

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu menghadapi tantangan, guru merupakan pihak yang paling bertanggung jawab dengan tantangan tersebut. Masalah baru muncul ketika “Pandemi Covid19” yang menimpa hampir seluruh negara di dunia. Pandemi membuat banyak negara terpaksa menerapkan kebijakan “*Lockdown*”, yang menyebabkan aktifitas atau pekerjaan hanya dilakukan di dalam rumah, termasuk pembelajaran di rumah.

Setiap sekolah menjalankan kegiatan belajar mengajar (KBM) melalui daring secara penuh menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan kebijakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia seperti *Whatsshap, Google Classroom, Zoom, Google Meet, Youtube* dan sebagainya. Hal ini membuat tantangan guru semakin berat untuk menjalankan tugasnya demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, terkhususnya bagi guru-guru yang belum paham dengan teknologi. Guru dituntut untuk memberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang belum dikuasai oleh guru itu sendiri.

Standar pembelajaran secara daring tidak bisa disamakan dengan tatap muka di sekolah. Target kurikulum selama pandemi covid-19 juga berbeda dengan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi normal. Kita tidak bisa menuntut kualitas terhadap target kurikulum di masa pandemi. Karena yang menjadi tujuan utama adalah menjaga keselamatan dan kesehatan peserta didik, keluarga dan guru. Pandemi covid-19 membuat kualitas pendidikan turun. Peserta didik

kehilangan kesempatan belajar sebagaimana mestinya. Dengan situasi ini, hak anak tidak terpenuhi secara maksimal, karena faktor yang berdampak pada mereka.

Berdasarkan survei UNICEF pada awal juni terdapat 4.016 responden dari 34 provinsi dengan rentan usia 6-12 tahun, 69% merasa bosan belajar dari rumah (BDR). Selama BDR, responden mengalami dua tantangan utama, yakni 35% kesulitan akses internet dan 38% kurang bimbingan guru. Kemudian 62% membutuhkan dukungan guru. Sementara itu 87% responden ingin segera kembali ke satuan pendidikan dengan berbagai alasan. Diantaranya, senang belajar tatap muka 61%, rindu teman 51% dan bosan dirumah 48%. Sedangkan 59% responden mengaku belum ingin kembali ke satuan pendidikan karena khawatir terpapar covid-19. Sekitar 12% tidak memiliki biaya dan 1% takut perundungan. Meski banyak yang ingin segera kembali ke satuan pendidikan, namun 50% responden menilai pembelajaran tatap muka sebaiknya dimulai setekah kasus covid-19 menurun. Adapun 25% berpendapat belajar tatap muka dimulai saat tahun ajaran baru.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi berbagai kendala yang terjadi, seperti sekolah diberi fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan kurikulum yang sesuai, bantuan paket gratis dan program belajar daring dari TV. Kenyataannya di sekolah-sekolah khususnya di SDN 100600 Sipogas tetap mengalami kendala dalam minat belajar, hal ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan siswa. Menurut Ibu Parida Rambe, S.Pd selaku kepala sekolah pada masa pandemi minat belajar peserta didik mengalami penurunan karena dipengaruhi oleh kurangnya

interaksi baik antara peserta didik maupun peserta didik dengan guru. Lebih jelas dapat dilihat dalam tabel 1.1 pencapaian indikator minat belajar peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Pencapaian Indikator Minat Belajar Peserta Didik Semester I
Kelas IV SDN 100600 Sipogas**

No	Indikator	Hasil Peserta Didik
1	Perasaan Senang	43,54%
2	Perhatian	37,29%
3	Ketertarikan	44,17%
4	Keterlibatan siswa	37,5%
Persentase Minat Keseluruhan		40,63%

