

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang mampu memproduksi film sendiri. Namun, sangat disayangkan dari produksi yang ada mayoritas disisipi adegan-adegan yang tidak mendidik. Idealnya hal tersebut tidak ada, paling tidak porsi nya minimal karena akan berdampak buruk pada generasi muda, mengingat generasi muda merupakan konsumen tertinggi perfilman Indonesia. Akan tetapi, masih ada beberapa film yang dapat memberikan nilai-nilai positif. Nilai-nilai positif tersebut salah satunya mengenai pendidikan karakter.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam Pasal 3 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Pendidikan karakter sangat penting bagi bangsa Indonesia, karena pada saat ini muncul fenomena berupa kebiasaan-kebiasaan yang kurang kondusif untuk membangun bangsa yang unggul. Hal tersebut dipicu antara lain oleh sistem pendidikan yang kurang menekankan pembentukan karakter, tetapi lebih menekankan pengembangan intelektual, misalnya sistem evaluasi menekankan pada aspek kognitif/akademik seperti ujian nasional. Juga kondisi lingkungan yang kurang mendukung pembangunan karakter yang baik (Hidayat, 2010:15).

Isi Pasal 3 undang-undang Sisdiknas sebagaimana sudah dikutip di atas bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama (Suyanto, 2009).

Pendidikan karakter sejak dini sangat penting di era globalisasi mengingat arus informasi sangat deras. Jika anak tidak dibekali dengan karakter yang baik, maka akan terseret arus globalisasi. Sementara tayangan televisi atau perfilman secara vulgar menampilkan kekerasan, tawuran pelajar, bentrok antar kampung atau warga, pergaulan bebas, peristiwa peristiwa kriminal, ataupun tentang penyimpangan perilaku yang tidak semestinya, yang melanggar norma atau budaya. Pendidikan karakter sejak dini diharapkan mampu membentengi generasi muda dari pengaruh globalisasi.

Pendidikan karakter dapat diperoleh dari lingkungan pendidikan sekolah formal maupun lingkungan pendidikan non formal dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Menumbuhkan pendidikan karakter pada anak dapat dimulai dari lingkungan keluarga, karena lingkungan keluarga merupakan faktor terpenting dalam menumbuhkembangkan karakter dalam diri anak. Sekolah merupakan lingkungan kedua dalam menumbuhkan karakter pada anak. Pendidikan karakter di sekolah diintegrasikan dalam semua mata pelajaran, khususnya mata pelajaran Agama dan PKn sehingga beban pelaksanaannya menjadi tanggung jawab semua guru, khususnya guru Agama dan guru PKn.

Mengingat pendidikan karakter merupakan tanggungjawab bersama di lingkungan sekolah, sehingga kepala sekolah, staf karyawan sekolah, guru BP dan semua guru mata pelajaran juga ikut serta dalam menumbuhkan karakter pada anak. Apabila karakter hanya menjadi tanggung jawab guru Agama dan guru PKn saja, maka proses dan hasilnya kurang optimal. Hal ini terlihat dari peristiwa sosial yang menunjukkan perilaku yang mencerminkan karakter negatif pada generasi muda, misalnya perilaku seks bebas, minum-minuman keras, tawuran pelajar, berjudi, perilaku destruktif geng motor, penyalahgunaan narkoba, pencurian, pembunuhan, dan pemerkosaan. Dari data Badan Narkotika Nasional (BNN), kasus penyalahgunaan narkoba mengalami peningkatan di kalangan remaja. Pada tahun 2010 dari 2,21% (4 juta orang) meningkat menjadi 2,8 (sekitar 5 juta orang) pada tahun 2011. Selain itu seks bebas yang merupakan faktor terjadinya peningkatan pengidap HIV/AIDS yang juga meningkat di kalangan remaja. Kenakalan remaja berikutnya adalah tawuran antar pelajar, di kota-kota besar belakangan ini, tawuran antarpelajar semakin meningkat dibandingkan tahun sebelumnya. Dalam pandangan siswa yang melakukan tawuran pelajar dianggap sebagai pencarian identitas diri dan solidaritas antar remaja. Data pencurian dengan kekerasan (Curas) yang dilakukan remaja pada tahun 2011 ada 935 kasus dan tahun 2012 meningkat menjadi 1.094 kasus, pembunuhan pada tahun 2011 ada 67 kasus dan pada tahun 2012 menjadi 69 kasus, pemerasan pada tahun 2011 ada 413 kasus dan pada tahun 2012 menjadi 495 kasus, kasus narkoba pada tahun 2011 ada 4.817 kasus dan pada tahun 2012 menjadi 4.836 kasus, serta kenakalan remaja pada tahun 2011 ada 30 kasus meningkat menjadi

41 kasus pada tahun 2012 (Lensa Indonesia, 27 Desember 2012). Perilaku-perilaku tersebut sebagai cermin sekaligus bukti kerapuhan pendidikan karakter yang cukup parah karena disebabkan tidak optimalnya pendidikan karakter di lembaga pendidikan.

