

BAB I

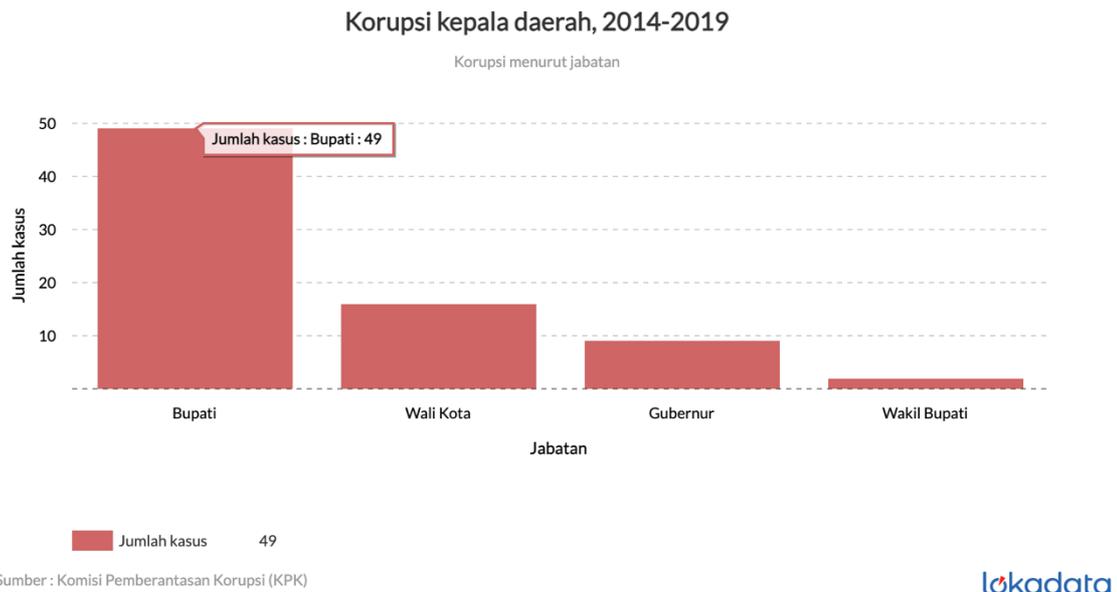
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di abad ini menghadapi banyak tantangan di berbagai jenjang. Mulai dari jenjang anak usia dini, sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Program pendidikan pada jenjang anak sekolah dasar yang belum merata mengakibatkan hasil yang diharapkan belum maksimal. Pendidikan Nasional diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang terdidik dan berkarakter. Sumber daya tersebut dalam hal ini peserta didik diharapkan tidak hanya memahami teori-teori yang disampaikan di kelas tetapi mereka dapat mempraktikkan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembentukan dan pengembangan karakter ini dapat dilakukan melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan kurikulum di sekolah.

Pentingnya pendidikan karakter ini tidak lepas dari fenomena yang terjadi pada saat ini. Hal ini dapat melihat perilaku peserta didik yang tidak jujur, datang terlambat ke sekolah, tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak menghormati guru dan lain sebagainya. Perilaku ini menjadi karakter yang melekat pada peserta didik sehingga sudah seharusnya para pendidik untuk merubah karakter tersebut menjadi nilai-nilai karakter mulia dan positif. Untuk memberikan penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan mulai dari usia dini sampai dengan pendidikan tinggi. Nilai karakter integritas yang di dalamnya terdapat nilai kejujuran, tanggungjawab dan lain sebagainya diharapkan dapat membentuk karakter pemimpin yang anti korupsi, kolusi dan nepotisme. Berdasarkan hasil sumber data dari Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) yang di akses melalui situs lokadata.beritagar.id dapat dilihat jumlah kasus korupsi kepada daerah dari tahun 2014-2019 yang paling banyak melakukan korupsi adalah Bupati 49 kasus, Wali Kota 16 kasus,

Gubernur 9 kasus dan Wakil Bupati 2 kasus, hal tersebut menunjukkan bahwa sangat lemahnya pendidikan karakter di Indonesia. Banyaknya pemimpin atau pejabat yg terjerat kasus korupsi mengindikasikan lemahnya karakter integritas yg dimiliki, oleh sebab itu peneliti memandang perlu adanya muatan pendidikan karakter integritas diterapkan pada jenjang pendidikan dasar.