Berdasarkan pencapaian indikator minat belajar peserta didik persentase rata-rata keseluruhan berjumlah 40,63%. Hal ini menunjukkan minat belajar peserta didik secara keseluruhan rendah. Faktor lain yang menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik adalah minimnya interaksi yang membuat peserta didik kurang aktif dalam penyampaian ide gagasan atau pendapat pada saat belajar yang menjadi salah satu tolak ukur guru dalam mengevaluasi minat belajar peserta didik. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang semakin menurun. Selain kendala di atas berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas Ibu Rosmaida Lubis, S.Pd muncul berbagai kendala baru dalam pelaksanaan pembelajaran daring antara lain ; (1) Desain buku cetak yang rumit dan membuat peserta didik bingung dalam mempelajari materi yang diberikan guru, (2) Materi pada buku cerak terlalu sedikit karena keterkaitan dengan beberapa mata pelajaran yang lain, (3) Kurang tercapainya kompetensi dan nilai pendidikan karakter dengan baik, (4) Bahan ajar yang tersedia sangat terbatas sehingga peserta didik kekurangan sumber belajar, (5) Pembelajaran yang tidak maksimal membuat karakter peserta didik menjadi tidak percaya diri, tidak kritis,

tidak disiplin, tidak peduli dan tidak aktif dalam pembelajaran, (6) Bahan ajar di SDN 100600 Sipogas masih berpusat pada buku cetak yang disediakan oleh pemerintah saja sehingga membuat peserta didik bosan dengan bahan ajar monoton dan terbatas dan, (7) Sistem pembelajaran yang kaku dan monoton membuat peserta didik tidak semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa permasalahan yang terjadi di SDN 100600 Sipogas berpusat pada keterbatasan bahan ajar dimasa pandemi yang menyebabkan penurunan minat belajar peserta didik, sehingga sangat dibutuhkan sebuah inovasi yang dapat memberi kontribusi baik untuk peserta didik maupun guru. Salah satu inovasi yang sangat dibutuhkan adalah pengembangan ataupun menciptakan sumber belajar yang baru dan sesuai kebutuhan peserta didik dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat membentuk karakter peserta didik menjadil lebih baik.

Sumber belajar yang digunakan guru masih berfokus pada buku paket, sehingga tidak jarang peserta didik merasa bosan dalam belajar bertambah pembagian buku paket yang tidak merata menjadi kendala dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengelola proses belajar mengajar yaitu berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen evaluasi, media pembelajaran, serta buku ajar peserta didik (e-modul).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah modul elektronik (e-modul) berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD sebagai bahan ajar bantu yang dikembangkan sesuaikan dengan kebutuhan sekolah yang dapat membantu

peserta didik belajar secara mandiri dan membantu peserta didik dalam menumbuhkan kembangkan karakter yang baik dalam dirinya. Selain manfaat tersebut e-modul memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar cetak seperti lebih praktis di bawa, berbiaya modal paket internet, ramah lingkungan, sekali klik dan geser, banyak buku dalam satu genggam, lebih awet, tak lekang oleh waktu, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dapat si akses secara offline setelah sekali *download*. E-modul yang dikembangkan oleh peneliti dirancang menarik, melatih mandiri, kreatif dan inovasi, sesuai kebutuhan peserta didik serta mengembangkan kompetensi dan karakter peserta didik. Berbeda dengan bahan ajar cetak yang biasa yang selama ini digunakan lebih ribet dan berat, perlu ruang penyimpanan, resiko basah dan rusak setta semakin lama digunakan semakin rusak/jelek.

Tujuan e-modul ini diharapkan dapat membantu dan memberi kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di masa depan. Objek materi ini juga sudah di kembangkan oleh berbagai peneliti pendidikan yang relevan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melakukan pengembangan e-modul dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitiaansaat ini adalah penelitian yang dilakukan Riwanty, dkk (2019) dengan juduk “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar” dan Purnama, Nurma Listya. (2017) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD kelas 5 Dengan Model R2D2 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melakukan

pengembangan e-modul dapat memberi kontribusi dan sesuai kebutuhan peserta didik, guru dan sekolah.

