

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tidak dipungkiri saat ini karakter memang sangat penting dan bahkan kurikulum saat ini yang diterapkan lebih mengedepankan penanaman karakter, karena dapat dikatakan karakter yang baik merupakan kunci dari keberhasilan, hal ini di dukung dengan penelitian di Amerika dimana diperoleh 90% kasus pemecatan disebabkan oleh perilaku seseorang yang tidak baik seperti tidak adanya kejujuran, tidak memiliki tanggung jawab dan interaksi sosial yang tidak baik (Omeri, 2015). Penanaman karakter bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku, penanaman karakter yang baik harus dimulai sejak dini agar menjadi suatu kebiasaan yang tidak dapat ditinggalkan dan membudidaya atau melekat dalam diri individu tentunya untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik tidak lepas dari peran keluarga, sekolah, dan masyarakat disekitar lingkungannya (Aprilianti, 2021). Karakter yang terbentuk dalam diri seseorang juga dapat diperoleh dari hasil pembelajaran konvensional ataupun hanya dengan pengamatan atau meniru karakter yang diamati dari orang lain, selain itu nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam seseorang juga dipengaruhi oleh interaksi dengan orang tua, pendidik, teman, dan lingkungan disekitarnya (Mardapi, 2017).

Menurut Asriati (2019) pada dasarnya pendidikan dan karakter merupakan dua hal penting dimana tidak dapat dipisahkan, bahkan ketika pendidikan cenderung diperlakukan sebagai wahana transfer pengetahuan telah terjadi perambatan nilai

yang bermuara pada nilai–nilai kebenaran intelektual, secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, kognitif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Hal ini sesuai dengan Undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 UU dinyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Jika dicermati lima dari delapan potensi peserta didik yang ingin dikembangkan sangat berkaitan dengan karakter peserta didik. Faktanya di lapangan banyak peserta didik dituntut hanya untuk memahami suatu materi tanpa adanya integrasi antara suatu pemahaman konsep dengan pendidikan karakter, padahal pendidikan memiliki tujuan yaitu pertama membantu dalam menguasai pengetahuan agar menjadi peserta didik yang pintar dan cerdas, dan yang kedua yaitu membantu untuk menjadi peserta didik yang bijak dan baik (Ardana, 2016).

Dalam proses pembelajaran tentu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan peserta didik diantaranya yaitu mendukung kegiatan peserta didik di sekolah, membimbing dan mendampingi peserta didik dalam belajar, mendukung perkembangan dan keajuan peserta didik di sekolah, memberikan pengaruh dan contoh yang baik kepada prestasi peserta didik (Octaviana, 2022).

Sebagian besar orang tua yang berperan sebagai pengganti peran pendidik memiliki keresahan dalam membimbing peserta didik saat peserta didik belajar di rumah karena mereka kebingungan harus mendampingi peserta didik di rumah dalam belajar (Ardana, 2021).

Ardana (2021) mengungkapkan keresahan pada orang tua dalam pendampingan bisa saja karena orang tua bukan seorang yang berprofesi sebagai pendidik, yang notabena tidak menguasai salah satu atau bahkan bisa semuanya dari: (1) *Technological Knowledge (TK)*; (2) *Pedagogical Knowledge (PK)*, dan (3) *Content Knowledge (CK)*. Jika orang tua tidak menguasai salah satu dan bahkan ketiga pengetahuan ini artinya orang tua tidak menguasai tentang: *Technological Content Knowledge (TCK)*, *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*, dan *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)*, serta pengintegrasian ketiga pengetahuan di atas yang dikenal dengan istilah *TPACK (Technological Knowledge, Pedagogical Knowledge, and Content Knowledge)*, masalah serupa juga bisa saja terjadi walaupun orang tua peserta didik adalah seorang guru yang telah menguasai *TK* dan *PK* tetapi ketika *CK* yang dikuasai berbeda dengan *CK* yang sedang dipelajari peserta didik maka akan tetap saja terjadi kesulitan dalam mendampingi peserta didik dalam belajar, sehingga perlu adanya model pembelajaran yang melibatkan peran pendidik, orang tua dan peserta didik.

Sebagai seorang pendidik tentu dituntut untuk menyiapkan dan memanfaatkan teknologi agar menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan potensi peserta didik, dimana pendidik saat ini dituntut untuk mampu menciptakan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif (Dinatha, 2019). Hal ini sejalan dengan Undang–

Undang nomor 14 tahun 2015 tentang pendidik dan dosen bahwa “setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang mendidik”. Hal ini juga didukung dalam penelitian yang dilakukan oleh Khairinal (2021) yang menjelaskan salah satu cara untuk memperoleh suatu keberhasilan pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu modul digital yang disusun dengan menarik. Namun kenyataannya di lapangan masih banyak pendidik yang kurang memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk dapat merangsang perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi sebagai penyampaian materi pembelajaran akan mengatasi permasalahan dari peserta didik yang cepat merasa bosan belajar matematika serta mulai memperkenalkan belajar dengan memanfaatkan teknologi yang menyenangkan dan tidak monoton (Dewi, 2020).