Berdasarkan data di atas sangat diperlukan aktualisasi pendidikan karakter. Pelaksanaannya secara formal dilakukan di sekolah. Di lingkungan sekolah, karakter dapat ditumbuhkan melalui proses pembelajaran baik pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran di luar kelas. Mengingat pendidikan karakter dapat tumbuh dengan cara kebiasaan dan bukan menghafal, maka guru harus menjadi teladan atau contoh yang dapat dijadikan acuan siswa dalam berperilaku. Selain itu, karakter juga dapat ditumbuhkan melalui pendidikan ekstrakurikuler misalnya Pramuka atau muatan lokal lainnya. Melalui kegiatan Pramuka yang salah satunya adalah kemah, anak dapat mengembangkan berbagai macam karakter antara lain nasionalisme, patriotisme, demokrasi, kerjasama, cinta tanah air, semangat kebangsaan, kreatif. Dengan kreatifitas seseorang akan mampu menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi sekaligus bermanfaat (Wycof, 2002:44).

Kreativitas merupakan salah satu materi pendidikan karakter yang penting dan yang harus ditanamkan pada generasi muda. Penanaman karakter kreatif tersebut harus melibatkan peran keluarga, guru dan masyarakat. Di lingkungan keluarga, anak diberikan kepercayaan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. Anak dapat diberi stimulus untuk berpikir secara kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Di sekolah guru juga berperan dalam

menumbuhkan karakter kreatif anak, hal ini dapat dilakukan guru ketika mengajar di kelas. Cara mengajar guru dapat menentukan kemampuan berpikir kreatif anak. Ketika belajar di dalam kelas, guru memberikan kepercayaan kepada anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru. Misalnya saja pada materi PKn untuk siswa kelas VII semester I dengan standar kompetensi menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dan kompetensi dasar mendeskripsikan hakikat norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat, maka siswa dituntut untuk memberikan contoh-contoh perilaku baik yang sesuai dengan norma maupun perilaku yang bertentangan dengan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Di luar kelas bisa pula melalui kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, salah satu kegiatannya adalah kemah, dalam kegiatan ini guru dapat memberikan suatu kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berbaur dengan lingkungan sekitarnya. Dari proses berbaur tersebut, kemampuan kreatif anak dapat tumbuh ketika menghadapi suatu persoalan yang berhubungan dengan lingkungannya.

Semua guru mata pelajaran, khususnya guru PKn, dapat menumbuhkan karakter dalam diri anak didiknya. Guru PKn memiliki peran yang dominan dalam menumbuhkan karakter pada anak, karena guru PKn ditugaskan memberi materi-materi pelajaran yang berhubungan dengan moral, pendidikan nilai, dan juga pendidikan karakter. Macam dari pendidikan karakter sangat banyak dan juga semua itu sangatlah penting bagi anak didik sebagai generasi muda. Akan tetapi, karakter kreatif yang juga harus ditumbuhkan oleh guru PKn mempunyai peran

penting dalam menghadapi masa yang akan datang. Karena dengan berpikir kreatif, maka anak didik mampu menghadapi persoalan yang ada. Serta dengan berpikir kreatif, anak didik mampu menjadi manusia yang unggul. Guru PKn dalam menumbuhkan karakter kreatif dapat mengadakan kegiatan kemah untuk anak didiknya, karena dalam kegiatan perkemahan tersebut nantinya banyak dijumpai permainan-permainan yang menuntut kreativitas anak didik. Pramuka sebagai salah satu wadah positif untuk membangkitkan rasa percaya diri anak. Dalam kegiatan pramuka, anak akan mendapatkan dua hal, yaitu belajar berorganisasi dan melakukan beragam aktivitas outdoor maupun indoor. Kegiatan ini bisa merangsang kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik sekaligus mampu mempengaruhi pertumbuhan otak kanan dan otak kiri anak didik. Pramuka dapat mengajarkan anak untuk menyelesaikan suatu masalah, dalam salah satu kegiatannya yaitu kegiatan mencari jejak. Otak kanan anak akan semakin berkembang karena dituntut untuk memiliki ide kreatif agar jejak bisa ditemukan. Kegiatan pramuka juga sarat akan aktivitas tolong-menolong. Hal ini sangat bermanfaat untuk kemampuan afektif anak.