Gambar 1.1. Jumlah Kasus Korupsi Kepala Daerah

Sementara itu peserta didik pada abad ini lahir pada era generasi Z. Generasi Z, lahir 1995-2010 (disebut juga *iGeneration*, *GenerasiNet*, *Generasi Internet*). Disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti menggunakan jejaring sosial, menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Tantangan tersebut ditandai dengan masuknya Indonesia pada revolusi Industri 4.0 di mana era digitalisasi terus berkembang. Pada era ini sistem pembelajaran daring sangat dibutuhkan dalam menjawab

perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi yang baik untuk mencari data dan informasi sangatlah penting bagi generasi milenial.

Dalam era industri 4.0 informasi dan komunikasi akan semakin mengglobal, maka dibutuhkan suatu kemampuan dan keahlian untuk dapat menyerap data yang akan diproses dan diolah menjadi informasi berkualitas. Informasi yang berkualitas akan digunakan dalam pengambilan keputusan kebijakan yang tepat. Namun kemampuan menghasilkan dan memilih informasi yang berkualitas saja tidak cukup tanpa diimbangi dengan karakter integritas. Sebagaimana halnya kondisi saat ini ironisnya kemampuan dan kecerdasan generasi Z tidak berbanding lurus dengan kemampuan karakter integritas mereka, dengan banyaknya kasus penyimpangan dan penyalahgunaan informasi yang saat ini menjadi sangat mudah untuk diakses dalam hal-hal yang bersifat negatif.

Dengan demikian maka diperlukan adanya suatu pengembangan sistem pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan teknologi namun tetap memperhatikan dan menanamkan nilai-nilai karakter integritas. Maka pengembangan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* amat sangat mutlak diperlukan. Dengan adanya pengembangan bahan pembelajaran tersebut maka diharapkan akan dapat memberikan dampak perubahan positif pada karakter integritas peserta didik. Pengembangan bahan pembelajaran pendidikan karakter berbasis *hypercontent* akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik dan tidak monoton. Hal tersebut karena dalam konten aplikasi bahan pembelajaran yang dibuat memiliki fitur audio, video dan multimedia. Sehingga tidak hanya membuat bahan pembelajaran yg lebih interaktif, namun memberikan kemudahan bagi penggunaanya serta akses data dan informasi yang harus dipertimbangkan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk dapat belajar lebih mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu dengan di damping oleh orang tua dan guru.

Hal ini sejalan dengan Parnell dalam buku *Contextual Teaching Works* menyatakan belajar mandiri ternyata dapat menjadikan siswa berhasil. Ketika belajar mandiri, siswa harus bertindak sendiri dengan tanggung jawab, mengambil keputusan sendiri, sehingga akan menemukan hubungan antara ide-ide dengan situasi mereka sendiri (Setiawan 2007:178). Selain itu peserta didik saat ini masuk pada generasi Z, dimana penggunaan bahan pembelajaran yang berbasis teknologi sangat digemari karena mudah di akses melalui internet dan *smartphone*. Tingginya pengguna media *smartphone* dapat dilihat dari hasil riset yang dilakukan Puslitbang Kominfo tentang Survey Penggunaan TIK Tahun 2017 seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.2. Individu Memiliki *Smartphone* Berdasarkan Pendidikan

Hasil survei Kominfo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone*. Dari gambar di atas terdapat 40,87% anak sekolah dasar yang memiliki perangkat *smartphone*. Oleh karena itu bahan pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya dapat diakses melalui perangkat *smartphone*.