Haryanti & Ardi (dalam Sari, 2016) mengatakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah modul, dengan adanya penggunaan modul akan lebih relevan, efektif, dan efisien bagi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, dimana peserta didik akan dituntun belajar mandiri serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Modul secara umum dibagi menjadi dua yaitu modul cetak dan modul digital, pada prinsipnya perbedaan antara modul cetak dengan modul digital dapat di lihat dari segi format penyajian secara fisiknya, sedangkan komponen-komponen penyusun modul tersebut tidak berbeda (Simarmata, 2017). Modul digital

dapat menjadi alternatif dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Modul digital merupakan suatu media pembelajaran non cetak yang dirancang dengan efisien dengan tujuan untuk melatih peserta didik secara mandiri dalam memecahkan permasalahan dengan caranya sendiri (Mishra, 2017). Modul digital digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran yang menarik (Ramadhani, 2021). Hal ini didukung oleh Irwandani (2017) dalam penelitiannya modul digital dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk merancang modul digital adalah menggunakan *software Flip pdf professional*. Menurut Himmah (2019) perangkat lunak *Flip pdf professional* adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animasi ke dalam *flipbook*. Hanya dengan *drag, drop* atau klik, nantinya dapat menyisipkan video *youtube*, *hyperlink*, teks animasi, gambar, *audio* dan *flash* ke dalam *flipbook*. Hal ini didukung oleh Rahman (2021) dalam penelitiannya penggunaan *software Flip pdf professional* dalam pembuatan modul digital telah memenuhi kevalidan dengan persentase 87,65% dengan demikian hal ini telah memenuhi aspek didaktik, konstruksi, teknis dan kesesuaian penggunaan *software* dalam pembuatan modul digital. Sedangkan pada aspek kepraktisan peneliti memperoleh persentase sebanyak 86,35% dengan uji coba pada kelompok kecil. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran berupa modul digital berbasis *Flip pdf professional* memenuhi kevalidan dan kepraktisan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran matematika.

Modul digital yang dilengkapi dengan fitur yang menarik dan fleksibel dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika serta dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam modul digital. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kurniyawan (2021) menjelaskan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan modul digital sebagai media pembelajaran yaitu adanya gambar, video pembelajaran, dan animasi bergerak yang terintegrasi dalam modul digital sehingga merangsang semangat peserta didik dalam belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis merasa perlu adanya media pembelajaran berupa modul digital yang dapat digunakan orang tua dan peserta didik dalam memahami konsep dan meningkatkan karakter didik, sehingga peneliti melakukan penelitian dan pengembangan modul digital berorientasi model pembelajaran matematika berbasis kolaborasi guru, orang tua, dan peserta didik (MPMbKGOP) dalam pembelajaran pecahan di kelas IV untuk meningkatkan karakter peserta didik. Modul digital berorientasi MPMbKGOP adalah media pembelajaran inovatif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan dilengkapi *fitur* petunjuk peserta didik, fitur petunjuk orang tua, fitur “Tahukah Kamu” untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, gambar dalam menyampaikan materi, kuis melalui *website google form* agar pendidik mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik dan *game* berupa latihan soal dilengkapi penyelesaiannya serta *feedback* atas jawaban yang diberikan dengan menggunakan *software* berupa *Flip pdf professional* sebagai pembuatannya. Modul digital yang telah dirancang dapat diakses peserta didik

secara *online* melalui *link* ataupun secara *offline* menggunakan aplikasi *flip pdf professional* atau *e-book*, sehingga mempermudah peserta didik dalam mengakses media pembelajaran. Dengan demikian penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Modul Digital Berorientasi MBMbKGOP dalam Pembelajaran Pecahan di Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah “Bagaimana karakteristik modul digital berorientasi MPMbKGOP dalam pembelajaran pecahan di kelas IV untuk membantu meningkatkan karakter peserta didik yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu memperoleh modul digital berorientasi MPMbKGOP dalam pembelajaran pecahan di kelas IV dengan karakteristik yang dapat meningkatkan karakter peserta didik serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1.4.1 Nama Produk

Produk pengembangan dari penelitian ini berupa “modul digital berorientasi MPMbKGOP untuk meningkatkan karakter”.

