

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki kontribusi penting bagi seseorang untuk membentuk sebuah kepribadian. Selain itu suatu Pendidikan adalah suatu komponen yang diakui bangsa dan negara yang berpengaruh terhadap kemajuan dalam suatu bangsa dan negara. Dengan demikian suatu bangsa menjadikan Pendidikan itu adalah prioritas paling utama yang bisa dikembangkan. Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan sistematis yang dapat menjadikan situasi pembelajaran serta proses pembelajaran supaya bisa mempunyai peluang yang dimiliki siswa secara aktif dan dapat ditingkatkan, dengan demikian peserta didik mempunyai kekuatan intelektual, religious, spiritual, mengontrol diri sendiri, pribadi yang baik dan kemampuan yang dibutuhkan mereka, bangsa, masyarakat. Pernyataan diatas termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1. Adapun makna yang bisa diambil dalam pernyataan diatas yakni, hakitanya pendidikan adalah suatu proses dalam membantu para generasi penerus bangsa supaya bisa mempunyai karakter dan prilaku yang baik, bertaqwa, dan berwawasan luas, dan bisa meningkatkan peluang yang di peroleh.

Adapun kewajiban yang harus di lakukan pada program pemerintah Indonesia yakni mewajibkan seluruh warga negara untuk minimal menempuh pendidikan 12 tahun yang dimulai dari tingkat SD.

Dalam dunia pendidikan jenjang SD adalah sebuah pondasi awal sebelum lanjut pada tingkatan berikutnya. Artinya jenjang SD itu salah satu jenjang yang menjadi suatu wadah pada proses pendidikan yang diharapkan bisa meningkatkan karakter dan moral baik pada siswa. Menurut (Annisa, Wilih, & Rahmawati, n.d.), Dalam menjalankan pendidikan karakter dibutuhkan dengan adanya proses pendidikan karakter yang dilakukan pada waktu kecil dan bisa dimaksimalkan pada usia sekolah. Sehingga, tenaga pendidik mempunyai tugas yang penting dalam menjadikan proses pendidikan yang efektif dan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik supaya proses pendidikan bisa dilakukan sesuai capaian pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran, ada suatu hal yang temuat cukup banyak mata pelajaran yang sudah disesuaikan dengan keperluan peserta didik. Adapun salah satunya yakni pada mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik yakni Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran tersebut mempunyai suatu capaian yang menarik yakni untuk menciptakan warga negara yang baik. (*good citizen*) dalam rangka *nation and character building* (Giwangsa, 2018). Pada mata pelajaran PKN ini mempunyai banyak nilai penting yang berasaskan pada nilai dasar negara dan nilai dalam Pancasila yang bisa mewujudkan karakter baik pada peserta didik. Adapun misi dari mata pelajaran PKN yakni ini untuk mengembangkan peluang yang diperoleh siswa, menyiapkan siswa untuk bersosialisasi dalam masyarakat serta menjadikan budaya

kewarganegaraan sebagai satu – satunya penentu untuk siswa dalam kehidupan sehari -hari.

Dalam situasi perkembangan suatu zaman yang lama – kelamaan akan semakin padat, karakter tiap siswa tentunya akan ada perubahan bahkan ada penyimpangan. Adapun penyimpangan yang tidak sedikit ditemukan pada peserta didik yakni adanya sikap atau perilaku agresif yang bisa menimbulkan kebiasaan dalam melakukan tindakan bully pada rekannya. Adapun Kata *bullying* muncul dari Bahasa Inggris, yaitu pada kata bull artinya banteng yang suka menyeruduk ke segala arah. Merujuk pada etimologi dalam Bahasa Indonesia, kata bully mempunyai sebuah arti mengancam atau orang yang suka mengganggu rekannya yang lemah darinya. Adapun merujuk pada terminologi definisi *bullying* menurut Ken Rigby (Zakiyah, Humaedi, & Santoso, 2017) yakni sebuah keinginan untuk melukai yang ditunjukkan pada suatu tindakan, dengan demikian bisa membuat orang lain sengsara. Tindakan ini dilakukan tidak dengan direncanakan oleh seseorang maupun sekelompok orang yang lebih kuat, tidak ada tanggung jawab, dan hal ini biasanya dilakukan secara terus menerus, serta menganggap itu kesenangan ketika melakukannya. Tindakan bullying ini sering terjadi pada anak sekolah dasar yang mengatasnamakan senioritas yang masih dilakukan secara berulang kali (Usmaedi, Sapriya, & Mualimah, 2021). Merujuk pada KPAI mencatat bahwa pengaduan tindakan kekerasan kepada anak mencapai 37.381 temuan dalam kurun waktu 9 tahun, yaitu dari tahun 2011 hingga tahun

