

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kasus penyalahgunaan kekuasaan dan wewenang merupakan permasalahan serius yang harus segera di atasi. Permasalahan ini menyebabkan beberapa permasalahan lain. Salah satunya permasalahan korupsi. Syarbini dan Arbain (2014: 6) menjelaskan korupsi mempunyai makna yang semuanya mengarah kepada keburukan, ketidakbaikan, kecurangan, bahkan kedzaliman, yang akibatnya akan merusak dan menghancurkan tata kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa, dan bahkan negara. Oleh karena itu, korupsi sudah seharusnya diberantas.

Masalah pemberantasan korupsi tidak dapat dilakukan oleh aparat penegak hukum saja, dunia pendidikan diharapkan mampu berperan dalam pencegahan korupsi sejak dini. Peserta didik yang dibekali pendidikan anti korupsi yang cukup akan memberikan perlindungan kepada para calon generasi penerus bangsa dari maraknya tindak korupsi. UU No. 30 Tahun 2003 Pasal 13 Huruf C tertulis bahwa KPK berwenang untuk menyelenggarakan program pendidikan anti korupsi pada setiap jenjang pendidikan. Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) menargetkan pendidikan anti korupsi sebagai bagian dari pendidikan karakter dalam kurikulum 2013. Pendidikan anti korupsi adalah program pendidikan tentang korupsi yang bertujuan untuk membangun dan meningkatkan kepedulian

warga negara terhadap bahaya dan akibat dari tindakan korupsi (Manulang, 2013: 6).

Terdapat sembilan nilai yang dikembangkan dalam pendidikan anti korupsi, diantaranya nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, kesederhanaan, kemandirian, kerja keras, keadilan, keberanian, dan kepedulian (Syarbini dan Arbain, 2014: 70-74). Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat menumbuhkan sikap dan perilaku yang anti korupsi. Nilai-nilai ini sangat perlu diberikan terutama anak usia sekolah dasar yaitu dengan rentang usia 6-12 tahun karena pada masa ini anak cenderung meniru apa yang terjadi di sekitarnya, sehingga nilai-nilai ini dapat melekat dalam jiwa dan setiap tindakan yang anak lakukan pada koridor yang baik dan benar.

Pada prinsipnya pengintegrasian nilai-nilai dan perilaku anti korupsi bisa dilakukan pada setiap jenjang pendidikan dan melalui semua mata pelajaran. Namun pada tahap awal pengintegrasian dilakukan kepada tiga mata pelajaran yang dipandang paling relevan, yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Bahasa Indonesia. Jika dilihat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memang sebagian materinya mengandung muatan nilai dan perilaku anti korupsi (Syarbini dan Arbain, 2014: 74).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pengintegrasian nilai-nilai anti korupsi ini dapat dilakukan dengan memasukkannya dalam materi pelajaran yang dibantu dengan penerapan media dan pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media belajar sangat

penting mengingat media belajar adalah salah satu alat komunikasi perantara untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan motivasi belajar bagi siswa (Indriana, 2011: 5). Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: audio, visual, dan audio visual (Sanjaya, 2012: 172). Dalam penerapannya, ketiga media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pada saat PPL (Praktek Pengalaman Lapangan), siswa memiliki nilai anti korupsi yang rendah, seperti peraturan dan tata tertib SD Negeri Bumiayu 05 tidak terlaksana dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, Kepala Sekolah SD Negeri Bumiayu 05 menjelaskan diantara siswa kelas I sampai kelas VI, siswa yang kurang menaati peraturan adalah kelas V. Padahal jumlah siswa kelas V paling sedikit dibandingkan kelas lain, yaitu berjumlah 11 siswa. Seharusnya dengan jumlah 11 siswa dalam satu kelas dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan kegiatan siswa mudah diatur, namun dalam hal ini peserta didik sering datang terlambat masuk kelas pada saat jam pelajaran sudah dimulai, peserta didik sering kehilangan uang tabungan, tidak mengerjakan PR (pekerjaan rumah), tanggung jawab peserta didik masih rendah contohnya dalam hal piket, kas kelas dan pada saat menjadi petugas upacara, serta kepedulian terhadap sesama juga masih rendah.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran bertujuan agar siswa belajar. Sementara itu, belajar merupakan proses perubahan

tingkah laku. Pembelajaran memiliki komponen-komponen yang mempengaruhinya seperti media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah media film yang termasuk ke dalam jenis audio visual. Film merupakan salah satu media komunikasi massa sebagai alat untuk menyampaikan berbagai jenis pesan. Pengaruh film terhadap penonton tidak hanya sewaktu dan selama pemutaran saja, tetapi juga diharapkan adanya peniruan atau imitasi. Anak-anak sebagai generasi muda adalah para penonton yang mudah terpengaruh. Meskipun penonton film bukan hanya anak-anak melainkan orang dewasa juga berperan.