1.4.2 Konten Produk

Pengembangan media pembelajaran berupa modul digital berorientasi MPMbKGOP ini merupakan suatu modul digital yang memanfaatkan *software Flip pdf professional* dalam mengembangkan modul digital yang berorientasi Model Pembelajaran Matematika berbasis Kolaborasi Guru Orang Tua dan Peserta Didik (MPMbKGOP) yang dapat meningkatkan karakter peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk peserta didik khususnya di kelas IV SD dengan pokok bahasan pecahan yang terdiri dari 3 bagian yaitu yang pertama konsep pecahan, yang kedua pecahan senilai dan yang ketiga operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Peserta didik dalam proses pembelajaran saat menggunakan modul digital sebagai media pembelajaran akan menemukan beberapa *fitur* yang telah dibuat seperti kolom “Petunjuk Orang Tua” yang digunakan sebagai pedoman orang tua dalam mendampingi peserta didik belajar, sehingga orang tua dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang ada di dalam modul digital. Kolom “Petunjuk Peserta Didik” yang berisi tentang bagaimana sikap yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar menggunakan modul digital. Kolom “Tahukah kamu?” yang digunakan sebagai tempat menyampaikan nilai-nilai karakter dalam bentuk gambar yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik. Kolom “Latihan Soal” yang digunakan untuk melatih pemahaman konsep peserta didik, dimana dalam menjawab pertanyaan pada latihan soal akan muncul *feedback* berupa konfirmasi apakah jawaban peserta didik tersebut benar atau salah beserta alasannya sehingga terjadi pembelajaran yang interaktif, terdapat pula latihan soal yang dapat dikerjakan melalui *website geogebra*. Kolom “Ayo Pahami” untuk menampilkan *link website*

geogebra yang berisi tentang pemahaman konsep pecahan dan menampilkan materi yang harus dipahami peserta didik. Kolom “Kuis” yang digunakan untuk menyisipkan *link* kuis yang harus dikerjakan di *website google form* agar pendidik mengetahui tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang ada dalam modul digital.

Dalam menggunakan modul digital berorientasi MPMbKGOP ini, orang tua, peserta didik, dan pendidik memiliki tugasnya masing-masing sehingga terjalin kerjasama antara ketiga pihak dalam proses pembelajaran, dimana pendidik memiliki tugas dalam pembuatan modul digital, orang tua memiliki tugas dalam mendampingi peserta didik dalam belajar dan mengarahkan peserta didik jika mengalami kesulitan dalam belajar dan peserta didik bertugas untuk belajar secara mandiri untuk memahami pembelajaran dan menerapkan nilai-nilai karakter yang ada didalam modul digital. Terdapat contoh gambar yang mendukung dalam meningkatkan karakter peserta didik, sehingga dalam pembelajaran matematika peserta didik tetap menerima pembelajaran mengenai nilai-nilai karakter agar peserta didik dapat berprinsip bahwa nilai-nilai karakter yang dikembangkan harus menjadi suatu kebiasaan dan membudidaya yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Modul digital berorientasi MPMbKGOP ini merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi matematika dengan materi pendidikan karakter dan dapat diakses secara *online* maupun *offline*, dimana jika dalam bentuk *online* peserta didik dapat mengaksesnya melalui *link* yang diberikan oleh pendidik, sedangkan dalam bentuk *offline* peserta didik dapat mengaksesnya jika peserta didik memiliki aplikasi *Flip pdf professional* yang dapat diunduh pada *website*

Flip pdf professional atau *e-book* yang dapat diunduh pada *play store* (untuk pengguna *smartphone*).

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat khususnya pada mata pelajaran matematika. Adapun secara rinci manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat khususnya pada mata pelajaran matematika dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa modul digital berorientasi MPMbKGOP ini pendidik dapat mencapai tujuan dan indikator pembelajaran, diharapkan juga peserta didik memiliki media pembelajaran untuk mempermudah dalam meningkatkan karakter dan dapat menyampaikan materi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran serta melatih peserta didik yang tidak terbatas ruang dan waktu dengan konsep yang menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dari penelitian ini memberi manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan modul digital berorientasi MPMbKGOP ini diharapkan peserta didik mampu menggunakannya sebagai media pembelajaran, disamping digunakan untuk memahami materi pembelajaran, peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan karakter yang harus dimiliki, dapat