Kebutuhan terhadap teknologi informasi yang terus meningkat harus diimbangi dengan Pendidikan karakter. Pendidikan Karakter dilakukan agar tidak terjadi penyalahgunaan data dan informasi yang mengakibatkan timbulnya berita yang negatif dimasyarakat. Hal ini juga sejalan dengan sembilan agenda prioritas program kerja Presiden Joko Widodo (Jokowi) dan Wakil Presiden Jusuf Kalla atau yang disebut dengan Nawa Cita. Salah satu program prioritas tersebut adalah pemerintah akan melakukan revolusi karakter bangsa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengimplementasikan penguatan karakter penerus bangsa melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan sejak tahun 2016 (Kemendikbud, 2017) “Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter sebagai fondasi dan ruh utama pendidikan,” pesan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy.

Karakter seseorang bukan bawaan dari lahir tetapi terbentuk karena suatu proses. Pembentukan karakter seseorang juga dipengaruhi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu peran serta keluarga dan pendidik sangatlah penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pendidikan karakter di Indonesia berdasarkan nilai-nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional (Wiyani, 2013: 177). Penjelasan dari nilai-nilai tersebut dapat dilihat di bawah ini:

1. Agama: nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
2. Pancasila: pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sebagai warga Negara Indonesia.
3. Budaya: tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui oleh masyarakatnya. Nilai-nilai budaya tersebut dijadikan

dasar dalam memberi makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat.

4. Tujuan Pendidikan Nasional: tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Seseorang dikatakan berkarakter jika ia menunjukkan ketiga ranah karakter yang di dalamnya mencakup pengetahuan tentang moral, perasaan moral, dan aksi moral. Bangsa Indonesia saat ini sedang dilanda krisis moral dan toleransi yang membuktikan bahwa semakin lemahnya pendidikan karakter saat ini (Abidin, 2012: 35). Bukti dari mulai melemahnya karakter bangsa ini dapat dilihat dari budaya korupsi, nepotisme, kolusi, hilangnya budaya malu, maraknya penyanjung ketidakjujuran dan pelemahan potensi anak oleh bangsa ini semakin sering didengar dan disaksikan (Abidin, 2012: 27). Fenomena ini menjadi isu nasional yang harus ditanggulangi terutama bagi insan Pendidikan di Indonesia.

Sesuai arahan Presiden Joko Widodo, pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar mendapatkan porsi yang lebih besar dibandingkan pendidikan yang mengajarkan pengetahuan. Untuk sekolah dasar sebesar 70 persen, sedangkan untuk sekolah menengah pertama sebesar 60 persen (Kemendikbud, 2017). Menanamkan Pendidikan karakter pada usia sekolah dasar menjadi modal bagi peserta didik untuk menghadapi permasalahan sosial yang lebih pelik pada jenjang Pendidikan yang lebih tinggi dan bertambahnya usia peserta didik menjadi lebih dewasa. Pendidikan karakter yang diberikan pada anak usia sekolah dasar menjadi tolak ukur untuk mempertimbangkan dan memutuskan sikap yang harus diambil dalam menghadapi faktor-faktor yang dapat memicu terjadinya kenakalan anak diusia sekolah.

Teori Piaget menjelaskan bahwa perkembangan siswa usia sekolah dasar ada pada tahap operasi konkret dimana siswa mulai memandang dunia secara objektif, sehingga

pandangan mulai bergeser dari aspek satu ke aspek yang lain secara reflektif dan serentak. Siswa juga mulai berpikir secara operasional dan menggunakan cara pikir tersebut untuk mengklasifikasikan apa saja yang ada disekitarnya (Santrock, 2004: 55). Pada tahap perkembangan ini dapat dimanfaatkan pendidik dalam menyisipkan materi pendidikan karakter disela-sela kegiatan pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu membentuk kepribadian dan karakter siswa sesuai dengan target yang diinginkan.

