

UPAYA MENINGKATKAN PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DENGAN MODEL PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) MELALUI MEDIA KARTUN ANIMASI *NUSSA DAN RARA*

1)Devi Safitri 2) Dhiyanda Eka Pratiwi 3) Elsa Mawarni 4) Nurul Rodhiah 5) Azliatus
Syuhada 6) Safrida Napitupulu

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: devisafitri26122@gmail.com dhiyandaekap@gmail.com
elsamawarni103@gmail.com rodhiahnurul@gmail.com Azliasyuhada@gmail.com
safrida@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penanaman pendidikan karakter siswadengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) melalui media kartun animasi *nussa dan rara* di kelas 1 UPT SPF SDN 105359 Sumberjo. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 UPT SPF SDN 105359 Sumberjo sebanyak 14 orang. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi pada saat penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan jumlah nilai rata rata siswa, persentase jumlah siswa yang tuntas dan persentase jumlah siswa yang belum tuntas. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I sebanyak 48% dengan rata-rata nilai 7,21 dimana siklus I diperoleh hasil angka dalam kriteria cukup sedangkan pada siklus II diperoleh angka 90% dengan rata-rata nilai 13,5 dalam kategori kriteria baik.

Kata kunci: PBL, karakter, kartun animasi

Abstract

The aim of this research is to improve the cultivation of student character education using the *problem based learning* (PBL) model through the animated cartoon media *Nussa and Rara* in class 1 of UPT SPF SDN 105359 Sumberjo. The method used in this research is the Classroom Action Research method using 2 cycles. The subjects of this research were 14 grade 1 students of UPT SPF SDN 105359 Sumberjo. The instruments used to obtain data were observation sheets, interview sheets, field notes and documentation during research. The data analysis technique used is the average number of students, the percentage of students who have completed and the percentage of students who have not completed. The results of the research showed that there was an increase from cycle I of 48% with an average value of 7.21, where in cycle I the results were obtained in the sufficient criteria, while in cycle II the results were obtained at 90% with an average value of 13.5 in the good criteria category.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar para pelajar menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap (Tsoraya *et al.*, 2023). Menurut undang-undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti *et al.*, 2022). Pendidikan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusaiakan

manusia (Pristiwanti *et al.*, 2022). Sehingga, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar dalam mengembangkan potensi individu baik dalam bentuk sikap dan intelektual sehingga dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan tidak hanya sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan, tapi pendidikan mengajarkan bagaimana cara kita untuk dapat memanusiakan manusia seperti halnya kita harus dapat menghormati, menghargai dan paham akan hak dan kewajiban kita sebagai warga negara.

Sekolah menjadi wadah kita untuk menerapkan definisi pendidikan. Belajar merupakan proses sepanjang hayat, mulai dari kecil hingga dewasa. Dengan belajar, diharapkan kita mampu mengembangkan setiap individu dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, kita dapat meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki pola pikir maju dan berkarakter baik. Namun, berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa dampak positif dan negatif bagi setiap negara. Nyatanya, majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa faktor baik dan buruk secara bersamaan dalam dunia pendidikan.

Pendidikan di era digital terjadi dengan sangat cepat, kemajuan dari teknologi tidak hanya memberikan manfaat bagi orang dewasa namun remaja bahkan anak-anak juga memperoleh manfaat dari hasil berkembangnya teknologi. Di era sekarang, teknologi banyak digunakan sebagai interaksi jauh antar manusia dari berbagai daerah. Berbagai manfaat perkembangan teknologi tidak menutupi dampak negatif perkembangan teknologi. Munculnya kasus-kasus baru menjadi tantangan bagi era digitalisasi. Munculnya kasus seperti, munculnya perselisihan, ujaran kebencian, bullying, ataupun tauran antar pelajar yang menunjukkan kurang baiknya moral peserta didik sekarang. Pendidikan karakter seharusnya benar-benar harus diperhatikan dan dibangun sedini mungkin baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun sosial masyarakat. Perilaku watak negatif tentunya dapat berasal dari berbagai faktor, baik dari faktor lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Tanpa disadari di dalam lingkungan keluarga nyatanya tontonan memiliki pengaruh terhadap pola pikir anak. Anak lebih cepat menangkap apa yang mereka lihat yang selanjutnya akan mereka tiru.

