

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang mencakup tiga dimensi individu, komunitas sosial atau nasional individu, dan semua isi realitas material dan spiritual yang menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan adalah bimbingan atau dukungan orang dewasa terhadap perkembangan anak hingga dewasa dengan tujuan agar anak mampu melaksanakan tugasnya sendiri dalam kehidupan tanpa bantuan orang lain. Pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk menciptakan suasana dalam proses pembelajaran dapat secara aktif siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan untuk membantu para siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan menempuh pendidikan, seseorang dapat terhindar dari rendahnya kemampuan kognitif dan kemiskinan.

E-Book merupakan buku cetak yang telah dikonversikan menjadi format digital, biasanya melalui proses digitalisasi yang menjadikannya dapat ditampilkan

pada layar *handphone*, laptop, dan komputer, selanjutnya istilah *E-Book* juga mulai mencakup pada sistem multimedia, hiperteks atau hipermedia berdasarkan pada perubahan bentuk buku. Definisi *E-Book* juga mengalami perluasan makna untuk mencakup buku yang tersedia secara online, yang dapat dibaca sebagai email, dapat diambil oleh perangkat baca elektronik portabel, atau sebagai berkas yang dapat diunduh ke dalam komputer, *E-Book* sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka di mana saja dan kapan saja. Dapat disimpulkan bahwa *E-Book* merupakan buku digital yang produksi, diterbitkan dan publikasi medianya secara digital yang dapat dibaca melalui laptop, komputer dan *handphone*, *E-Book* sendiri juga sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka di mana saja dan kapan saja untuk dipelajari serta memberikan pengalaman dalam kemudahan belajar memahami materi pada siswa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bentuk pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter (Hakim, L. H, 2019). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai Ideologi Pancasila. Pembelajaran PPKn dapat menanamkan jiwa nasionalisme pada para pemimpin di era global dengan mengembangkan nilai-nilai Pancasila. Pemimpin era global harus memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan yang terstruktur dan memiliki visi misi agar dapat memotivasi rekan kerja dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka. Menumbuhkan kembali nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran PPKn dapat menjadi alternatif untuk menyiapkan calon pemimpin bangsa yang mampu menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Pendidikan tentang Pancasila dan Kewarganegaraan harus

dimulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga jenjang Perguruan Tinggi untuk memastikan generasi muda dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aspek pengetahuan, keterampilan, sosial, dan karakter sebagai warga negara.

Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, serta pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik maupun buruk, memelihara apa yang baik, mewujudkan, dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Oleh karena itu, ketika seseorang dihadapkan pada pilihan perbuatan yang baik bagi sesama, maka karakter orang baik adalah orang yang berupaya melakukan perbuatan yang baik bagi orang lain dan juga bagi dirinya. Sebaliknya, perilaku karakter yang buruk adalah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang tetapi pelaku tersebut tidak peduli akibat yang ditimbulkan oleh tindakannya terhadap orang lain, sehingga mereka mampu memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan tempat mereka berada.

Proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang meliputi kegiatan guru, kegiatan siswa, pola dan proses interaksi pendidik-siswa, dan sumber belajar di

lingkungan belajar sebagai bagian dari penyelenggaraan program pendidikan. Proses pembelajaran terjadi ketika siswa berusaha untuk mempelajari sesuatu dan menghasilkan perubahan dalam perilaku mereka. Situasi ini dapat diidentifikasi sebagai peristiwa belajar karena merupakan bagian dari upaya mereka untuk belajar. Perubahan perilaku dapat terjadi sebagai akibat interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya.

Tujuan pembelajaran adalah gambaran tentang pengetahuan dan kemampuan yang menunjukkan kinerja siswa setelah menyelesaikan pembelajaran yang sebelumnya mereka tidak mampu. Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Hal ini biasanya dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Bahan Ajar adalah kumpulan media yang memuat bahan atau isi pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis dan akan diserap oleh siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar adalah bahan yang digunakan untuk membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud berupa tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar adalah materi yang disusun secara sistematis, tersusun dalam urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan pembelajaran

yang akan dicapai, dan merangsang belajar siswa. Bahan ajar dapat diartikan seperangkat materi yang disusun sistematis untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak I Gede Arimbawa, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 2 Penglatan pada tanggal 21 Maret 2022 didapatkan informasi bahwa sumber belajar yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya berupa bahan ajar cetak dan media yang digunakan guru hanya metode konvensional saja dengan memberikan *link* video untuk dipelajari, hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital seperti media presentasi, video pembelajaran, bahan ajar *E-Modul* dan *E-Book*, multimedia interaktif dan lain sebagainya. Perkembangan di era digital sangat mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran di sekolah, bentuk dari pemanfaatan teknologi pada pembelajaran tampak pada semakin banyaknya bahan ajar digital yang menunjang proses pembelajaran. Teknologi merupakan salah satu aspek yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas, sebagai sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam hal tersebut guru memiliki tugas yang penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat digunakan berkelanjutan kedepannya baik dalam pembelajaran luring maupun daring (*blended learning*). Hasil dari observasi pembelajaran dalam kelas yang dilakukan pada tanggal 29 Maret 2022, diperoleh siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya antusias siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tanggal 30 Agustus 2022, peneliti melakukan observasi kembali kegiatan pembelajaran di kelas dikarenakan adanya kurikulum terbaru yang telah

