

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang masih dalam tahap berkembang di dunia. Sebagai negara berkembang, pendidikan menjadi salah satu kebutuhan paling penting dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang handal dan terampil agar dapat bersaing di era globalisasi. Pada era ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat. Manusia akan terhubung secara global sehingga akan tampak jelas mereka yang memiliki daya saing dengan yang tidak. Maka dari itu peran pendidikan amat penting sebagai bekal menghadapi kemajuan arus globalisasi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Aunurrahman (2016:05) bahwa pendidikan memiliki peran membangun peserta didik sebagai manusia, sebagai warga dunia, masyarakat, bangsa, dan negara. Demikian sehingga arah pendidikan di Indonesia khususnya menyeimbangkan perkembangan global dengan akar budaya dalam konteks lokal. Tujuannya tidak lain adalah untuk memperkuat karakter bangsa ditengah kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu upaya pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi diri berlandaskan kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan seseorang, yang diperuntukkan bagi dirinya maupun bangsa dan negara. Menurut Widiasworo (2018:30) salah satu tugas penting pendidikan adalah membangun karakter (*character building*). Jika sedari kecil masyarakat Indonesia dapat mengenyam pendidikan dengan mengembangkan potensi, berpedoman pada budi pekerti dan akhlak mulia tentu akan dapat dimanfaatkan baik bagi dirinya sendiri maupun bangsa dan negara. Dapat disimpulkan bahwa upaya pendidikan berkaitan dengan kepentingan nasional. Wujud nyata pelaksanaan pendidikan dengan menerapkan nilai-nilai karakter adalah pada kurikulum KTSP dan K13 di Indonesia dalam pendidikan formal dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

Pada tingkat pendidikan dasar, kegiatan pembelajaran secara konvensional berlangsung dengan tatap muka di dalam suatu lingkungan sekolah dasar tertentu. Rusman (2017: 86) dalam bukunya belajar dan pembelajaran menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara sumber belajar, guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran langsung dilakukan dengan tatap muka sedangkan pembelajaran tidak langsung dapat menggunakan media lain dengan menetapkan model pembelajaran yang tepat guna. Kegiatan pembelajaran meliputi pengajaran, pelatihan, dan pendidikan yang tentunya akan mempengaruhi intelektual, sikap, serta keterampilan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran secara langsung guru dapat melihat dan mengontrol respon

siswa terhadap suatu persoalan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menilai sikap dan karakter siswa. Namun dalam situasi pandemi *Covid-19* (*Coronavirus Disease*) kegiatan pembelajaran konvensional tidak dapat lagi dilakukan dan digantikan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*online*). Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) adalah kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan bantuan akses internet serta media penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer.

Pembelajaran *daring* menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang paling umum dilakukan oleh lembaga pendidikan formal di masa pandemi *Covid-19* ini. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* menyebutkan tentang berbagai hal yang berhubungan dengan pendidikan termasuk proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *daring* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Hal ini tentu menjadikan pembelajaran *daring* sebagai basis kegiatan pembelajaran lembaga pendidikan formal di seluruh Indonesia. Dalam upaya mempermudah informasi terkait penyebaran *Covid-19*, maka setiap daerah diberikan kode tertentu untuk menentukan status penyebaran virus korona tersebut. Zona merah dan oranye diberikan untuk daerah yang memiliki kasus positif *Covid-19* dalam jumlah besar. Sementara itu zona kuning dan hijau diberlakukan untuk daerah dengan kasus positif *Covid-19* berstatus rendah atau nol kasus. Penyebaran kasus positif *Covid-19* ini menyebabkan berbagai keresahan di masyarakat, khususnya bagi orang tua yang memiliki anak usia sekolah. Dengan adanya informasi terkait zona atau status penyebaran virus korona di suatu daerah

diharapkan masyarakat bisa lebih waspada dan berhati-hati dalam melakukan aktivitas dengan selalu mengikuti protokol kesehatan yang telah dianjurkan pemerintah.

Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan, Kementerian Dalam Negeri, serta Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19* tanggal 15 Juni 2020 membuka kembali kegiatan belajar tatap muka di sekolah untuk daerah zona kuning dan hijau. Kendati demikian, beberapa sekolah yang terletak pada jalur hijau dan kuning tidak diwajibkan untuk kembali melaksanakan kegiatan belajar tatap muka sebab tidak ada jaminan mutlak mengenai perubahan status daerah menjadi zona merah atau oranye kedepannya. Terkait keputusan tersebut, masyarakat umumnya dan sekolah pada khususnya tetap memberlakukan kegiatan pembelajaran berbasis *online* atau daring sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung di rumah masing-masing. Perubahan kegiatan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring memunculkan berbagai macam respon dan kendala bagi dunia pendidikan di Indonesia, terutama bagi guru sebagai fasilitator sekaligus mediator yang berhadapan secara langsung dengan siswa. Salah satu hal yang paling terasa perubahannya adalah alih media atau perubahan media yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media menjadi salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Scramm (dalam Rusman, 2017:213) media adalah teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media ada banyak jenisnya, pertama adalah media yang hanya tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya sudah dibuat oleh pihak tertentu (*by utilization*). Kedua adalah media yang sudah ada atau tercipta secara alamiah di

