah 18 karakter menurut Puskur (2010, hlm 9-10) (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 18 nilai karakter menurut pusat kurikulum sebagai pedoman dalam menganalisis nilai karakter animasi *Riko The Series*.

2. Implementasi

Implementasi menurut KBBI adalah penerapan, pelaksanaan. Dalam penelitian ini implementasi yang dimaksud adalah penerapan hasil analisis nilai-nilai karakter dalam animasi *Riko The Series* dalam pembelajaran sehari-hari.