Prinsip pengembangan e-modul yang digagas oleh peneliti adalah: a) Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat bagi peserta didik, b) Dipermudah bagi peserta didik, c) Merumuskan tujuan pembelajaran, d) Dikemas dengan fleksibel, e) Disusun sesuai kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai peserta didik, f) Fokus pada memberi peluang peserta didik dalam berlatih, g) Membantu kesulitan dalam belajar, h) Membutuhkan sistem navigasi yang cermat, i) Menyediakan rangkuman, j) Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif, k) Dibuat untuk proses pembelajaran, l) Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup), m) adanya umpan balik, n) Menunjang *self-assessment*, o) Menjelaskan cara penggunaan e-modul, p) Adanya petunjuk penggunaan dari awal sampai akhir.

Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengembangkan e-modul yang tidak hanya menjadi bahan ajar bantu tapi juga dapat mengembangkan karakter peserta didik dengan judul Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 100600 Sipogas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN 100600 Sipogas yakni :

1. Desain buku cetak yang rumit dan membuat siswa bingung dalam mempelajari materi yang diberikan guru.
2. Materi pada buku cetak terlalu sedikit karena keterkaitan dengan beberapa mata pelajaran yang lain.
3. Kurang tercapainya kompetensi dan nilai pendidikan karakter dengan baik.
4. Bahan ajar yang tersedia terbatas sehingga peserta didik kekurangan sumber belajar.
5. Pembelajaran yang tidak maksimal membuat karakter peserta didik tidak percaya diri, tidak kritis dan tidak disiplin, tidak peduli dan tidak aktif dalam pembelajaran.
6. Bahan ajar di SDN 100600 Sipogas masih berpusat pada buku cetak yang disediakan oleh pemerintah saja sehingga membuat siswa bosan dengan bahan ajar monoton dan terbatas.
7. Sistem pembelajaran yang kaku dan monoton membuat siswa tidak semangat dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Pemaparan identifikasi masalah di atas, diperoleh gambaran permasalahan yang luas namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, penelitian ini dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah. Pada penelitian ini masalah dibatasi pada materi yang disajikan dalam e-modul pembelajaran hanya meliputi kompetensi dasar pada pembelajaran tematik di kelas IV SD yaitu tema 7 “Indahnya Keragaman Negeriku”, subtema II “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” berbasis karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas?
2. Bagaimana pengaruh e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas?
3. Bagaimana kesulitan dan kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas?
4. Bagaimana keefektifan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Kelayakan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas.
2. Pengaruh e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas.
3. Kesulitan dan kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas

4. keefektifan e-modul pembelajaran berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn di kelas IV SDN 100600 Sipogas

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat itu adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Memberikan gambaran atau sebagai bahan acuan dalam pengembangan e-modul pembelajaran berbasis karakter guna mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru, e-modul pembelajaran PPKn berbasis karakter ini dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan mengembangkan e-modul baru yang lebih baik dan menarik.

- b. Bagi siswa, membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang dilampirkan di dalam modul pembelajaran PPKn berbasis karakter.

- c. Bagi sekolah, sebagai sumber informasi perlunya merancang sistem pembelajaran yang aktif sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar siswa guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik dan lebih bermakna.

- d. Bagi peneliti sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan penelitian sejenis, khususnya dalam bidang pendidikan dasar tentang pengembangan modul pembelajaran PPKn berbasis karakter.

1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional terkait penelitian pengembangan peneliti;

1. Pengembangan merupakan pemahaman mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar. Salah satu bentuk teknologi yang dapat membantu peserta didik belajar adalah bahan ajar berupa e-modul berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn materi Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku yang peneliti kembangkan
2. Produk pengembangan dikatakan layak apabila memperoleh penilaian minimal “baik”. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.
3. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Keberagaman Budaya Negeriku membahas berbagai suku bangsa dan budaya di indonesia.