Nilai-nilai sikap yang dapat di ajarkan kepada peserta didik melalui pendidikan berkarakter harus sejalan dengan lima nilai karakter utama yang di wacanakan oleh pemerintah. Lima nilai karakter utama itu adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2017):

1. Nilai karakter religius yang mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Nilai karakter nasionalis merupakan tindakan menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompok.
3. Nilai karakter integritas adalah upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
4. Nilai karakter mandiri berarti tidak tergantung pada orang lain dan mempergunakan tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.
5. Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama.

Untuk membuat bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik maka diperlukan suatu model pengembangan. Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugiarta, 2007:11). Adapun teori mengenai model-model pengembangan bahan pembelajaran tersebut antara lain adalah:

model ADDIE, ASSURE, Hannafin dan Peck, Gagne and Briggs, Rowntree, Borg and Gall serta 4D.

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck. Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain sebagainya. Contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp.

Dilihat dari kriteria model pengembangan yang ada maka model pengembangan Hannafin dan Peck lebih cocok untuk digunakan dalam mengembangkan bahan pembelajaran karakter. Kelebihan model pembelajaran ini berorientasi produk, sehingga dapat menghasilkan produk, yang menentukan hal utama dari apa yang dibutuhkan dalam pendidikan, dan adanya tahap identifikasi kesenjangan pada fase pertama yang membantu tahap analisis. Sementara kekurangannya adalah model ini hanya dapat digunakan pada masalah tertentu (tidak umum) dan lebih condong dalam pembuatan media.

Menurut penelitian Nicholson (2007) menyatakan bahwa e-modul membuat belajar menjadi efektif, bahan pembelajaran mandiri, dan belajar menjadi progresif (Nicholson, 2007). Menurut penelitian Lewis-Pierre and Aziza (2017) menyatakan bahwa e-modul memfasilitasi pembelajaran, sebagai bahan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang efektif, dan sumber belajar interaktif (Pierra & Aziza, 2017). Menurut Alias dan Siraj (2012), *the e-module was effective for visual and active learners regardless of gender* (Alias & Siraj, 2012). Artinya e-Modul ini efektif untuk pembelajaran tanpa memandang jenis kelamin.

Menurut Rufii (2015: 26) menyatakan bahwa *That a learning e-module is suitable for a more individualized instruction. In addition, the learning module was developed based on the result of the student needs analysis. In using the module, the lecturers should serve as a facilitator of the students' learning. Next, from the students' perspectives, the learning module is a necessity for them to develop their independence and performance. The development of the learning module was based on the student and lecturer needs, the student characteristics, the learning analysis, the learning strategies, and the literature review* (Rufii, 2015). Artinya bahwa belajar dengan e-modul cocok untuk pembelajaran yang lebih individual atau mandiri. Selain itu, pengembangan e-modul berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan peserta pelatihan. Dengan menggunakan modul, instruktur harus berperan sebagai fasilitator peserta pelatihan belajar. Selanjutnya, modul sebagai sumber belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivis dan berpusat pada peserta pelatihan belajar, dari sudut pandang peserta pelatihan, modul merupakan kebutuhan untuk belajar mandiri dan meningkatkan kinerja. Pengembangan modul sangat penting untuk mengidentifikasi pengetahuan, keterampilan yang dibutuhkan, memecahkan masalah, dan mendapatkan informasi. Pengembangan

modul pembelajaran didasarkan pada kebutuhan peserta pelatihan dan instruktur, karakteristik peserta pelatihan, analisis belajar, strategi belajar dan tinjauan literatur.

