

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam pembangunan masyarakat dan negara yang maju. Dengan memberikan pendidikan yang berkualitas, siswa dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan mereka, sehingga dapat menjadi individu yang produktif dan bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Pendidikan juga membantu siswa untuk membangun karakter dan akhlak yang baik. Hal ini sangat penting karena karakter yang baik merupakan pondasi yang kuat bagi individu untuk hidup dalam masyarakat yang adil dan sejahtera. Hal tersebut selaras dengan rumusan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidikan tidak hanya menekankan pada aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga pada aspek afektif (emosi, sikap, dan nilai), serta aspek psikomotorik (keterampilan fisik). Dengan demikian, pendidikan diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan karakter dan akhlak yang baik, seperti integritas, disiplin, kerja keras, kerjasama, tanggung jawab, serta menghargai perbedaan dan toleransi terhadap keberagaman.

Pendidikan tidak luput dari proses pembelajaran. Menurut Sagala (2010 : 61), membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan dan teori belajar adalah arti dari pembelajaran. Sedangkan menurut Ali (1992 : 30) Pembelajaran adalah suatu rangkaian komponen yang saling terkait dan berkesinambungan dan ditujukan untuk diimplementasikan dengan baik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Beberapa

komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi.

Menurut Sagala (2010 : 61) pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai pelajar. Dalam proses pembelajaran, guru bertugas untuk mengajar dan membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Sedangkan, peserta didik bertugas untuk belajar dan mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman mereka. Merujuk Undang-Undang No.14 tahun 2005 tentang Guru disebutkan “kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat guru serta perannya sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional”.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disajikan. Dengan demikian guru diharuskan aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Tetapi kenyataan berkata lain, masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran, di mana guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa menjadi objek penerima informasi. Metode ini sering kali tidak efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif bagi siswa, karena siswa hanya menjadi pendengar pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya metode yang digunakan oleh sebagian besar guru dalam pembelajaran saat ini adalah metode ceramah, dengan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga interaksi yang terlihat hanya satu arah dan guru sangat mendominasi proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui penggunaan media pembelajaran yang monoton dan masih bersifat konvensional. Hal tersebut dinilai ikut andil mempengaruhi motivasi dan minat peserta didik dalam belajar (Yulia Suriyanti, 2019).

Oleh sebab itu, pengenalan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu upaya guru untuk membantu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk membangun prestasi belajar siswa, guru perlu merancang pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan optimal. Maka dari itu guru memerlukan media pembelajaran agar komunikasi dan informasi antara guru dan siswa berlangsung baik (Jamalludin, 2016).

Guru membutuhkan strategi untuk memilih media pembelajaran agar siswa mendapat layanan yang baik dalam pemahaman materi pelajaran karena materi dapat diterima dengan cepat melalui bantuan media pembelajaran. Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penyerapan materi secara total dengan media pembelajaran yang tepat (Prastya, 2016)

Untuk itu diperlukan perhatian yang khusus dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai agar memberikan banyak manfaat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat mengatasi sikap pasif peserta didik karena media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Melalui hal ini media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan motivasi dan kegairahan belajar peserta didik serta menimbulkan interaksi secara langsung melalui lingkungan sekitarnya juga memungkinkan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, dengan memilih bahan belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka (Ramli, 2015).

Melalui media pembelajaran mempermudah guru untuk merancang situasi kelas yang lebih bervariasi dan membantu peserta didik untuk mencerna konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata atau konkret agar lebih mudah dipahami (Sudrajat, 2010). Sehingga menciptakan pembelajaran dirancang secara sistematis dan realistik.