diterapkan yaitu Kurikulum Merdeka dan pergantian tahun pelajaran. Peneliti menemukan bahwa dari semua hasil rekap nilai yang diberikan wali kelas, nilai pada mata pelajaran PPKn siswa kelas IV adalah yang paling rendah hasil belajarnya. Kemudian, pengembang melakukan penelitian kepada siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 dan Kurikulum Merdeka pada tahun ini sudah diberlakukan oleh pihak sekolah yang hanya diterapkan pada kelas IV dan kelas I SD, saat pembelajaran berlangsung peneliti menemukan tidak adanya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, jika guru tidak inovatif dalam menunjang proses pembelajaran, maka akan berdampak pada minat dan hasil belajar siswa serta kualitas dan prestasi siswa nantinya. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa contoh media pembelajaran seperti bahan ajar *E-Book*, video pembelajaran dan multimedia interaktif kepada siswa yang menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang menarik perhatian siswa agar mudah memahami materi pembelajaran, setelah pemberian berbagai media kepada siswa, hasil dari pemilihan media pembelajaran didapatkan 15 orang dari 21 siswa memilih media pembelajaran bahan ajar *E-Book* yang mudah dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan mudah digunakan dan berisi video untuk pemahaman siswa terhadap materi secara audio visual.

Hasil belajar merupakan pernyataan yang menentukan apa yang siswa tahu atau mampu lakukan sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar juga merupakan acuan untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn semester genap tahun pelajaran 2022/2023, yaitu 65,5

atau (19,5%) 4 siswa dari 21 siswa yang memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nasional yaitu 75. Keterampilan dan keaktifan siswa dalam kelas masih kurang, siswa cenderung bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, salah satu pemecahan masalah yang dapat diajukan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajarnya adalah pengembangan media pembelajaran berupa *E-Book* berbasis pendidikan karakter.

Solusi yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar digital dalam pembelajaran dan mengubah model pembelajaran pada bahan ajar. Sangat penting untuk memiliki materi pembelajaran yang baru dan menarik yang dapat menginspirasi siswa untuk memiliki pengalaman langsung dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, bahan ajar merupakan media yang berperan sebagai penyebar informasi atau pesan pembelajaran untuk memudahkan individu mempelajari atau menyerap materi siswa melalui media tersebut. Sarana yang diperlukan saat ini adalah bahan ajar *E-Book* yang dapat menunjang pembelajaran. *E-Book* berarti buku digital yang berisi gambar, teks atau suara dan video yang dapat diterbitkan dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca melalui *handphone*, laptop, komputer dan lain sebagainya. *E-Book* sangat membantu guru memaksimalkan motivasi siswa sehingga mereka dapat menginternalisasi konsep sendiri. Dengan demikian, pemanfaatan sumber belajar berbasis karakter seperti *E-Book* dapat mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan siswa dapat memecahkan masalah kehidupan nyata dalam bidang PPKn melalui literasi informasi melalui pengalaman

hidup sehari-hari. Keunggulan *E-Book* ini adalah *kapasitas E-Book* yang kecil sehingga tidak memakan banyak tempat, serta dapat dilihat dan dipelajari kapan saja, di mana saja hanya dengan perangkat seperti *handphone*, laptop, dan lain sebagainya. *E-Book* mudah diambil atau dibawa kapan saja, di mana saja dan dapat dipelajari untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. *E-Book* tidak sama dengan buku cetak karena *E-Book* berisi gambar, teks, audio, dan video sehingga pembaca dapat memahami secara audio visual dari materi yang disampaikan. *E-Book* mudah disebarluaskan melalui media elektronik lainnya, sehingga membutuhkan waktu yang singkat dalam pendistribusiannya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahap dalam pengembangannya, yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan belajar dapat belajar secara mandiri terlebih karakter yang positif dari sumber daya manusia tersebut. Oleh karena itu, peneliti menggagas penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Book* Berbasis Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan peneliti, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran di sekolah masih dilakukan tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran lain yang bisa membantu meningkatkan

efektivitas pembelajaran.

2. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada saat ini masih kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Pemanfaatan strategi pembelajaran konvensional dan model pembelajaran yang belum bervariasi membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Buku cetak saja dan metode ceramah yang digunakan, tidak dapat menunjang antusias dan minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam memfokuskan penelitian, mengingat keterbatasan pengembang dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, maka ruang lingkup penelitian akan dibatasi pada mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *E-Book* berbasis Pendidikan Karakter dalam mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat disusun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana validitas *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan

Tahun Pelajaran 2022/2023?