menumbuhkan motivasi peserta didik dengan belajar tanpa batas ruang dan waktu serta memahami pentingnya menerapkan karakter yang baik. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan menggunakan modul digital ini serta peserta didik lebih efisien dalam mengumpulkan tugas dan mengasah sampai dimana peserta didik memahami materi yang diberikan.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dalam penelitian ini pendidik akan terbantu dengan adanya media modul digital berorientasi MPMbKGOP untuk melengkapi bahan ajar dalam pelajaran matematika yang masih kurang lengkap, membantu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada dalam mengembangkan karakter yang sangat penting bagi peserta didik. Sebagai salah satu solusi alternatif bagi pendidik untuk mengajarkan pentingnya pengembangan karakter tanpa menghambat pemberian pembelajaran matematika. Dengan memfasilitasi media pembelajaran ini kepada peserta didik akan mampu melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri namun tetap terarah dengan baik tanpa adanya monitor langsung dari pendidik. Pendidik mendapatkan pengalaman baru untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam meningkatkan karakter peserta didik khususnya di pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, sebagai evaluasi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas dan melalui penelitian ini diharapkan digunakan sebagai evaluasi dalam proses

melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat menunjang tercapainya target kurikulum yang berlaku.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran berupa modul digital berorientasi MPMbKGOP ini memberikan pengalaman baru, pengetahuan serta wawasan baru mengenai modul digital untuk materi pecahan di tingkat Sekolah Dasar, sehingga diharapkan peneliti mampu membuat media pembelajaran yang sesuai khususnya pada mata pelajaran matematika.

1.6. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan pengembangan modul digital berorientasi MPMbKGOP diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan modul digital berorientasi MPMbKGOP ini dikhususkan untuk peserta didik di kelas IV SD dengan pokok bahasan pecahan.
2. Untuk menghilangkan *watermark* pada modul digital yang di *upload* secara *online*, tidak gratis pada aplikasi *flip pdf professional*.
3. Peneliti mengembangkan modul digital ini secara *online* dalam format *link* yang memerlukan jaringan internet dan secara *offline* yang dapat diakses jika memiliki aplikasi *flip pdf professional* atau aplikasi *e-book*.
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu *Four-D* (*define, design, develop, disseminate*) akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan maka peneliti tidak melakukan tahap *disseminate*.

1.7. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang ada di dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjabaran terlebih dahulu mengenai beberapa istilah yang ada di dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Modul digital merupakan bahan ajar berupa modul yang ditampilkan dalam format elektronik yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* yang dilengkapi dengan animasi, video, kuis maupun fitur lainnya dengan tampilan yang menarik sehingga akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri.
2. *Flip pdf professional* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memungkinkan setiap orang untuk berkreasi dalam membuat media seperti menambahkan multimedia berupa video, audio, animasi, gambar, tempat untuk mengakses ke *website* lainnya, *link youtube*, kuis dan lain sebagainya dengan tampilan yang menarik. *Software Flip pdf professional* digunakan untuk mengkonversi format PDF ke dalam format buku digital dengan dilengkapi multimedia berupa audio, video, animasi, *game* ataupun *hyperlink* yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Pada *software* ini *output* yang dihasilkan berupa format *exe*, *zip*, *mac app* serta di *publish* secara *online* ke dalam *website* dalam bentuk html 5.
3. MPMbKGOP (Model Pembelajaran Matematika berbasis Kolaborasi Guru, Orang Tua dan Peserta Didik) merupakan suatu model pembelajaran matematika yang berkolaborasi dengan orang tua, pendidik dan peserta didik, dimana masing-masing pihak memiliki tugasnya diantaranya pendidik

bertugas untuk membuat modul digital berorientasi MPMbKGOP yang akan digunakan, orang tua bertugas untuk mendampingi dan mengarahkan peserta didik, dan peserta didik bertugas untuk belajar secara mandiri untuk memahami pembelajaran yang ada di dalam modul digital.

4. Modul digital berorientasi MPMbKGOP merupakan modul digital yang menggunakan model pembelajaran matematika yang mengkolaborasikan tugas orang tua, peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dengan dilengkapi materi nilai-nilai karakter yang ditampilkan dalam bentuk gambar, menampilkan materi pembelajaran pecahan melalui *website geogebra*, petunjuk orang tua sebagai pedoman orang tua dalam mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, terdapat petunjuk peserta didik yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana sikap yang harus dimiliki dalam belajar, gambar yang mendukung, latihan soal yang interaktif baik latihan soal yang dibuat menggunakan aplikasi *Flip pdf professional* maupun yang terdapat di *geogebra*, dan kuis melalui *website google form* serta tampilan yang menarik yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Modul digital berorientasi MPMbKGOP ini bertujuan untuk meningkatkan karakter peserta didik dengan pengawasan dan bimbingan orang tua saat melakukan pendampingan dalam belajar menggunakan modul digital ini.
5. Karakter peserta didik. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas karakter adalah hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Karakter yaitu sifat batin dalam pikiran yang mempengaruhi perilaku ataupun akhlak manusia dalam bertindak.