Animasi kartun merupakan salah satu dari bentuk berkembangnya era digitalisasi saat ini, baik orang tua maupun anak-anak sangat menyukai animasi kartun/film. Animasi kartun menjadi salah satu tontonan yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan menonton, mereka akan menghabiskan berjam-jam waktu mereka dengan sangat cepat. Orang tua sekarang sangat membebaskan setiap anak mereka untuk menonton apa saja yang ada pada *handphonenya*. Tak khayal dengan tontonan mereka akan mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku, baik dari berbicara hingga cara mereka berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

Pendidikan merupakan upaya paling efektif dalam meningkatkan sumber daya manusia, pembentukan watak, etika, moralitas bangsa, penciptaan persatuan, kerukunan, keharmonisan, dan kebersamaan sesama komponen bangsa Indonesia (Hakim & Darajat, 2023). Membentuk karakter yang baik bagi setiap peserta didik dalam pembelajaran bagi seorang pendidik sangatlah penting. Seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, namun harus dapat menanamkan moral yang baik bagi setiap peserta didik. Guru perlu menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada setiap peserta didik guna membentuk individu yang memiliki nilai dan karakter yang baik. Dalam pendidikan, kurikulum berperan penting sebagai pedoman dalam terjadinya proses belajar

dan mengajar. Kurikulum perlu dikembangkan guna mencapai efisiensi dalam proses belajar-mengajar di kelas.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Keterampilan pendidikan kewarganegaraan yang baik berfungsi sebagai dasar bagi siswa untuk membangun kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan belajar di berbagai bidang akademik (Ardana *et al.*, 2023). Pengajaran pendidikan kewarganegaraan tidak hanya sekedar menjelaskan teori-teori tentang nilai-nilai Pancasila saja, namun sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memahami dan menerapkan muatan-muatan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat perlu dikembangkan agar dapat menstimulus peserta didik untuk tidak hanya sekedar memahami tapi juga dapat mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan kewarganegaraan.

Sekarang masih banyak sekali peserta didik yang kurang baik dalam menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan seperti budaya sopan santun, kepedulian, jujur dan tenggang rasa. Meskipun mereka paham secara teori mengenai nilai-nilai dalam pendidikan kewarganegaraan, tapi mereka terlihat belum bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa sekolah dasar adalah pondasi awal dari terbentuknya individu yang berkualitas. Dengan dikembangkannya pembelajaran kewarganegaraan yang bermakna di kelas diharapkan siswa tidak lagi hanya memahami secara teoritis, akan tetapi mampu dengan kesadaran penuh untuk melakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan magang III di UPT SPF SDN 105359 Sumberjo pada tanggal 9 Januari hingga 8 Februari 2023 menunjukkan bahwa rendahnya moral siswa terutama akan budaya sopan santun. Beberapa siswa kerap kali berkata tidak sopan dan terkesan kasar ketika berbicara dengan teman seusinya maupun guru. Selain itu siswa suka tidak jujur, kurangnya sikap disiplin, suka mengganggu teman, sikap suka melawan dan munculnya kasus bullying di lingkungan sekolah. Seharusnya hal-hal tersebut perlu diatasi sedini mungkin agar dapat terciptanya lingkungan masyarakat sekolah yang aman dan sejahtera. Memberikan pencerahan maupun hukuman kepada peserta didik nyatanya belum bisa mengurangi permasalahan yang ada. Guru perlu mencari media pembelajaran untuk meningkatkan moral peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan terkesan merangkul setiap siswa. Sehingga, penyisipan pendidikan karakter tidak hanya mampu menanamkan sikap yang baik pada siswa namun juga meningkatkan intelektual anak tentang sebab akibat suatu perilaku itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas I UPT SPF SDN 105359 Sumberjo, masih banyak siswa yang tidak memiliki cat warna sehingga ketika dimulainya mata pelajaran seni budaya siswa tidak dapat secara optimal melakukan tugasnya dengan baik. Sehingga, hal tersebut memicu rendahnya hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki sikap tolong menolong akan membantu teman lainnya dalam meminjamkan barang yang ia miliki. Namun, tidak semua memiliki sikap yang sama. Pertikaian dan sikap tidak bertanggung jawab juga sering terlihat di kelas I. Kurangnya sikap tenggang rasa memunculkan adanya permusuhan antar teman. Rendahnya penanaman pendidikan karakter terhadap siswa kelas I di UPT SPF SDN 105359 Sumberjo menjadikan permasalahan yang perlu segera diselesaikan.

Dalam pendidikan era digital, guru harus dapat menerapkan media digital sebagai upaya membantu mengatasi kurangnya pendidikan karakter pada peserta didik. Media digital yang dimaksud yaitu dengan menggunakan media kartun animasi *nussa dan rara* sebagai bentuk pengajaran penerapan nilai karakter kepada siswa. Melalui guru sebagai *rule model* nyatanya belum cukup dalam menerapkan pendidikan karakter pada siswa. Sehingga perlu

dikembangkan pendidikan karakter siswa dengan mengintegrasikannya pada setiap mata pelajaran menggunakan pemodelan lain. Permodelan tersebut berupa penerapan media audiovisual yang diharapkan bahwa media audiovisual tidak hanya meningkatkan karakter siswa tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. Sehingga, peneliti berhipotesis bahwa media kartun animasi *Nussa dan Rara* sangat efektif digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Kartun animasi *nussa dan rara* merupakan animasi milik karya bangsa Indonesia yang di tayangkan pada tahun 2018 dengan menyisipkan nilai-nilai pendidikan agama dan sikap kewarganegaraan. Kartun animasi *nussa dan rara* sangat populer terutama di kalangan anak-anak. Sehingga selain menarik, kartun animasi akan membantu menanamkan pendidikan karakter yang baik bagi setiap peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Penanaman Pendidikan Karakter Siswa dengan Model PBL (Problem Based Learning) Melalui Media Kartun Animasi *Nussa dan Rara* di kelas I”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah UPT SPF SDN 105359 Sumberjo di Kecamatan Pagar Merbau, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober sampai bulan november semester genap tahun 2023.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi pada saat penelitian.