Proses pembelajaran dengan media memiliki efek luar biasa dalam meningkatkan hasil tes siswa dan memperluas kemampuan inovasi. Hasil percobaan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi media dapat meningkatkan efek pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media tidak hanya menghasilkan efek pembelajaran, tapi juga meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa (Jin, 2017). Media pembelajaran berbasis *web* menyediakan bahan pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri. Belajar mandiri berdasarkan materi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan *hypercontent*. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membimbing siswa dalam belajar pada materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam belajar dapat memandu siswa dalam belajar mandiri (Yavner et al., 2015). Menurut Kim dan Gilman (2008; 124) menyatakan bahwa: *the use of visual media supports vocabulary acquisition and helps increase achievement scores. In particular the results lead one to conclude that an effective way to improve the learning of English vocabulary is to offer graphics to illustrate the definition. Students were likely motivated to success and achievement in vocabulary learning when visual text was presented with graphics because text alone did not usually translate in a manner that is meaningful to the learners, while graphics allowed them to visualize the definition in a more meaningful way* (D. Kim & Gilman, 2008).

Artinya penggunaan media dapat membantu meningkatkan prestasi. Secara khusus, dapat disimpulkan bahwa cara efektif untuk memperbaiki belajar adalah dengan menggunakan media grafis. Siswa termotivasi untuk sukses dan berprestasi dalam belajar saat teks dan visual disajikan dengan grafis, karena grafis memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan definisi dengan cara yang lebih bermakna. Teknologi media baru

mengenalkan perubahan dalam metode belajar baru dan menjadi dasar untuk merancang proses pendidikan yang berkualitas. Penggunaan bahan pembelajaran berbasis *hypercontent* memungkinkan interaksi tanpa hambatan ruang dan waktu. Interaksi menawarkan belajar yang tidak terbatas pada ruang kelas. Bahwa belajar melalui media baru menawarkan banyak hal, efisiensi, efektivitas biaya, kepraktisan, standarisasi, dan kinerja belajar yang berbeda. Aspek penting belajar melalui media baru adalah pengembangan individualitas dalam belajar. Menurut Kim and Thayne (2015; 114-126) menyatakan bahwa:

Much of online instruction today makes use of videos as a primary or supplementary mode of instruction. The use of media in distance and online learning has a varied history some educators believed that media instruction would revolutionize learning by offering the possibility of distributing instructional materials and offering instructional experiences in a much cheaper and more efficient way in a sense extending the reach of instructors by allowing their instruction to reach a more global audience (Y. Kim & Thayne, 2015).

Dapat diartikan sebagian besar pembelajaran *online* saat ini memanfaatkan media sebagai model pembelajaran utama atau tambahan. Penggunaan media dalam pembelajaran jarak jauh dan belajar secara *online* memiliki beragam sejarah, para guru percaya bahwa pembelajaran dengan media akan merubah dunia belajar melalui pendistribusian bahan pembelajaran dan pengalaman pembelajaran yang jauh lebih murah serta lebih efisien.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar pada saat ini masih konvensional dimana dalam memberikan materi pendidikan karakter tidak berbentuk bahan pembelajaran tetapi hanya tersirat. Materi pendidikan karakter biasanya disisipkan oleh pendidik di awal pelajaran ataupun di tengah-tengah pelajaran sesuai dengan tema

