

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu, (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk, (8) Pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan dan (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebijakan pemerintah mengenai Kurikulum 2013 berbasis pendidikan karakter perlu disambut gembira dan didukung oleh semua pihak. Pendidikan karakter menjadi sesuatu yang sangat penting dan harus dilaksanakan oleh setiap bangsa untuk membentuk generasi yang berkualitas. Pandemi *Covid-19* yang terjadi di banyak tempat termasuk Indonesia mengharuskan daerah yang berada pada zona kuning, orange dan merah mengubah metode pembelajaran menjadi daring atau *online* (Wulandari & Agustika, 2020). Pandemi *Covid-19* yang mengharuskan peserta didik melakukan pembelajaran daring, tidak mengubah pengimplementasian pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013. Menurut Sholekah (2020) pendidikan karakter merupakan usaha sadar dan terarah untuk mengembangkan potensi manusia agar memiliki sikap, moral dan akhlak yang baik melalui lingkungan pembelajaran. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat yang digunakan membimbing seseorang untuk menjadi orang baik, sehingga orang tersebut mampu memfilter pengaruh yang tidak baik bagi dirinya. Peraturan Menteri dan Kebudayaan RI Nomor 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan

Karakter (Kemendikbud, 2018), telah menerapkan pendidikan penguatan karakter melalui 18 nilai karakter, salah satunya meliputi nilai peduli sosial. Peduli sosial merupakan karakter yang tumbuh karena adanya interaksi seseorang dengan orang lain yang memiliki rasa ingin membantu orang yang sedang membutuhkan bantuan, selalu berperilaku sopan dengan orang lain dan toleransi terhadap keragaman perbedaan yang ada di masyarakat.

Penerapan pendidikan karakter dapat diintegrasikan pada sejumlah aspek mata pelajaran. Mata pelajaran yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter hendaknya dikembangkan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Penanaman pendidikan karakter peduli sosial bisa ditemui pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Menurut RASYID (2016) tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu mengembangkan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) dasar, agar peserta didik memahami kenyataan sosial dalam kehidupannya sehari-hari serta mampu mengembangkan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya. Pembentukan karakter dalam pembelajaran IPS perlu dilakukan secara berkesinambungan agar tujuan pendidikan nasional tercapai. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang bertugas membina generasi muda, perlu merencanakan pendidikan pembelajaran IPS yang konseptual, sehingga pembentukan karakter dapat terealisasi dengan tepat. Kenyataannya pendidikan karakter peduli sosial yang ada pada pembelajaran IPS tampaknya masih belum diterapkan secara maksimal. Masih banyak peserta didik yang tidak menghargai perbedaan yang ada di sekitarnya, seperti jika ada teman yang berbeda

agama atau suku, itu akan menjadi bahan ejekan. Hal tersebut sangat tidak mencerminkan karakter peduli sosial. Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter peduli sosial bisa berjalan sesuai dengan diharapkan bangsa dan negara, melalui pengemasan materi pembelajaran IPS yang tepat.

Pembelajaran IPS memiliki cakupan yang sangat luas dan muatan materi yang banyak. Salah satu materi yang bisa digunakan dalam penerapan karakter peduli sosial adalah materi Keragaman Budaya pada Buku Tematik kelas IV. Melalui tampilan adat istiadat pada suatu daerah akan menyadarkan peserta didik akan perbedaan yang ada di sekitar bukanlah ejekan melainkan menjadikan ciri khas suatu daerah, sehingga dapat membangun karakter peduli sosial peserta didik. Muatan materi ini merupakan pembelajaran yang penting, mengingat anak-anak jaman sekarang banyak yang melupakan keragaman budaya yang ada di sekitarnya. Penyebab hal tersebut terjadi yaitu, masuknya kebudayaan barat ke Indonesia yang mudah diakses oleh peserta didik melalui *gadget*. Budaya tersebut cenderung bertentangan dengan budaya timur. Kenyataannya anak-anak jaman sekarang lebih memilih menirukan budaya barat, sehingga tidak peduli dan melupakan budaya daerahnya sendiri. Peserta didik yang kehilangan rasa kepedulian menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosial sehingga hal tersebut bisa menghasilkan sikap tak acuh atau tidak peduli terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya.