2.3 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menganalisis apa yang telah diamati, meliputi penskoran pada instrumen penilaian peserta didik, suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung, dan aktivitas guru serta siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui penelaahan data yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan. Analisis data penilai sikap diperoleh dari hasil observasi setiap siklus penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

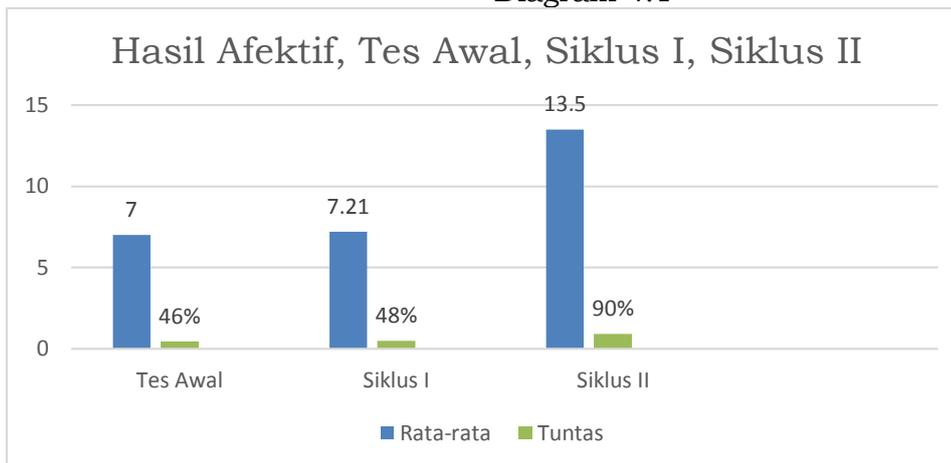
Berdasarkan data hasil penanaman karakter siswa dengan menggunakan model Problem Based Learning melalui media animasi Nussa Dan Rara. Hal ini dapat meningkatkan penanaman karakter siswa pada siklus satu dan dua berikut ini:

1. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus ke siklus I sebanyak 48% dengan rata-rata 7,21 dimana siklus I memperoleh kriteria cukup.
2. Siklus II diperoleh angka 90% dengan rata-rata 13,5 dengan kriteria baik. Setelah mendapatkan hasil dari analisa data maka uji hipotesis tindakan H_a diterima dan H_0 ditolak, dimana H_a terdapat peningkatan pendidikan karakter siswa pada muatan pendidikan kewarganegaraan melalui model PBL (Problem Based Learning) dengan media animasi nussa dan rara di UPT SPF

SDN 105359 Sumberjo.

Hal tersebut diatas dapat dilihat dari diagram dibawah ini:

Diagram 4.1



4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL (Problem Based Learning) dengan media animasi nussa dan rara dapat meningkatkan pendidikan karakter peserta didik. Animasi nussa dan rara memiliki beraneka nilai karakter yang dapat di ambil sebagai rulle model terkhususnya dalam membentuk sikap ataupun moral peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I sebanyak 48% dengan rata-rata nilai 7,21 dimana siklus I diperoleh hasil angka dalam kriteria cukup sedangkan pada siklus II diperoleh angka 90% dengan rata-rata nilai 13,5 dalam kategori kriteria baik. Setelah mendapatkan hasil dari analisa data maka uji hipotesis tindakan Ha diterima dan Ho ditolak, dimana Ha terdapat peningkatan pendidikan karakter siswa pada muatan pendidikan kewarganegaraan melalui model PBL (Problem Based Learning) dengan media animasi nussa dan rara di UPT SPF SDN 105359 Sumberjo.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempergunakan model pembelajaran lainnya yang dapat mendukung meningkatnya pendidikan karakter peserta didik.
2. Penerapan media nussa dan rara diharapkan dijadikan penunjang dalam membantu guru untuk mendorong meningkatkan moral yang baik bagi peserta didik. Namun kepribadian guru tetap menjadi kunci dalam menjadi rulle model yang dapat siswa tiru.
3. Guru sebagai fasilitator harus terus memberdayakan kecakapan abad-21 khususnya dalam mempergunakan teknologi sebagai pengantar informasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ardana, L. N., Vega, N., Kirana, P., & Sunaryati, T. (2023). *Peran Penting Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter*. 7, 15814–15819.

- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 7–12.