2019, Tindakan itu adalah sebuah tindakan baik dari pendidikan ataupun dari sosmed, yang mencapai angka 2.473 laporan dan sampai kini terus meningkat (Tim KPAI, 2020).

Temuan tersebut menjadi topik hangat yang menjadi obrolan terjadi pada tahun 2017. Tindakan bullying ini menimbulkan banyak korban sampai adanya bunuh diri karena tidak bisa menahan atas tindakan kekerasan tersebut yang dilakukan oleh rekan - rekannya. Kemudian di awal bulan Oktober 2021, terdapat kejadian kasus bullying yang menimpa seorang anak kelas 4 SD di Sumatera Selatan. Merujuk dalam berita yang telah dipaparkan (Pratama & Nugraha, 2021), Adapun korban berumur 12 tahun diduga mengalami tindakan kekerasan yang dilakukan oleh dua orang kakak kelasnya dan adik kelasnya. Hal tersebut korban mengalami patah di bagian leher dan hampir koma sampai dua hari. Penyelidikan kasus tersebut masih lakukan pada pihak sekolah dan dinas pendidikan sekitar. Dengan adanya beberapa kasus yang masih banyak tentunya pada tindakan bullying yang terjadi di Indonesia, kita sebagai guru tentunya harus bisa berperan secara aktif untuk berupaya mengatasi masalah itu.

Maka dari itu cara mengatasi atau mengedukasi siswa untuk Menanamkan nilai kemanusiaan yang adil dan berradab. Oleh karena itu dibutuhkan media yang bisa dijadikan solusi unyuk menarik antusiasme yang relevan dengan keperluan peserta didik. Khususnya yakni pada pengembangan media belajar audiovisual berbasis video animasi.

Adapun pengertian dari animasi yakni suatu kumpulan gambar yang bergerak berbentuk objek dengan adanya efek khusus dengan demikian menampilkan kesan yang nyata (Mayer, 2012:88). Adapun wujud dari objek tersebut bisa berbentuk benda tak hidup dan hidup. Animasi memiliki kesan menarik dengan perpaduan tulisan dan warna pendukung yang baik, dan akan lebih efektif adanya bantuan suara. Fungsi penting penerapan video animasi untuk sebagai media dalam belajar yakni keterampilan dalam memvisualisasikan bahan ajar yang tidak bisa dibayangkan atau dilihat oleh peserta didik. Media pembelajaran video animasi memudahkan pendidik untuk memaparkan suatu materi. Adapun keunggulan dari penerapan video animasi sebagai media dijelaskan oleh Munir (2015:295) yakni (a) Penyampain materi atau bahan ajar dilakukan secara cepat, (b) bisa melakukan pengulangan kembali pada bahasan tertentu (c) bisa mengurai sebuah proses dan peristiwa secara terperinci dan fakta, (d) bisa menciptakan materi atau benda yang sifatnya tidak menentu menjadi konkret, (e) bisa digunakan secara terus menerus dan awet digunakan pada waktu lama, (f) memerlukan ketrampilan pendidik dalam mengoperasikan teknologi, (g) menumbuhkan ketrampilan dasar dan bisa menambah wawasan baru bagi anak, (h) sesuai dengan capaian pembelajaran serta kurikulum yang memusatkan proses belajar pada anak dalam menerapkan media video animasi dalam menanamkan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab.