Kebijakan pemerintah mengenai larangan melakukan upacara yang melibatkan banyak orang dikala Pandemi *Covid-19*, mengakibatkan beberapa tradisi daerah tidak terlaksana. Contohnya tradisi di daerah Bali yang sangat terkenal yaitu Ogoh-ogoh dalam perayaan Hari Raya Nyepi dan tradisi Melasti, namun 2 tahun terakhir tradisi tersebut tidak bisa dilaksanakan. Nilai-nilai dari

tradisi dan kebudayaan merupakan salah satu upaya pembentukan karakter peduli sosial peserta didik, maka dari itu mengenalkan dan mengingatkan keragaman budaya daerah sangat diperlukan. Menumbuhkan rasa kepedulian peserta didik pada keragaman tradisi daerah sangat penting, maka dari itu perlu dikembangkannya materi Keragaman Budaya dengan semenarik mungkin sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna membuat informasi yang didapat oleh peserta didik lebih lama diingat. Menunjang pembelajaran agar menjadi interaktif dan bermakna, dibutuhkan inovasi-inovasi baru yang kreatif untuk menyampaikan materi ini kepada peserta didik.

Rendahnya karakter peduli sosial pada muatan materi Keragaman Budaya mata pelajaran IPS bisa disebabkan oleh cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang kurang maksimal sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan bermakna. Cara untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan bermakna yaitu dengan mengembangkan materi atau bahan ajar siswa. Pemanfaatan bahan ajar yang tepat akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD No. 1 Kerobokan, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak dari siswa saja. Guru belum memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Bahan ajar merupakan aspek penting dalam sebuah pembelajaran. Menurut Ammy & Digital (2021) bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang digunakan guru saat proses belajar mengajar dan disusun secara sistematis. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengetahuan yang baik

bagi peserta didik (Haryono, 2021). Pemanfaatan teknologi dapat mendukung pengembangan bahan ajar berbasis digital. Bahan ajar berbasis digital merupakan materi pembelajaran yang ditulis dengan aplikasi khusus dan dibaca melalui *gadget*. Bahan ajar digital bisa disusun dengan tulisan, gambar, video maupun kolom komentar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan agar pembelajaran menjadi interaktif dan peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Bahan ajar digital ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlatih dalam memecahkan masalah yang ada di sekitarnya.

Penyampaian bahan ajar yang menarik didukung juga dengan pemilihan teknik pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Teknik pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran daring menjadi interaktif yaitu pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Dewi (2019) *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan masalah yang kontekstual dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaning full*). Keefektifan penggunaan pembelajaran dalam membangun karakter peduli sosial didukung dalam penelitian Adawiyah (2018) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar dan sikap peduli sosial kelas VIII-D MTs Negeri Sidoarjo.

Berdasarkan paparan masalah di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar digital yang bertujuan untuk membangun karakter peduli sosial pada peserta didik melalui pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pemberian masalah kontekstual. Maka dari itu, peneliti menggagas sebuah

penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya pada Pembelajaran IPS Siswa SD Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan penelitian yang diajukan penulis dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan teknologi untuk pengembangan bahan ajar sehingga pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan kurang menarik.
2. Penggunaan bahan ajar belum mampu membangun karakter peduli sosial peserta didik.
3. Bahan ajar yang digunakan belum bervariasi, karena hanya menggunakan buku siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dibuatlah pembatasan masalah agar permasalahan-permasalahan utama dapat dipecahkan dengan hasil yang optimal. Identifikasi masalah mengenai bahan ajar yang digunakan belum bervariasi dan hanya menggunakan buku siswa, maka penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning*. Pengembangan produk ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang bervariasi agar mampu membangun karakter peduli sosial pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV. Pengembangan bahan ajar ini berupa penjelasan materi melalui tulisan, gambar dan video yang dikemas dalam

bentuk buku digital serta berisi kuis interaktif. Produk yang dikembangkan akan di uji melalui para ahli dan uji perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dirangkai di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV?

