

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) defenisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang merupakan usaha sadar dan terencana dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut tentu dapat kita pahami bersama bahwa pendidikan benar-benar memiliki peran yang sangat penting, pendidikan juga harus direncanakan secara sistematis agar suasana belajar dan proses pembelajaran berjalan optimal.

Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter seseorang, hal ini dituangkan dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Indonesia sebagai negara yang menjunjung tinggi akhlak mulia, nilai-nilai luhur, kearifan dan budi pekerti selalu berusaha mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui nilai-nilai pendidikan

karakter, nilai-nilai karakter tersebut adalah: religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. Dalam undang-undang tersebut juga menyatakan bahwa satuan pendidikan memiliki tanggung jawab dalam penguatan pendidikan karakter peserta didik. Penguatan pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui lingkungan, keluarga, teman, bahasa dan hal lainnya (Sulistiyowati, 2013:313). Dalam berkomunikasi bahasa merupakan suatu keharusan dan modal yang mampu menunjukkan identitas diri, karena melalui bahasa kita dapat memahami karakter, keinginan, latar belakang sosial, kehidupan sosial, pergaulan dan adat istiadat manusia. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Indonesia peserta didik belajar berkomunikasi lisan dan tertulis, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Fatma, 2020:17). Dari pembelajaran inilah peserta didik belajar mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, menemukan, mengemukakan dan menggunakan kemampuan yang ada dalam dirinya.

Pemerintah telah mengupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak Indonesia, mulai dari ketersediaan sarana dan prasarana berupa gedung sekolah yang layak, hingga pada ketersediaan berbagai fasilitas pendukung pendidikan lainnya. Pemerintah juga selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan, antara lain kebijakan sertifikasi guru dan dosen, bantuan operasional sekolah, pemberian *block grant* dan menetapkan standar nasional yang dituangkan dalam PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional

Pendidikan. Standar pendidikan meliputi standar isi, proses, ketenagaan, sarana dan prasarana, pengelolaan, evaluasi, pembiayaan dan kompetensi lulusan. Dari beberapa standar tersebut sarana dan prasarana adalah salah satu standar yang penting untuk diperhatikan. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana pendidikan memadai sangat menunjang proses belajar mengajar di sekolah karena merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Salah satu contoh sarana tersebut adalah media pembelajaran, dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting.

Kegiatan belajar dan pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Keberhasilan belajar akan dicapai jika siswa mampu memahami konsep yang diajarkan, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan atau jelaskan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pendidikan, dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dari pada tanpa bantuan media pembelajaran, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Namun, fakta yang terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar terutama pada masa pandemi seperti ini pembelajaran masih dilaksanakan secara klasikal. Pembelajaran lebih ditekankan pada metode ceramah hal ini berakibat pada kurangnya partisipasi peserta didik dalam

pembelajaran. Pembelajaran baiknya melibatkan peserta didik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru, siswa maupun sumber belajar lainnya (Tegeh dan Jampel, 2017:127). Faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan adalah dengan adanya kesempatan dan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki dan dapat memenuhi kebutuhan emosional peserta didik. Pembelajaran yang selalu menjadikan guru sebagai sumber tunggal dalam belajar secara tidak langsung akan membatasi sikap aktif siswa dalam mencari materi suatu pelajaran, karena siswa sudah terbiasa menerima materi yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut tentunya berlawanan dengan interaksi dalam proses belajar yang seharusnya diterapkan adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru (pengajar) dan anak (murid) yang harus menunjukkan adanya hubungan yang bersifat edukatif (mendidik).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Wayan Resmi, S.Pd guru kelas I di SD Negeri 1 Banjar Bali pada hari Senin, 08 Maret 2021 pukul 11:00 WITA, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran ditemukan hambatan yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran selain buku pelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran, dan pada masa pembelajaran daring guru menggunakan aplikasi *WhatsApp* (*WhatsApp Group Chat*) untuk memberikan materi pelajaran dan kadang kala memberikan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube*. Pada pembelajaran daring pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia dilaksanakan melalui *WhatsApp Group Chat* didalam grup tersebut guru menginformasikan materi pelajaran yang akan di pelajari dari buku pelajaran yang disediakan dari sekolah kemudian guru

memberikan tugas kepada peserta didik, tugas-tugas tersebut akan dikumpulkan pada akhir pekan. Dari wawancara tersebut juga didapat informasi bahwa penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa indonesia masih kurang ditekankan karena pembelajaran hanya sebatas memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Ingsih (2018) menjelaskan bahwa pendidikan karakter harus melibatkan semua pihak termasuk sekolah, pendidikan karakter di sekolah tidak cukup apabila hanya melalui pembelajaran pengetahuan tetapi harus disertai penanaman moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur dan lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ni Made Sudarmi Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali pada hari Senin, 08 Maret 2021 pukul 10.30 WITA, diperoleh informasi bahwa Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Bali memiliki fasilitas yang mendukung seperti LCD, Laptop dan peralatan mendukung lainnya. Ibu Sudarmi menjelaskan beberapa guru kelas sering memanfaatkan fasilitas tersebut untuk kegiatan belajar mengajar.

Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam dunia pendidikan, maka solusi untuk menjawab permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif dapat memberikan motivasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa. Karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia sangat diperlukan. Melalui media interaktif ini diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan dapat memperkuat pendidikan karakter siswa. Adapun nilai-nilai karakter yang akan ditekankan dalam

pengembangan media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia adalah: religius, tanggung jawab dan peduli lingkungan.

Kehadiran media interaktif merupakan solusi yang tepat untuk mewujudkan pelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut penelitian yang dilakukan oleh Suartama (2010) bahwa dengan bantuan multimedia yang layak dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas yakni membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian media pembelajaran interaktif ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan prosedural menjadi konkret. Dari paparan tersebut, maka penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode mengajar guru yang kurang bervariasi yang berakibat pada peserta didik menjadi kurang aktif (pasif).
2. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran belum diterapkan sepenuhnya.

4. Minat dan motivasi belajar siswa menurut akibat dari kurangnya variasi mengajar dan pemanfaatan media pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM akibat dari terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan hasil dari identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, peneliti melakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Dalam penelitian ini, menitik beratkan pada permasalahan bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Oleh sebab itu, dibatasi hanya berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia. Media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter ini dipilih agar siswa dapat menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri sendiri dan untuk kepentingan pembentukan kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang serta untuk menciptakan kualitas belajar yang lebih optimal melalui media pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Bagaimana validitas produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah efektivitas produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.5. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Mengetahui validitas produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1) **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan model-model pembelajaran dalam sistem pendidikan.

2) **Manfaat Praktis**

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berharga dalam membuat kebijakan yang paling tepat dalam membina guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih dinamis dan lebih efektif sehingga hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik akan meningkat dan mencapai hasil sesuai yang diharapkan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan atau lebih luas dalam meneliti model pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat menu utama KI, KD, Indikator Petunjuk Belajar, Materi Pelajaran, Video Pembelajaran, Evaluasi dan Profil Pengembang.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah media pembelajaran interaktif bahasa indonesia ini dikemas dengan menerapkan dan menghubungkan mata pelajaran bahasa indonesia dengan pendidikan karakter, dalam materi

pelajaran dimuat nilai-nilai pendidikan karakter yang selanjutnya dapat diterapkan oleh peserta didik.

4. Software

Dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai software utamanya, dengan bantuan beberapa software dan aplikasi lain seperti : *Microsoft Power Point*, *CorelDRAW X7*, *Powtoon*, *Wondershare Filmora X*, *Voice Changer* serta aplikasi editing video dan audio lainnya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan dikelas lebih menekankan pada metode ceramah dari proses belajar yang demikian mengakibatkan kurang aktifnya peserta didik, karena dalam proses pembelajaran siswa hanya duduk dan mendengar penjelasan dari guru. Selain itu selama proses pembelajaran guru kurang bervariasi dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru lebih sering memanfaatkan buku pelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran. Terlebih lagi pada masa pandemi *covid-19* siswa harus melaksanakan pembelajaran daring sehingga guru tidak dapat membimbing siswa secara langsung. Selama pembelajaran daring tersebut guru menyampaikan materi pelajaran lewat *WhatsApp Group Chat* dan sesekali memberikan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube*. Hal ini juga mengakibatkan siswa kurang memahami materi pelajaran dan berujung pada hasil belajar yang rendah. Penerapan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia juga masih belum diterapkan sepenuhnya. Sehingga penguatan pendidikan karakter pada

peserta didik belum terealisasikan dengan baik padahal penguatan pendidikan karakter sejak dini merupakan bekal bagi peserta didik untuk menjadi penerus bangsa dimasa depan. Oleh sebab itu perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya yaitu dengan adanya modifikasi dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik tidak lagi bersifat pasif melainkan bersifat dinamis dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan menerapkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa indonesia ini dikembangkan sebagai media dalam mendukung pembelajaran bahasa indonesia untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer/laptop dan fasilitas sekolah yang memadai dianggap telah mendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini.

2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 1 Banjar Bali, sehingga

produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi SD Negeri 1 Banjar Bali.

- 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter ini hanya melingkupi nilai-nilai pendidikan karakter seperti: nilai religius, tanggung jawab dan peduli lingkungan.
- 3) Media pembelajaran interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu hanya untuk SD Negeri 1 Banjar Bali Kelas 1, karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga media pembelajaran interaktif ini tidak diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh sekolah.

1.10. Defenisi Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada maka diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah upaya untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. (Tegeh, 2019:161)
2. Media Pembelajaran Interaktif merupakan media yang dapat menerima interaksi aktif yang ditandai dengan adanya keluaran dan masukan.
3. Pendidikan Karakter adalah proses dan pendekatan untuk menerapkan nilai-nilai karakter yang bersifat positif, akhlak mulia, budi pekerti yang lebih baik.

4. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan Bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.
5. Model Desain Pembelajaran ADDIE adalah model yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan desain pembelajaran, model ini terdiri dalam 5 tahap yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini Model ADDIE merupakan model yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter.