lingkungan kita. Ketiga adalah media yang dirancang dan dibuat secara khusus oleh guru dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa (*by design*). Sementara Rusman (2017:214) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah wahana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Pada masa pandemi *Covid-19* ini, salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah *Google Classroom*. Secara *asinkronus* kegiatan pembelajaran melalui *Google Classroom* biasanya berupa pengiriman tugas-tugas dengan berpatokan pada materi di dalam buku tematik atau buku penunjang lainnya. Tugas dikumpulkan siswa dalam jangka waktu tertentu. Secara tidak langsung kegiatan pembelajaran seperti ini membatasi aktivitas belajar siswa. Aktivitas adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Aktivitas belajar siswa akan mendorong adanya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Namun saat ini, kegiatan pembelajaran daring sedikitnya akan membatasi aktivitas dan interaksi siswa dalam belajar, sebaliknya siswa dituntut untuk belajar secara mandiri.

Menurut Sanjaya (dalam Rusman, 2017:87) mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekadar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan iklim belajar yang baik seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan bantuan media, perangkat, atau penataan

lingkungan yang baik. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) tahun 2020, di SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat pada 20 Agustus 2020 ditemukan bahwa pemanfaatan media *Google Classroom* juga belum dapat dikatakan maksimal dipergunakan oleh semua guru dan siswa. Keterbatasan sumber belajar dan metode yang diterapkan oleh guru juga menjadi salah satu kendala dalam kegiatan pembelajaran *online* saat ini. Sebagai akibatnya siswa sering kali merasa bosan dan tidak antusias dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa dengan kurangnya interaksi dan aktivitas belajar siswa cukup menyulitkan guru untuk mengetahui kompetensi pengetahuan siswa yang sebenarnya. Selain pengetahuan, guru juga sulit menjangkau siswa dari segi afektifnya melalui pengamalan nilai, norma, dan moral secara langsung. Hal ini terlihat pada hasil PTS muatan pelajaran PPKn yang masih ada pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 70 pada tabel.1.1.

Tabel 1.1
Nilai UTS PPKn Kelas V B di SD Negeri 1 Pemecutan

No.	Banyak Siswa	Nilai UTS Siswa
1.	1	50
2.	5	60
3.	1	66
4.	19	70
5.	2	75
6.	4	80
7.	1	85
8.	3	90
9.	2	100
Banyak		2771
Rata-rata		72,92

(Sumber: SD Negeri 1 Pemecutan)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendalaman materi PPKn yang bermuatan nilai, norma, dan karakter di dalamnya belum maksimal dalam kegiatan

pembelajaran berbasis tematik. Guru belum mampu membagi waktu untuk mengembangkan media pembelajaran daring yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Padahal dalam kondisi pandemi ini justru ketepatan penggunaan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran daring. Sebagai upaya mengatasi krisis minat belajar siswa dimasa pandemi *Covid-19* maka dikembangkan suatu media penunjang kegiatan pembelajaran sebagai inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran daring berupa suplemen pembelajaran dalam bentuk *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn. Sihaan (dalam Rusman 2017:238) menyebutkan bahwa suplemen adalah materi pembelajaran elektronik yang dapat dimanfaatkan sebagai tambahan materi ajar dalam kegiatan pembelajaran.

E-Book dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memahami materi dengan cara menyenangkan, mudah, dan praktis. Widiaworo (2018:31) menyebutkan bahwa pengembangan nilai-nilai karakter disesuaikan dengan materi dan metode ajar yang digunakan, sehingga terbentuk nilai karakter sistem pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terpadu. Secara reguler muatan pelajaran tingkat sekolah dasar telah terintegrasi dalam tema-tema tertentu, namun untuk lebih memfokuskan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran maka dipilih materi pelajaran PPKn. Nurwardani (dalam Ikhsan, 2019) menyebutkan PPKn sebagai pendidikan nilai dan karakter bangsa tidak hanya mengajarkan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) saja, melainkan menekankan pada pembangunan sikap (afektif) dan karakter peserta didik. *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter dikembangkan pada muatan pelajaran PPKn dalam upaya mengatasi keterbatasan media dan perangkat pembelajaran, yang mengakibatkan siswa sulit

mengimplementasikan dan menyamakan pengalaman mengenai nilai karakter yang muncul dalam pembelajaran daring. Demikian sehingga dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan *E-Book* Bermuatan Nilai-nilai Karakter Pada Muatan Pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