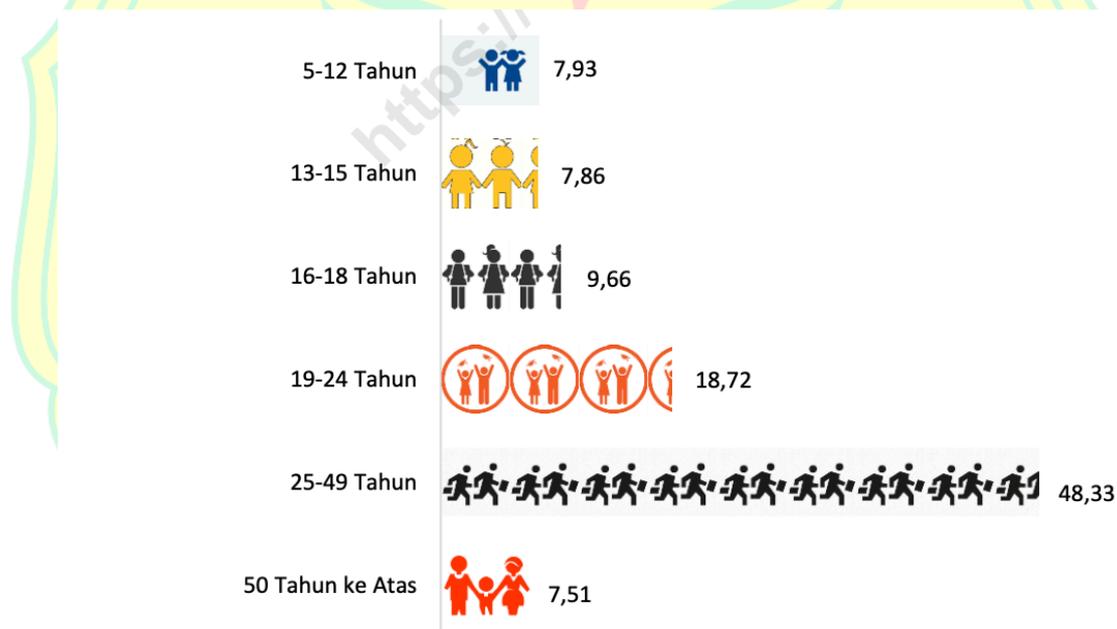
yang diajarkan. Pendidik mengajak peserta didik membentuk kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas dan memberikan tanggung jawab tertentu. Dari kelompok kecil yang dibentuk maka dapat di lihat dan di nilai kerjasama yang dilakukan setiap peserta didik serta tanggung jawab yang mereka lakukan. Terbatasnya media yang digunakan dalam menyampaikan materi pendidikan karakter mengakibatkan tidak maksimalnya hasil yang ingin dicapai. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat 30% siswa yang tidak hadir ke sekolah sebelum masa pademi covid-19. Hal ini berdampak pada nilai karakter kedisiplinan siswa yang perlu ditingkatkan.

Penguatan materi pendidikan karakter dapat dilakukan pendidik tidak hanya di dalam kelas tetapi bisa juga dilakukan di luar kelas melalui pemanfaatan teknologi. Peserta didik akan menganut atau mencontoh perilaku pendidik, oleh karena itu seorang pendidik harus memberikan contoh yang baik kepada peserta didik. Para pendidik memiliki perasaan yang berbeda setiap saat dan setiap detik, hal ini mempengaruhi ekspresi mereka saat mengajar di dalam kelas. Agar ekspresi dari peserta tetap konsisten maka diperlukan alat bantu untuk menyampaikan materi pendidikan karakter tersebut. Dengan adanya media yang memanfaatkan video, audio dan lain-lain dapat merangsang peserta didik untuk memahami dan menghayati materi pendidikan karakter yang diberikan oleh pendidik.

Sementara itu pendidikan karakter pada usia sekolah dasar menjadi tolak ukur dalam menciptakan generasi muda yang memiliki jiwa yang berkarakter. Dari lima nilai karakter utama yang menjadi prioritas dalam penerapan pendidikan di sekolah dasar adalah mengenai integritas. Adapun nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui

konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Seseorang yang berintegritas juga menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas), serta mampu menunjukkan keteladanan (Kemendikbud, 2017).