Guru harus selektif dalam memilih serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Gaya belajar menjadi salah satu strategi yang disesuaikan seturut dengan media pembelajaran yang tepat. Menurut (Nasution:2008:93) gaya belajar atau learning style adalah cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang dalam proses. Menurut Barbe dan Swassing (dikutip oleh Hartanti dan Arhartanto) gaya belajar berdasarkan sensori motoric dibagi menjadi visual, auditorial, dan kinestetik (VAK). Menurut (Bobbi de Potter : 2005) secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

Rapidbe (2012) yang dikutip oleh (Susanto and Akmal : 2015) menjabarkan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik sebagai berikut: (1) 10% dari apa yang dibaca (2) 20% dari apa yang didengar (3) 30% dari apa yang dilihat (4) 50% dari apa yang dilihat dan didengar (5) 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan (6) 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Berdasarkan presentase pemahaman yang diperoleh dari berbagai indera, maka media pembelajaran dapat dirancang dan diselaraskan untuk mendorong optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan berbagai aktivitas seperti membaca, mendengar, melihat, menulis, mengucapkan, serta melaksanakan. Artinya, media audio, visual, video, dan media interaktif lainnya perlu dikembangkan dalam upaya meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas siswa.

Maka dari itu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media film. Dalam konteks pembelajaran, film dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga audiens dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Media yang dilihat oleh mata dan didengar oleh telinga, lebih mudah dan lebih cepat diingat daripada media yang hanya dibaca atau didengar saja (Munadi dalam Azizah, 2020: 3).

Film *Battle of Surabaya* adalah film animasi yang bertemakan sejarah mengenai peristiwa penting setelah kemerdekaan. Film tersebut adalah film animasi 2 Dimensi yang mengandung nilai-nilai patriotisme. Film animasi tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa karena mampu menggabungkan unsur audio, visual, dan penceritaan cerita dalam satu kesatuan. Dengan penggunaan film animasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam pelajaran karena visualisasi yang diberikan dalam film animasi dapat membantu memperjelas dan mengilustrasikan konsep tersebut. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran IPS dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan peran dan fungsinya. melalui film animasi 2 Dimensi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa, mengoptimalkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan menumbuhkan nilai patriotisme dan cinta tanah air terhadap diri siswa.

Data yang dikaji dalam penelitian ini adalah nilai-nilai patriotisme pada film animasi *Battle of Surabaya* melalui penggalan ucapan dan tindakan tokoh dalam film tersebut yang kemudian dirancang menjadi alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut judul penelitian ini adalah “Analisis Nilai-nilai Patriotisme pada Film Animasi *Battle of Surabaya* Sebagai Alternatif Pembuatan Media Pembelajaran IPS Mengenai Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Bagi Kelas V” Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai-nilai patriotisme yang dimuat pada upaya perjuangan bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatan Indonesia setelah peristiwa kemerdekaan melalui penggalan ucapan dan tindakan tokoh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja nilai-nilai patriotisme yang terdapat pada film animasi *Battle of Surabaya*?
2. Bagaimana media pembelajaran mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan berdasarkan hasil analisis nilai-nilai patriotisme pada film animasi *Battle of Surabaya*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun, maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk nilai-nilai patriotisme yang terdapat pada film animasi *Battle of Surabaya*.
2. Menghasilkan media pembelajaran mengenai upaya perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia berdasarkan hasil analisis nilai-nilai patriotisme pada film animasi *Battle of Surabaya*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan wawasan keilmuan insan pendidikan tentang nilai-nilai patriotisme dalam pembelajaran perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar serta bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan mengimplementasikan nilai-nilai patriotisme dalam

kehidupan sehari-hari.

- b. Manfaat bagi guru, hasil dari penelitian ini akan melahirkan output berupa alternatif media pembelajaran mengenai nilai-nilai patriotisme bagi kelas V sekolah dasar.
- c. Manfaat bagi peneliti, dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya guna sebagai rujukan penelitian dalam pembuatan media pembelajaran IPS mengenai analisis nilai-nilai patriotisme.

E. Definisi Istilah

Agar dapat kesamaan persepsi dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yang digunakan sebagai berikut:

- a. Nilai-nilai Patriotisme dalam penelitian ini mencakup nilai kesetiaan, keberanian, rela berkorban, pantang menyerah, dan cinta tanah air.
- b. Film animasi dalam penelitian ini adalah film animasi 2 dimensi berjudul *Battle of Surabaya*
- c. Media Pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai hasil analisis nilai-nilai patriotisme

