

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik yang diberikan oleh lembaga pendidikan. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membentuk peserta didik agar dapat belajar dengan baik dalam menuntut ilmu pengetahuan (Susanto, 2013:19). Pembelajaran juga dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa (Ponza, 2018). Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode serta media pembelajaran. Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, tenaga pendidik didalam menyajikan materi pembelajaran harus mengarah pada pola berpikir kritis siswa, supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Sejalan dengan hal tersebut Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru dan merupakan wujud gagasan yang dipandang baru, agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar ataupun prestasi (Purwadhi, 2019). Proses pembelajaran yang diterapkan menjadi efektif dan terlaksana dengan baik jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang inovatif.

Media Pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut AECT (dalam Sukiman, 2012:28), media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan orang untuk menyalurkan atau mengirim informasi. Sukiman (2012:28) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1). Menurut Susanto (2013:225) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berakar pada budaya bangsa Indonesia dan digunakan untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai muatan pelajaran tidak hanya sekedar memiliki misi mengembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air, selain itu merupakan suatu program pendidikan yang berperan dalam mencapai salah satu tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu pelajaran PPKn adalah sebagai pendidikan karakter, dibandingkan

dengan mata pelajaran lainnya, muatan pelajaran PPKn memiliki posisi sebagai ujung tombak dalam pendidikan karakter. Maksudnya dalam pelajaran PPKn tersebut pendidikan karakter harus menjadi tujuan pembelajaran.

Pendidikan karakter sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Zubaedi (2011:19) Pendidikan karakter adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru, yang dapat mempengaruhi karakter peserta didik. Untuk membuat peserta didik berkarakter adalah tugas pendidik, yang tujuannya adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang baik dan berkarakter. Pengertian baik dan berkarakter mengacu pada norma yang dianut, yaitu dalam nilai-nilai luhur Pancasila (Wulan, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pada hari Senin tanggal 30 November 2020 berupa wawancara dengan guru wali kelas V yaitu Ibu Yasinta Nyoman Mariantini, S.Pd di SD nomor 2 Kapal, ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yang meliputi : (1) Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. (2) Sumber Belajar yang digunakan hanya buku tematik dan belum menggunakan buku pendamping untuk memperluas dan memperdalam materi PPKn. Dari permasalahan tersebut, poin pertama merupakan masalah yang menonjol. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah cenderung membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan pelajaran tidak dapat dipahami dengan baik. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif sehingga membuat

siswa tidak tertarik untuk belajar dan pemahaman siswa yang didapat cenderung tidak optimal. Apalagi pada situasi pandemi *covid-19* seperti saat ini, siswa tentunya kurang dapat memahami isi materi pembelajaran secara maksimal yang disampaikan oleh guru, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring tidak semaksimal dengan pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka. Berbanding terbalik pada situasi normal pembelajaran dapat berjalan dengan inovatif, dimana pembelajaran dirancang oleh guru dan guru didalam menyajikan materi pembelajaran mengarah pada pola berpikir kritis siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar ataupun prestasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa akan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk muatan pelajaran PPKn yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media video animasi. Disamping itu salah satu solusi untuk mengatasi kondisi seperti sekarang ini, sangat diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri berupa media video animasi. Dalam penelitian ini akan dikembangkan media video animasi tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan menggunakan video animasi diharapkan siswa dapat mengamalkan penerapan nilai-nilai pancasila dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Disamping itu media video

animasi ini dilengkapi dengan adanya gambar-gambar yang dapat menambah pemahaman dan mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Menurut Apriansyah (2020) animasi adalah sebuah tampilan objek atau gambar yang bergerak, sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu tertentu dan mampu menciptakan ilusi gambar bergerak. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan materi yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan teks namun terdapat animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media video animasi tersebut.

Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul pengembangan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD nomor 2 Kapal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang berantusias dalam proses pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif sehingga membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif, siswa menjadi cepat bosan dan pelajaran tidak dapat dipahami dengan baik.

2. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar.
3. Sumber belajar yang digunakan hanya buku tematik dan belum menggunakan buku pendamping untuk memperluas dan memperdalam materi PPKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi nilai-nilai Pancasila, khususnya pada siswa kelas V SD nomor 2 Kapal. Terhadap media pembelajaran ini dilakukan uji validitas isi dari para ahli (ahli isi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran), uji coba pada uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD nomor 2 Kapal?

2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD nomor 2 Kapal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD nomor 2 Kapal.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD nomor 2 Kapal.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi ini khususnya dalam pembelajaran PPKn, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media video animasi, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih

mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan dihasilkan produk yang dapat digunakan oleh guru dan siswa berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media video animasi yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media video animasi yang dihasilkan berupa gambar yang semula diam menjadi bergerak terlihat seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata.
2. Media video animasi dapat memberikan pengalaman visual khusus untuk pemahaman yang lebih mendalam, dan dapat digunakan secara mandiri ataupun kelompok.
3. Media video animasi memadukan unsur multimedia dalam pengembangannya seperti teks, animasi, audio, dan visual.

4. Media video animasi berorientasi nilai karakter sesuai dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang masih senang bermain dan suka dengan hal-hal yang menarik. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus bisa memberikan fasilitas, prasarana, dan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sesuai dengan karakteristik anak sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Pentingnya pengembangan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn ini, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu dengan media video animasi berorientasi nilai karakter diharapkan peserta didik mudah memahami materi yang dipelajari karena materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media video animasi dikembangkan dan didesain semenarik mungkin, sehingga pembelajaran akan lebih terlihat hidup dan menyenangkan.
- b. Tersedianya media video animasi yang dapat membantu siswa memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD nomor 2 Kapal, sehingga hasil produk yang dikembangkan hanya untuk kelas V SD nomor 2 Kapal khususnya pada muatan pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi terbatas yang berisi materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

1.10 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media video animasi berorientasi nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn.

1. Media video animasi adalah media yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana dalam penggunaannya bisa digunakan dalam pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19* dan penggunaannya dibantu oleh pemandu guru. Pada konteks ini video animasi berisikan tentang nilai karakter yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila.

2. Nilai karakter adalah sesuatu yang bersifat abstrak yang diharapkan dapat merubah atau membentuk karakter perilaku seseorang untuk menjadi yang lebih baik.
3. Muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan siswa agar dapat memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia.