Dari fenomena yang terjadi pada saat ini dan berdasarkan program kerja pemerintah serta observasi yang dilakukan penulis di sekolah maka sudah seharusnya dibuat suatu pengembangan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam hal ini mereka yang termasuk dalam generasi Z. Dimana pada generasi Z ini perangkat yang lebih cocok digunakan untuk menyampaikan materi berupa *handphone* dan dapat di akses dimana saja melalui akses internet. Untuk mendukung perlunya pengembangan bahan pembelajaran tersebut maka dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, National Socio-Economic Survey

Gambar 1.3. Persentase Penduduk Usia 5-12 tahun keatas yang mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Sumber Data BPS, tahun 2019)

Dari data gambar di atas dapat dilihat bahwa 7,93% anak umur 5-12 tahun sudah dapat mengakses internet. Hal ini berarti anak sekolah dasar dapat memanfaatkan internet

sebagai media pembelajaran untuk mencari informasi dan kegiatan pembelajaran melalui pendampingan oleh guru dan orangtua.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, hasil observasi dan data pendukung pada gambar di atas, maka perlu diadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* untuk anak sekolah dasar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* guna meningkatkan nilai karakter pada anak sekolah dasar. Pada pendidikan karakter terdapat lima nilai karakter utama yaitu nilai karakter religius, nasionalis, integritas, mandiri dan gotong royong. Dari lima nilai karakter tersebut maka penulis hanya memfokuskan pada nilai karakter integritas. Adapun nilai integritas tersebut terdiri dari kejujuran, keadilan, keteladanan, kesetiaan, anti korupsi, komitmen moral, tanggung jawab, cinta pada kebenaran dan menghargai martabat individu. Produk fisik dari penelitian ini berupa bahan pembelajaran pendidikan karakter, buku panduan untuk guru dan aplikasi pendukung untuk media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Dari deskripsi pada latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* pada anak sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* pada anak sekolah dasar?

3. Bagaimana efektivitas bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* pada anak sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* untuk anak usia sekolah dasar.
2. Menganalisis kelayakan bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* di sekolah dasar.
3. Mengetahui efektivitas bahan pembelajaran karakter berbasis *hypercontent* yang telah dikembangkan.

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan bahan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan pembelajaran *hypercontent* ini sangat dibutuhkan bagi pihak sekolah untuk memenuhi kebijakan dari pemerintah terkait karakter bangsa.
2. Pendidik dapat menggunakan bahan pembelajaran ini secara efektif untuk memberikan materi karakter di sekolah dasar.
3. Bahan pembelajaran berbasis *hypercontent* ini dapat di prediksi untuk meningkatkan karakter anak sekolah dasar.
4. Memperkaya wawasan pengetahuan terkait pembelajaran karakter untuk anak sekolah dasar.

F. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan bahan pembelajaran diantaranya:

Tabel 1.1. Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Variabel	Hasil
1.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Warkintin & Mulyadi, 2019)	CD Interaktif Power Point untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Hasil validasi ditunjukkan dengan skor rata-rata 79,8% dan 87,2%. Dalam uji coba skala kecil respon siswa terhadap materi pembelajaran interaktif sebesar 81,75%, dan uji coba skala besar memperoleh skor 85%, sedangkan tanggapan guru sebesar 71,7% dan 80,48%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka bahan ajar CD interaktif layak untuk diterapkan pada siswa kelas 4 sekolah dasar.
2.	Pengembangan Bahan Ajar <i>Electronic Book</i> Menggunakan Software <i>Kvisoft Flipbook</i> Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1	<i>Electronic Book</i> Menggunakan Software <i>Kvisoft Flipbook</i>	Hasil validasi ahli untuk bahan ajar sebesar 94,80% dengan kriteria sangat layak, hasil uji coba produk pada kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96,43% dengan kategori sangat layak

	Panton Reu Aceh Barat (Andani & Yulian, 2018)		dan hasil uji coba produk pada kelompok besar memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitiannya bahwa <i>Electronic book</i> pada materi hukum dasar kimia layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di SMAN 1 Panton Reu Aceh Barat.
3.	Pengembangan Bahan ajar Berbasis <i>Quantum Learning</i> Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar (Sasmita dan Fajriyah, 2019)	<i>Quantum Learning</i>	Hasil validasi ahli bahan ajar pembelajaran sebesar 94,3%, validasi ahli materi 82,7% dan tanggapan siswa 81,5%, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis <i>Quantum Learning</i> telah berhasil dalam pengembangan bahan ajar ini dan layak digunakan karena menjadi suatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan.
4.	Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam	Pendidikan karakter terintegrasi	Model pendidikan karakter yang efektif adalah yang menggunakan pendekatan