1.4.2 Bagaimana kelayakan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada Pembelajaran IPS siswa SD kelas IV adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya teori atau mengembangkan teori terkait dengan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* materi Keragaman Budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari bahan ajar yang sudah dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Pengembangan bahan ajar digital dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan interaktif.

2 Bagi Siswa

Nilai-nilai peduli sosial yang ada dalam produk ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjadi sumber belajar peserta didik.

3 Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan bahan ajar digital dapat memperkaya koleksi bahan ajar dan menambah informasi mengenai jenis bahan ajar digital dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di ruang lingkup sekolah tersebut.

4 Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi motivasi dan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar digital lainnya dengan lebih inovatif serta mendapatkan pengalaman secara langsung sebagai calon guru dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar yang berbentuk digital. Berikut uraian secara singkat mengenai produk dalam penelitian ini.

1.7.1 Bahan ajar berbasis digital dalam muatan pelajaran IPS ini secara khusus diperuntuk bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

1.7.2 Produk ini berupa buku yang berbentuk digital berisi tulisan, ilustrasi gambar, video pembelajaran serta kuis interaktif.

1.7.3 Produk pengembangan bahan ajar digital ini dapat dioperasikan melalui laptop atau *gadget*.

1.7.4 Produk pengembangan bahan ajar digital ini berbasis pembelajaran *Problem Based Learning* yang interaktif.

1.7.5 Produk pengembangan bahan ajar digital ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun asalkan melalui laptop atau *gadget*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Bahan ajar merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih dan membuat bahan ajar yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa, agar siswa merasa pembelajaran di sekolah itu bukanlah beban bagi mereka. Bahan ajar yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu cara membuat bahan ajar menjadi menarik yaitu dengan menggunakan bahan ajar digital sebagai sumber belajar peserta didik.

Pengembangan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* ini mampu menarik perhatian siswa untuk membaca dan juga mampu membangun karakter peduli sosial siswa, karena di dalam bahan ajar digital ini akan dikemas sebuah materi pembelajaran yang disertakan ilustrasi gambar, video pembelajaran dan kolom komentar yang membuat pembelajaran menjadi interaktif, sehingga suasana pembelajaran daring yang membosankan berubah menjadi menyenangkan. Selain itu siswa juga bisa membaca bahan ajar digital ini dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital yang dikembangkan ini dapat membangun karakter peduli sosial peserta didik.
2. Bahan ajar digital ini dapat digunakan sebagai alternatif materi pembelajaran IPS khususnya tentang Keragaman Budaya bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3. Bahan ajar digital yang dikembangkan ini dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya dibuat untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam materi Keragaman Budaya muatan pelajaran IPS untuk siswa kelas IV.
2. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini hanya berupa bahan ajar berjenis multimedia interaktif.
3. Pelaksanaan pengembangan bahan ajar digital ini dilaksanakan pada saat Pandemi *Covid-19* sehingga tahap implementasi menyesuaikan dengan kondisi sekolah yang dipakai untuk penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian ini menggunakan beberapa istilah yang berkaitan dengan produk. Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka perlu untuk membatasi istilah sebagai berikut:

1.10.1 Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital merupakan sesuatu yang bisa digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Bahan ajar digital merupakan materi pembelajaran yang ditulis menggunakan aplikasi yang khusus agar bisa dibaca melalui perangkat digital seperti laptop dan *smartphone*.

1.10.2 *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang memusatkan siswa melalui pemberian masalah-masalah kontekstual atau sesuai dengan dunia nyata di awal pembelajaran. Pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

1.10.3 Keragaman Budaya

Materi keragaman budaya merupakan salah satu materi yang penting. Materi ini mempelajari keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti suku, budaya, ras, agama dan manfaat menjaga persatuan dan kesatuan. Materi keragaman budaya dapat melatih peserta didik untuk saling menghargai dan saling peduli di atas perbedaan yang ada di sekitarnya.