Film dapat digunakan guru, khususnya guru PKn, sebagai media pembelajaran di sekolah. Mengingat strategi pembelajaran yang monoton akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, maka untuk mengantisipasi agar siswa tidak jenuh terhadap strategi pembelajaran yang diberikan, guru dapat menggunakan film sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Jika guru menggunakan film sebagai media pembelajaran di sekolah maka, siswa akan lebih cepat menangkap pembelajaran

yang diberikan oleh guru. Akan tetapi, guru PKn harus mampu memilih film yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, khususnya karakter kreatif. Penggunaan media film untuk pendidikan karakter kreatif diharapkan mempermudah anak atau siswa dalam menerima dan mengimplementasikan nilai karakter kreatif dalam kehidupannya sehari-hari. Karakter kreatif salah satunya dapat ditemukan pada kegiatan Pramuka karena dalam kegiatan Pramuka diberikan pembelajaran yang menuntut kreatifitas siswa.

Berdasarkan argumentasi tersebut penulis memandang penting meneliti pendidikan karakter kreatif. Untuk itu penulis melakukan penelitian mengenai “Konstruksi Pendidikan Karakter Kreatif dalam Kegiatan Pramuka, Analisa Isi Terhadap Film Lima Elang untuk Pembelajaran PKn”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi pendidikan karakter untuk ide kreatif dalam film Lima Elang?
2. Bagaimana konstruksi pendidikan karakter untuk implementasi ide kreatif dalam film Lima Elang?
3. Bagaimana konstruksi pendidikan karakter untuk dorongan atau motivasi ide kreatif dalam film Lima Elang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan konstruksi pendidikan karakter untuk ide kreatif dalam film Lima Elang.
2. Mendeskripsikan konstruksi pendidikan karakter untuk implementasi ide kreatif dalam film Lima Elang.
3. Mendeskripsikan konstruksi pendidikan karakter untuk dorongan atau motivasi ide kreatif dalam film Lima Elang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumbangan konsep mengenai konstruksi pendidikan karakter kreatif dalam film guna pembelajaran PKn.
 - b. Dapat dipakai sebagai acuan untuk penelitian isi cerita dalam mengungkapkan pendidikan karakter pada film.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi semua pihak terhadap konstruksi pendidikan karakter kreatif dalam kegiatan pramuka pada film Lima Elang.
 - b. Membantu pembaca dalam mengungkapkan isi cerita yang terkandung dalam film Lima Elang mengenai konstruksi pendidikan karakter kreatif melalui kegiatan pramuka.

E. Daftar Istilah

Istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pendidikan Karakter merupakan upaya yang sengaja untuk membantu memahami manusia, peduli, dan inti atas nilai-nilai etis atau susila (Elkind dan Sweet dalam Gunawan, 2012:23). Pendidikan karakter melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) (Suyanto, 2012). Jadi pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang mencakup ilmu pengetahuan, peduli sosial dan memahami nilai-nilai tentang budi pekerti.
2. Kreatif merupakan kumpulan tata nilai yang menuju pada sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan (Philips dalam Gunawan, 2012:2), atau sifat yang selalu mencari cara-cara baru (Nisa, 2011). Jadi kreatif adalah usaha sadar untuk melakukan sesuatu dalam menciptakan hal-hal baru.
3. Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler sekolah yang wajib dilaksanakan oleh guru dan siswa baik di lingkungan tertutup maupun di lingkungan terbuka. Atau orang-orang berjiwa muda dan suka berkarya. Kata berjiwa muda disini merupakan ukuran semangat untuk maju (Rizka, 2012). Jadi pramuka adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang berjiwa muda.
4. Film adalah alat komunikasi massa yang berupa gambar dan suara. Film diartikan hasil cipta karya seni yang memiliki kelengkapan dari beberapa unsur seni untuk memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual (Riadi, 2012).
5. Analisis isi adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa (Krippendorff dalam Ariffiantono, 2013).