Dengan adanya karakter yang baik diharapkan bisa terwujud melalui penanaman nilai moral yang terdapat pada Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidik harus bisa memberikan solusi dalam memecahkan masalah sikap bullying karena apabila hal ini tidak segera diatasi maka bisa menimbulkan dampak negatif kepada perkembangan peserta didik, khususnya bagi korban. Pada hakikatnya pendidik atau guru adalah harus bisa meningkatkan peluang dalam dirinya yang diperoleh oleh siswa dengan optimal supaya bisa mewujudkan sebuah situasi kelas yang sistematis dalam proses pembelajaran yang aman dan nyaman, serta membimbing peserta didik supaya dapat membentuk hubungan yang baik, menjauhi pertengkaran, serta permasalahan pada dunia pendidikan (Dewi, 2020).

#### **B. Batasan Masalah**

Merujuk latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini antara lain.

1. Objek penelitian ini yakni Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Menanamkan Anti Bullying Melalui Pendidikan Pancasila pada Siswa kelas 4 SDN Driyorejo
2. Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas 4 SDN Driyorejo Kecamatan Nguntoronadi Kab. Magetan tahun ajaran 2023/2024

#### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka permasalahan yang diteliti adalah Bagaimana Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam

Menanamkan Anti Bullying Melalui Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 4 sd ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan video animasi dalam menanamkan anti bullying melalui pendidikan Pancasila

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritas

Memperbarui wawasan baru dalam pengembangan teori pendidikan karakter, khususnya dalam konteks penggunaan media video animasi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa kelas 4 sd dan juga Memperkuat teori tentang integrasi media digital pada kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana media video animasi dapat digunakan secara efektif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan sikap anti-bullying

##### 2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini yaitu:

###### a. Bagi peserta didik

Peserta didik bisa, lebih memahami apa itu bullying, berbagai bentuknya, dan dampak negatifnya terhadap korban, yang akan membantu mereka mengenali dan menolak perilaku bullying dan juga Video animasi dapat membantu siswa mengembangkan

empati terhadap teman-temannya dan sikap toleran terhadap perbedaan, sehingga mereka lebih peka terhadap perasaan orang lain dan tidak terlibat dalam bullying.

b. Bagi guru

dengan ini Video animasi memberikan cara yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika, membantu guru dalam menanamkan pendidikan karakter pada siswa secara lebih sistematis dan menyenangkan. Dengan meningkatnya kesadaran siswa tentang bullying dan nilai-nilai Pancasila, guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih aman dan kondusif, mengurangi insiden bullying dan konflik antar siswa.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

Melihat variabel yang telah digunakan dalam penelitian ini, kata kunci untuk mendefinisikan batasan-batasan masalah yaitu:

1. pemanfaatan media video animasi

Pemanfaatan media video animasi adalah penggunaan video yang dibuat menggunakan teknik animasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran atau penyampaian informasi. Video animasi ini memanfaatkan gambar-gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual lainnya untuk membuat konten yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens, terutama anak-anak.

## 2. menanamkan anti bullying

Menanamkan anti bullying adalah proses edukatif yang bertujuan untuk memperkenalkan, mengajarkan, dan menginternalisasikan nilai-nilai serta sikap yang menentang tindakan bullying di kalangan individu, terutama siswa. Proses ini melibatkan upaya untuk membuat siswa memahami dampak negatif dari bullying, baik secara fisik, emosional, maupun psikologis, serta mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam menciptakan lingkungan yang aman, inklusif, dan menghormati satu sama lain.

## 3. pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar yang terkandung dalam Pancasila kepada peserta didik. Pancasila, sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia, terdiri dari lima sila yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.