3. Bagaimana efektivitas *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui validitas *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk menguji efektivitas penggunaan *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan dan teori-teori. Lebih tepatnya yang berkaitan dengan lima kawasan Teknologi Pendidikan (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan

Penilaian) yang relevan melalui hasil pengamatan secara langsung serta berguna dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam pengembangan *E-Book* berbasis pendidikan karakter dalam mata pelajaran PPKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan membangkitkan minat serta hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan masukan serta pilihan bagi guru dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat untuk keefektifan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam upaya menyajikan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan *E-Book* berbasis pendidikan karakter.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Media Pembelajaran bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini bernama *E-Book* dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan.

2. Konten Produk

Dalam *E-Book* ini memuat judul buku, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan buku, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan-latihan dan tes evaluasi. Isi tampilan media yang dibuat memuat teks, gambar, audio, dan video.

3. Software

Bahan ajar *E-Book* ini dikembangkan dengan menggunakan *Flip PDF Professional* serta *software* pendukung lainnya seperti *Adobe Illustrator*, *Corel Draw* dan *Wondershare Filmora*. Dalam pemakaian media pembelajaran ini menggunakan bantuan *smartphone*, laptop, komputer dan lain sebagainya.

4. Kelebihan Produk

Bahan Ajar *E-Book* ini memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:

- a. Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan).
- b. Kualitas tampilan media.
- c. Kualitas kepraktisan media.

E-Book yang akan dikembangkan di dalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Bahan ajar *E-Book* ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. *E-Book* bukan untuk menggantikan peran guru, akan tetapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi kapan saja dan di mana saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan kondisi di lapangan, pembelajaran dilaksanakan dalam kelas dengan metode ceramah dan hanya buku teks saja yang guru gunakan dalam mengajar. Siswa hanya diberi tugas dan dikumpulkan dalam jangka waktu tertentu dengan hanya berpatokan pada buku ajar yang diperoleh dari sekolah. Hal ini tentu kurang memotivasi siswa dalam belajar karena penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan inovatif, sehingga sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Pengembangan *E-Book* berbasis pendidikan karakter dengan model ADDIE ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut, siswa diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan materi dan latihan-latihan dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih

bermakna, media ini juga sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih dan siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone*, laptop, komputer dan lain sebagainya. Media pembelajaran Bahan Ajar *E-Book* ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa serta dapat memberikan pengalaman baru yaitu mengembangkan *E-Book* dengan model ADDIE sebagai bekal untuk pembelajaran PPKn di sekolah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dalam penelitian ini, selanjutnya akan dibahas pada sub-sub baru selanjutnya.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan *E-Book* dalam mata pelajaran PPKn dengan model ADDIE ini adalah sebagai berikut.

1. *E-Book* dalam mata pelajaran PPKn berbasis Pendidikan Karakter dengan model ADDIE ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. *E-Book* dalam mata pelajaran PPKn semester genap tahun pelajaran 2022/2023 ini dapat menyajikan pembelajaran yang lebih bermakna melalui model pembelajaran pendidikan karakter sehingga mampu membangkitkan minat belajar, pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa, agar pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa terbentuk karakter yang baik dalam dirinya.
3. *E-Book* mata pelajaran PPKn ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam

proses mengajar dan dapat membantu siswa dapat belajar secara mandiri karena dalam *E-Book* ini sudah terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan-latihan, dan tes evaluasi untuk membantu pemahaman siswa terkait kompetensi apa yang harus dikuasainya dari materi yang dipelajari.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan *E-Book* yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa *E-Book* berbasis pendidikan karakter dalam mata pelajaran PPKn semester genap tahun pelajaran 2022/2023
2. Pengembangan ini dibuat dengan model pengembangan ADDIE.
3. Uji coba produk dilakukan pada siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari ambiguitas pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini :

- a) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara.
- b) Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan

kefektifan secara internal.

- c) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bentuk pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai Ideologi Pancasila. Melalui pengembangan nilai-nilai Ideologi Pancasila yang disampaikan dalam pembelajaran PPKn akan menumbuhkan jiwa nasionalisme para pemimpin di era global.
- d) Bahan Ajar adalah kumpulan media yang memuat bahan atau isi pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis untuk dapat membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan akan diserap oleh siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
- e) *E-Book* merupakan buku cetak yang telah dikonversikan menjadi format digital, biasanya melalui proses digitalisasi yang menjadikannya dapat ditampilkan pada layar *handphone*, laptop, dan komputer, *E-Book* sendiri juga sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka di mana saja dan kapan saja untuk dipelajari serta memberikan pengalaman dalam kemudahan belajar memahami materi pembelajaran.
- f) *Flip PDF Professional* adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam *flipbook*. Hanya dengan *drag, drop* atau klik, kita dapat menyisipkan video *Youtube*, *hyperlink*, teks animatif, gambar, audio ke dalam *flipbook*. Setiap orang dapat menghasilkan buku-buku *flip* yang luar biasa dengan mudah. Perangkat lunak

Flip PDF Professional merupakan software yang dapat digunakan untuk mengkonversi PDF publikasi halaman *flipping* digital yang memungkinkan kita untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung.

- g) Pendidikan Karakter adalah suatu sistem penamaan nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai dalam pendidikan karakter, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan.
- h) Model Penelitian Pengembangan ADDIE adalah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase pengembangan meliputi tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