Teori belajar sosial Albert Bandura menyatakan bahwa proses belajar terjadi dengan mengalami dan meniru apa yang ada disekitarnya. Bandura menamakan teorinya dengan *social learning* dengan menggunakan prinsip *modelling* dan *imitation*. Menurutnya tingkat imitasi/ peniruan dari anak tergantung dari karakteristik penonton dan karakteristik model (Mustaqim, 2012: 61). Guru dapat menerapkan media pembelajaran film animasi 3D. Sesuai dengan teori tersebut, untuk mengatasi permasalahan anti korupsi siswa. Film animasi 3D merupakan salah satu media pembelajaran yang paling diminati oleh anak-anak karena dapat menjembatani proses pembelajaran lebih menarik, hidup dan memberi suasana lingkungan yang baru bagi peserta didik (Munir, 2015: 328). Melalui film animasi yang dikemas secara menarik baik ide cerita maupun penggambaran tokoh yang

diharapkan mampu menarik perhatian anak-anak untuk mencontoh sifat-sifatnya.

Film animasi 3D dapat dijadikan media pembelajaran dan untuk penerapannya dapat dibantu dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2012: 126). Strategi *movie learning* adalah strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film atau *movie* (Chatib, 2014: 186).

KPK yang merupakan lembaga pemberantasan korupsi telah mengeluarkan film animasi 3D Sahabat Pemberani. Film ini dibuat khusus dalam rangka pencegahan korupsi melalui pembangunan karakter anak Indonesia. Film yang menggambarkan dunia persahabatan dengan tokohnya Panji, Kirana, dan Krisna berisi tentang contoh perilaku yang menentang korupsi. KPK dan para tokoh ingin menjadi sahabat bagi anak Indonesia agar berani jujur, tanggung jawab, disiplin, sederhana, mandiri, kerja keras, adil, berani, serta peduli menuju manusia yang hebat dan jauh dari tindakan korupsi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Film 3D Sahabat Pemberani Melalui Strategi *Movie Learning* Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Anti Korupsi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari perluasan masalah yang diteliti, maka dalam penelitian ini terdapat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penilaian keterlaksanaan film animasi 3D Sahabat Pemberani melalui strategi *movie learning* pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2.
- b. Penilaian pemahaman siswa kelas V terhadap nilai-nilai anti korupsi.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berapakah besar pengaruh film animasi 3D Sahabat Pemberani melalui strategi *movie learning* terhadap pemahaman nilai-nilai anti korupsi siswa kelas V sekolah dasar.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui berapakah besar pengaruh film animasi 3D Sahabat Pemberani melalui strategi *movie learning* terhadap pemahaman nilai-nilai anti korupsi siswa kelas V sekolah dasar.

## **E. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya membantu memberikan pemahaman tentang pentingnya nilai-nilai anti korupsi melalui penerapan pembelajaran efektif seperti dengan menggunakan film animasi 3D Sahabat Pemberani melalui strategi *movie learning*.

## b. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Siswa

Pembelajaran nilai-nilai anti korupsi dengan menggunakan film animasi 3D Sahabat Pemberani melalui strategi *movie learning* dapat menjadikan siswa memahami nilai-nilai anti korupsi.

### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk memberikan pemahaman nilai-nilai anti korupsi.

### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan pemahaman bagi sekolah mengenai pentingnya nilai-nilai anti korupsi untuk diterapkan dalam lingkungan sekolah.

### 4) Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan catatan penting bagi universitas sebagai bentuk perwujudan semangat kebangkitan nasional dengan berbagai langkah menuju pembaharuan Indonesia terutama dalam mencegah dan memberantas korupsi.

## F. Sistematika Penulisan

### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, lembar kosong berlogo Universitas Peradaban, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan bermaterai, lembar motto dan abstrak

dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2. Bagian Isi

Bagian isi penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

### a. BAB I. PENDAHULUAN

- 1) Latar Belakang
- 2) Pembatasan Masalah
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Tujuan Penelitian
- 5) Manfaat Penelitian
- 6) Sistematika Penulisan

### b. BAB II. LANDASAN TEORI

- 1) Deskripsi Kajian Teoretis
- 2) Kajian Penelitian yang Relevan
- 3) Kerangka Berpikir
- 4) Hipotesis Penelitian

### c. BAB III. METODELOGI PENELITIAN

- 1) Tempat dan Waktu Penelitian
- 2) Pendekatan Penelitian
- 3) Populasi dan Sampel
- 4) Variabel Penelitian
- 5) Teknik Pengumpulan Data
- 6) Instrumen Penelitian

7) Uji Validitas dan Reliabilitas

8) Teknik Analisis Data

9) Hipotesis Statistik

d. BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Penelitian

2) Pembahasan

e. BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

1) Simpulan

2) Saran

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini menguraikan tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.