	<p>pembelajaran bidang studi di sekolah dasar (Zuchdi & Prasetya, 2019)</p>		<p>komprehensif. Pembelajarannya tidak hanya melalui bidang studi tertentu, tetapi diintegrasikan ke dalam berbagai bidang studi. Metode dan strategi yang digunakan bervariasi yang sedapat mungkin mencakup inkulkasi (lawan indoktrinasi), keteladana, fasilitasi nilai, dan pengembangan soft skills (antara lain berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi efektif, dan dapat mengatasi masalah).</p>
5.	<p>Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Henry, 2017)</p>	<p>Nilai Karakter Peduli Lingkungan</p>	<p>Hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar EE dengan skor rata-rata sebesar 64,12 sedangkan setelah menggunakan bahan ajar PLH skor rata-rata sebesar 90,51. Berdasarkan dari pengamatan karakter peduli lingkungan pada siswa diperoleh hasil "Sangat Baik" dengan skor rata-rata 19, menunjukkan bahwa bahan ajar</p>

			<p>EE layak dijadikan bahan ajar karena dapat meningkatkan karakter kepedulian lingkungan pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PLH layak digunakan untuk mengajar di sekolah dasar, terutama kelas empat. Sarannya agar bahan ajar EE untuk siswa kelas empat yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kelebihan dan kekurangan dari produk pembelajaran ini.</p>
6.	<p>Pengembangan Model Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Film (Faridah dan Mukti, 2019)</p>	<p>Pendidikan Karakter berbasis film</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) bahan ajar sastra berbasis media film dapat disusun dalam bentuk perangkat pembelajaran meliputi buku siswa dan buku guru sesuai Kurikulum 2013; (2) bahan ajar sastra yang disusun bersifat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan</p>

			<p>motivasi dan hasil belajar sastra siswa SMA; (3) nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam bahan ajar yang dikembangkan adalah rasa percaya diri (<i>trustworthiness</i>), kepedulian (<i>caring</i>), dan kebangsaan (<i>citizenship</i>)</p>
7.	<p>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. (Maulida et al., 2018).</p>	<p>Bahan Ajar berbasis pendidikan karakter</p>	<p>Bahan ajar berbasis ekspansi termal pendidikan karakter berlaku dengan sedikit revisi dan dapat membuat siswa mencapai karakter yang diinginkan dan juga mendapat respon positif oleh siswa dengan kategori sangat baik. Kasus ini menjadi penyangga bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu mendukung implementasi kurikulum 2013, yaitu karakter berbasis kurikulum dan kompetensi.</p>
8.	<p><i>Development of an e-learning module to facilitate student</i></p>	<p>Modul <i>e-learning</i></p>	<p>Modul ini dirancang untuk menjadi, mandiri, dan untuk lebih mempersiapkan</p>

	<p><i>learning and outcomes</i> (Logan, 2020)</p>		<p>mahasiswa keperawatan untuk simulasi anak. Hasil penelitiannya modul <i>e-learning</i> akan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dengan konten dan lebih aktif dalam pembelajaran mereka sendiri</p>
--	---	--	--

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas, maka *novelty* atau kebaruan dari pengembangan bahan pembelajaran ini terdapat perbedaan variabel yaitu: bahan pembelajaran karakter yang dikembangkan berbasis *hypercontent*. Bahan pembelajaran dikemas dalam suatu aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop dalam bentuk buku elektronik, video, tautan, gambar, *QR Codes* dan *tools* tambahan lainnya dengan pendampingan dari guru dan orang tua.