1. Guru kurang bereksplorasi dalam mencari sumber belajar dan mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan belajar daring terbatas pada pemberian tugas melalui media *online* seperti *WhatsApp* dan *Google Classroom*.
2. Interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring kurang maksimal. Hal ini menyebabkan guru sulit menjangkau aspek afektif siswa dan berakibat pada kurangnya penguatan nilai sikap dan karakter pada siswa
3. Muatan pelajaran PPKn terintegrasi dalam satu tema sehingga pendalaman nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn untuk jenjang kelas V SD memerlukan pemahaman yang baik untuk dapat diterapkan oleh siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi, perlu dilakukan pembatasan pada masalah yang akan dikaji agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan dipersempit dan difokuskan pada masalah pengembangan *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter. Penggunaan *E-Book* ini sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa belajar dengan memahami nilai-nilai karakter saat belajar khususnya pada muatan pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana hasil validasi *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui hasil validasi *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Pemecutan Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2020/2021, menurut *review* para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini adalah kekayaan teoretis dalam pengembangan *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter yang ada di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah belajar dan pembentukan sikap. Rincian beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan *E-Book* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar serta dapat memahami nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian yang berupa *E-Book* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berupa *E-Book* dalam proses pembelajaran guna mengatasi kendala yang dikeluhkan oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD. *E-Book* berfungsi sebagai inovasi belajar sekaligus alternatif mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan berlangsung lebih menarik dan terbuka sebab siswa dapat mengakses ulang materi apabila terdapat kesulitan siswa dalam memahami penyampaian informasi dari guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD.
2. Penyajian materi dalam produk ini disajikan dalam satu Kompetensi Inti dan satu Kompetensi Dasar saja yaitu “Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”
3. Media Pembelajaran *E-Book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* berbantuan aplikasi lainnya seperti

Microsoft Office Power Point yang terintegrasi *YouTube* dan *Google Form*.

4. Media Pembelajaran *E-Book* ini akan dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakan buku secara *offline* maupun *online*. Dalam proses pembelajaran guru akan membagikan *link* dari *E-Book* ini lalu siswa dapat menggunakannya secara *online*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *E-Book* ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan saat ini, proses pembelajaran dilakukan secara daring. Selama proses pembelajaran daring sebagian besar guru menggunakan sistem pembelajaran *asinkronus* dengan memberikan siswa tugas atau latihan melalui aplikasi *WhatsApp* (WA) dan *Google Classroom*, lalu siswa diberikan waktu satu hari atau batas waktu tertentu untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan eksplorasi sumber belajar dan media pembelajaran yang kurang maksimal. Hal ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif.

Pengembangan *E-Book* bermuatan nilai-nilai karakter ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran daring baik secara *sinkronus* maupun *asinkronus*. Sebab di dalam *E-Book* terdapat materi yang terintegrasi aplikasi lain seperti *YouTube* berupa video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa tidak hanya melakukan aktivitas membaca saja namun juga mengamati gambar dan video. Tentunya aktivitas belajar seperti ini akan berpengaruh terhadap peningkatan

hasil belajar khususnya kompetensi pengetahuan siswa karena materi dalam *E-Book* dapat diakses secara berulang-ulang. Selain itu dalam *E-Book* juga terintegrasi *Google Form* berupa latihan soal-soal sebagai evaluasi mandiri bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. *E-Book* ini mampu untuk membangkitkan gairah belajar siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata di lingkungannya, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan proses belajar akan lebih bermakna.

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan *E-book* ini tidak dapat digunakan secara *offline* melalui android. Penggunaan secara *offline* terbatas pada laptop dan atau komputer sehingga dalam pembelajaran berbasis android memerlukan *link online* untuk mengaksesnya.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan mengikuti situasi lapangan pada masa pandemi *Covid-19*, dimana sangat sulit menjangkau banyak siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga uji lapangan dan uji efektivitas tidak dapat dilakukan.
3. Salah satu tahap dari model pengembangan ADDIE yakni tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan. Sebab implementasi adalah penerapan produk pengembangan yang sudah layak digunakan secara luas pada proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitas produk. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada masa pandemi *Covid-19*

sehingga tahap implementasi yang meliputi kegiatan evaluasi sumatif melalui pembelajaran guru dan siswa secara langsung di dalam kelas tidak dapat dilaksanakan.

4. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-Book* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran khususnya sebagai suplemen pada muatan pelajaran PPKn Kelas V SD.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan atau proses merangkai, menciptakan, maupun mengembangkan segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata. Pengembangan diuji coba bukan untuk menguji teori melainkan menguji kebermanfaatan produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. *E-Book* merupakan buku elektronik yang dapat diartikan sebagai media maupun sumber belajar dalam bentuk digital berbasis teknologi dan di dalamnya berisi informasi-informasi tertentu. Dapat dibuat dengan bantuan berbagai *hardware* dan *software* yang memadai.