

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi merupakan alat bantu yang hadir di kehidupan manusia untuk memudahkan pekerjaan manusia (Ngafifi, 2014, hlm. 34). Salah satu teknologi yang berkembang dengan pesat ialah teknologi informasi. Secara umum, teknologi informasi ialah suatu sistem yang berbasis komputer terutama pada perangkat keras dan perangkat lunak. Dua perangkat ini dikembangkan dalam mendukung dan meningkatkan kualitas informasi secara mudah dan cepat. Beberapa contoh teknologi informasi diantaranya ialah internet, radio, televisi, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang variatif pada zaman ini. Kemajuan zaman yang begitu cepat menuntut manusia mengikuti perkembangan dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Di zaman ini, media digital selain dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat di akses oleh guru, para siswa pun dapat mengakses internet dengan mudah dan cepat. Oleh karena itu, banyak para siswa sekolah dasar yang masih belum cukup umur dan minim pendampingan orang tua menjadi salah jalur siswa mengakses hal yang belum pantas di akses olehnya. Menurut Manumpil (dalam Rozalia, 2017, hlm. 722) banyak juga diantaranya mereka yang mulai kecanduan dan melupakan pelajaran atau sekolah. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, tidak didukung karakter yang dimiliki oleh para peserta didik.

Eksistensi suatu bangsa sangat ditentukan oleh karakter yang dimiliki masyarakatnya. Hanya bangsa yang memiliki karakter kuat yang mampu menjadikan dirinya sebagai bangsa yang bermartabat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu, menjadi bangsa yang berkarakter adalah keinginan kita semua. Keinginan menjadi bangsa yang berkarakter sesungguhnya sudah lama tertanam pada bangsa Indonesia. Para pendiri negara menuangkan keinginan itu dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-2 dengan pernyataan yang tegas, “mengantarkan rakyat Indonesia ke depan pintu

gerbang kemerdekaan negara Indonesia yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur”. Para pendiri negara menyadari bahwa hanya dengan menjadi bangsa yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmurlah bangsa Indonesia menjadi bermartabat dan dihormati bangsa-bangsa lain

Salah satu cara untuk mewujudkan itu semua adalah dengan melalui pendidikan. Dengan program yang pemerintah luncurkan yakni wajib belajar 12 tahun, diharapkan bisa mencetak generasi penerus bangsa yang mumpuni, baik dari segi sikap dan kecerdasan. Menurut Elihami & Syahid (dalam Muchtar & Suryani, 2019, hlm. 51) Pendidikan merupakan usaha suatu bangsa dan masyarakat dalam menyiapkan generasi muda untuk keberlangsungan hidup bangsa dan masyarakat yang lebih baik di kemudian hari. Selanjutnya menurut Syarif & Rahmat (dalam Muchtar & Suryani, 2019, hlm. 51) Keberlangsungan suatu bangsa ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa.

Budaya sopan santun dan ramah tamah yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia sudah sebaiknya turun temurun dan bertahan sampai generasi yang akan datang. Namun yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang minim pengetahuan mengenai Pendidikan karakter (Sutarna, 2016, hlm. 324). Oleh sebab itu mereka pun tidak bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan minimnya pengetahuan mengenai hal itu. Karena hal tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengetahui dan mencari media yang efektif untuk mendukung terwujudnya pendidikan karakter siswa pada jenjang sekolah dasar melalui film animasi buatan anak bangsa yang berjudul Adit Sopo Jarwo *the Movie*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis mengajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat kesesuaian karakter tokoh dalam film animasi Adit Sopo Jarwo *the Movie* dengan Pendidikan Karakter yang akan diterapkan di Sekolah Dasar?

2. Apakah karakter yang perlu dimiliki siswa Sekolah Dasar dari contoh karakter tokoh film animasi Adit Sopo Jarwo *the Movie*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui kesesuaian karakter yang ada dalam film Adit Sopo Jarwo *the Movie* dengan Pendidikan Karakter yang akan diterapkan di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui karakter siswa yang harus dimiliki dari contoh karakter tokoh film animasi Adit Sopo Jarwo *the Movie* Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis.

Dalam manfaat teoritis yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi analisis pembelajaran di bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar, dengan menambah sumber pengetahuan tentang Pendidikan karakter.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini membantu siswa supaya lebih memahami pentingnya Pendidikan karakter dan dapat menerapkannya di lingkungan sosial siswa tersebut berada.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi acuan bagi guru untuk terus meningkatkan pemahaman tentang pentingnya Pendidikan karakter dan menerapkannya dalam kehidupan sekolah dan masyarakat.
- c. Bagi peneliti, memberikan gambaran serta pengetahuan juga informasi bagi penelitian dimasa mendatang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian agar lebih terarah maka penulis membuat struktur penulisan menjadi:

BAB I Pendahuluan: bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II Kajian Pustaka: bab II berisi Kajian Teori tentang Film Animasi Adit Sopo Jarwo *The Movie*, Media, Pendidikan Karakter, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berfikir

BAB III Metode Penelitian: bab III berisi tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data

BAB IV Temuan dan Pembahasan: bab IV berisi tentang deskripsi karakter tokoh dalam film Adit Sopo Jarwo *The Movie*, deskripsi Pendidikan karakter dari tokoh Adit Sopo Jarwo *The Movie*, karakter tokoh dalam film Adit Sopo Jarwo *The Movie*, dan Pendidikan karakter dari tokoh Adit Sopo Jarwo *The Movie*

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: bab V berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi