

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses dalam membimbing manusia dalam pembentukan kepribadian, kecerdasan, keterampilan, serta keagamaan agar manusia dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri dan orang lain sesuai dengan zamannya.¹ Pendidikan adalah sarana penting yang bertujuan untuk mengembangkan dan merealisasikan anugerah atau bakat yang telah dimiliki oleh manusia sejak lahir.

Tujuan pendidikan adalah menyejahterakan bangsa, menyejahterakan bangsa berarti manusia dapat memiliki kemampuan dan keterampilan yang dapat menunjang dirinya agar bisa bertahan pada masa yang akan datang, dan dapat menghidupi dirinya (profesi). Apabila semua orang mempunyai kemampuan dan keterampilan yang berguna, pastinya akan menciptakan bangsa yang cerdas, produktif, dan inovatif.

Pendidikan yang terencana tidak boleh mengesampingkan proses pembelajaran dan harus menciptakan suasana belajar yang baik, pendidikan bukan mengejar kepada hasil belajar, melainkan bagaimana

¹ Syariful Fahmi, *Membangun Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: CV.Bildung Nusantara, 2018), hal. 1.

peserta didik memperoleh hasil belajar atau menekankan pada proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

Pendidikan yang mementingkan hasil belajar tidak akan membentuk peserta didik yang akan berkembang seutuhnya. Dengan demikian, pendidikan harus menyeimbangkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.² Proses pembelajaran adalah bagaimana peserta didik mendapatkan hasil belajar, di dalam proses belajar terdapat penerapan karakter, contohnya; apakah siswa mengerjakannya dengan jujur atau tidak. Pengetahuan dan karakter harus berjalan seiringan, bukan hanya salah satu yang diunggulkan.

Proses pembelajaran diarahkan untuk membangun manusia yang cerdas, memiliki karakter yang baik, dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, dan membentuk peserta didik yang kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran harus berorientasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Hal ini berarti proses pembelajaran berujung kepada pembentukan sikap, keterampilan, dan kecerdasan.

Sekarang telah memasuki era digital, pendidikan diusahakan dapat membuat proses pembelajaran berlangsung secara berlanjut tanpa batasan

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal 3.

ruang dan waktu.³ Usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan selalu dilakukan, termasuk bagaimana cara mengajar yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan mengajarkan siswa untuk beradaptasi. Apalagi saat ini sedang terjadi pandemi virus Covid-19 yang telah membawa perubahan besar terhadap semua kegiatan, baik dari pekerjaan, kesehatan, gaya hidup, dan juga pendidikan. Orang yang bekerja dalam bidang pendidikan mengalami perubahan dari cara mengajar, pemberian tugas, penilaian, serta pembentukan karakter. Sangat sulit rasanya jika tugas pendidik tidak dilakukan secara tatap muka, bukan hanya pendidik saja namun peserta didik pasti juga merasakan kesulitan dalam menerima ilmu pengetahuan.

Pembelajaran secara daring telah dianjurkan pemerintah saat pandemi virus Covid-19 ini. Namun, pembelajaran daring ternyata hanya dominan dalam pemberian tugas bukan fokus kepada proses transfer ilmu pengetahuan dan pengembangan karakter.⁴ Para pendidik dituntut untuk paham teknologi agar kegiatan proses transfer ilmu pengetahuan berjalan dengan semestinya. Pendidik harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, pemakaian media

³ Achmad Ridwan, Yuli Rahmawati, Tritiyatma Hadinugrahaningsih, *Keterampilan Abad 21 dan Steam Project Dalam Pembelajaran Kimia*, (Jakarta: CV. Campustaka, 2018), hal 2.

⁴ R. Poppy Yaniawati, *E-learning Alternatif Pembelajaran Kontemporer*, (Bandung: CV Arfino Raya, 2016). Hal 42.

pembelajaran yang menggunakan interaksi dua arah diinginkan oleh peserta didik dan pendidik.⁵

Saat proses transfer ilmu pengetahuan yang didominasi oleh tugas-tugas dan belum bisa memantau sikap siswa dalam implementasinya, dapat disebabkan karena pendidik masih belum mengetahui cara yang baik dalam menjelaskan pembelajaran seperti saat di kelas dengan menggunakan buku-buku dan benda nyata atau dengan metode pembelajaran yang bervariasi yang biasa digunakan oleh guru.⁶ Namun, jika ketidaktahuan ini dibiarkan terus tanpa ada solusi, peserta didik dan pendidik akan merugi. Peserta didik merasa kurangnya ilmu yang didapat saat pembelajaran daring, begitu pun pendidik yang pastinya akan kecewa dengan penurunan moral atau karakter dan hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran PPKn juga ditemui kesulitan dalam proses transfer ilmu pengetahuan dan pengawasan sikapnya, karena pembelajaran PPKn membutuhkan hasil berupa sikap yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan tampaknya sulit jika dilakukan pengajaran secara daring.

Pelaksanaan pembelajaran daring sering kali mengabaikan karakter peserta didik, mereka merasa pengawasan guru saat pembelajaran daring

⁵ Wahyu Aji Fatma, Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1, April 2020. Hal 55-61.

⁶ Ali Sadikin, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi Volume 6 Nomor 2, 2020. Hal 214-224.

sangat kurang, maka peserta didik menjadikan ini adalah ajang kesempatan untuk seenaknya sendiri. Peserta didik kurang respon dalam mengikuti pembelajaran dan akhirnya tata krama mereka menjadi kurang.⁷ Contohnya seperti terdapat beberapa kasus saat guru melakukan presentasi di zoom, layarnya di coret oleh siswa.

Saat masa pandemi Covid-19, pembelajaran daring dilakukan, peserta didik menjadi lebih sering berada di rumah bersama orang tua, guru menjadi sulit dalam memantau karakter siswa, terjadinya tindakan amoral di kalangan anak-anak pada saat ini pastinya tidak lepas dari kurangnya pengawasan orang tua.⁸ Bukan hanya guru saja yang memantau karakter siswa, tetapi dengan bantuan peran dari orang tua di rumah untuk ikut membimbing anaknya. Karena akan lebih baik apabila guru memberikan arahan begitu pun orang tua ikut membantu dalam mewujudkan karakter yang baik pada anak.

Penanaman pendidikan karakter dalam pandemi Covid-19 saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting, akibat dari perkembangan teknologi yang semakin cepat maka guru harus semakin cepat lagi dalam membekali siswanya sikap yang berkarakter, keluarga dan guru diharapkan dapat

⁷ Mohammad Ali Saifuddin, *Pembelajaran Daring Pemicu Degradasi Moral Pendidikan di Era Pandemi Covid 19*, Jurnal Pendidikan, Volume 1 Nomor 2, 2020.

⁸ Ai Nurul Nurohmah dan Dini Anggraeni Dewi, *Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi Melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila*, Jurnal Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, 2021.

bekerja sama untuk lebih aktif mengawasi peserta didik agar dapat berperilaku sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.⁹ yang dibutuhkan pendidik yaitu kembali lagi kepada pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah upaya terencana guna dilaksanakan secara sistematis untuk membantu siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai kebajikan.¹⁰ Pendidikan karakter sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang ada saat ini, walaupun berada di rumah tetapi penanaman nilai-nilai tetap harus berjalan semestinya.

Pendidikan karakter memiliki makna yang lebih tinggi dari masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan.¹¹ Perilaku yang dilakukan terus-menerus saat ini akan permanen dan sulit hilang, maka dari itu penanaman nilai kebajikan lebih baik diajarkan sejak dini.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh Peneliti, ditemukan bahwa sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran selama Pandemi atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) hanya menggunakan *Zoom* dan *Whatsapp Group*. Penggunaan aplikasi tersebut menurut peserta didik

⁹ Santoso, Suyahmo, Maman Rachman, dkk, *Urgensi Pendidikan Karakter pada Masa Pandemi Covid 19*, Seminar Nasional Pascasarjana, 2020

¹⁰ Nurul Zuriah, Moh Syaifuddin, dan Marhan Taufik, *Pendidikan Karakter ACPI Model Pendidikan Karakter Bangsa untuk Kemandirian Pangan Melalui Gerakan Aku Cinta Produk Indonesia*, (Jawa Timur: Surya Pena Gemilang, 2017). Hal 10

¹¹ Abdulloh Hamid, *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren (Pelajar dan Santri dalam Era IT dan Cyber Culture)*, (Surabaya: IMTIYAZ, 2017). Hal 10

kurang kondusif dikarenakan seringnya putus jaringan dari sekolah dan *zoom* yang digunakan memiliki limit waktu. Putus jaringan membuat peserta didik merasa informasi yang didapat kurang dapat dipahami, selain putus jaringan suara siswa lainnya sangat berisik. Sedangkan saat menggunakan *whatsapp group* yang diberikan hanyalah soal-soal. Pendidik juga merasakan kesulitan saat menerapkan program pembentukan karakter saat PJJ, apalagi yang digunakan hanyalah aplikasi *zoom* dan *whatsapp group* saja. Selain kesulitan dalam penyampaian materi, karakter siswa pun juga sulit untuk dipantau.

Jika dilihat dari kondisi di atas, pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter sangat membantu program pembelajaran daring karena situasi pandemi virus Covid-19 saat ini, dan selain itu penggunaan *website* ini dapat digunakan untuk *blended learning*. Dengan banyaknya fitur yang disediakan oleh produk ini dan isi dari pelajaran yang diubah seperti mengubah teks-teks yang ada di buku menjadi video penjelasan guru, latihan soal, permainan, dan forum diskusi

Pembuatan *website* yang menarik, akan terlaksana jika menggunakan CMS (*content management system*) yang mumpuni. CMS adalah sebuah *software* yang diaktifkan di *browser* dan memungkinkan *user*nya untuk membuat, mengelola, dan memodifikasikan *website* beserta kontennya tanpa harus menguasai bahasa pemrograman terlebih dulu. *Wordpress* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk pembuatan *website* yang menarik

dan mudah untuk dipahami. Selain gratis, *wordpress* tetap memiliki pengamanan yang baik dan jika terjadi kelemahan (*bug*) dari *wordpress* pihak *wordpress* selalu memperbaharui mesin CMS secara rutin. Jika biasanya *wordpress* hanya dijadikan sebagai tempat membuat blog, kali ini akan dimodifikasi menjadi tempat membuat *website* yang menarik serta *User Friendly*. *User Friendly* adalah saat di mana seseorang tidak perlu melakukan usaha yang besar untuk memahami sebuah fitur.

Website dapat dijadikan sebagai tempat terselenggaranya proses pembelajaran. Media pembelajaran *website* dapat menjadikan interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih optimal, karena menggunakan interaksi dua arah. Di dalam *website* dapat dimasukkan permainan, video yang berisikan pendidik sedang menerangkan materinya, atau materi yang ditampilkan dengan tulisan saja.

Kelebihan dari pengembangan ini adalah walaupun secara daring namun tetap tidak melupakan penguatan karakter, tersedia menu penguatan karakter yang berisikan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan hak dan kewajiban dan diisi secara jujur.

Our character consists of our habits. Habits are dispositions—tendencies to think and act in certain ways. If we want our kids to develop essential virtues like kindness, respect, and honesty, we'll have to help them develop good habits. That takes patience on our part and effort and practice on theirs. But if we and they make that investment, doing the right thing—the kind thing, the courteous thing,

*the honest thing—can become second nature.*¹² (Karakter kita terdiri dari kebiasaan kita. Kebiasaan adalah disposisi — kecenderungan untuk berpikir dan bertindak dengan cara tertentu. Jika kita ingin anak-anak kita mengembangkan kebajikan esensial seperti kebaikan, rasa hormat, dan kejujuran, kita harus membantu mereka mengembangkan kebiasaan baik. Itu membutuhkan kesabaran di pihak kita dan upaya serta praktik di pihak mereka. Tetapi jika kita dan mereka melakukan investasi itu, melakukan hal yang benar — hal yang baik, sopan hal, hal yang jujur — bisa menjadi kebiasaan.)

Selain itu terdapat menu permainan, video, materi, soal, forum diskusi bersama, dan yang unik adalah komik *online* yang dapat diakses di dalam satu *website*. Penulis sengaja menyisipkan menu permainan dan komik *online* adalah agar peserta didik dapat mempelajari materi bukan hanya dari membaca dan menjawab soal, namun bisa dengan cara yang lebih menarik lagi.

Kebanyakan *website* biasanya menggunakan *wordpress* hanya berbentuk blog biasa, dan kurang interaktif. Namun kali ini Penulis membuatnya lebih banyak gambar dan berwarna. Dipadukan dengan berbagai aplikasi pembuat video yang menarik, aplikasi pembuatan soal, permainan menarik yang akan membuat peserta didik senang untuk berlama-lama berada di dalam *website* ini. Pengembangan konten *website* ini diambil karena akan dapat memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan membentuk karakter siswa walaupun berada peserta

¹² Thomas Lickona. *How to Raise Kind Kids. And Get Respect, Gratitude, and, a Happier Family in the Bargain.* (New york: Penguin Books. 2017). Hal.158

didik berada di rumah, serta peserta didik dapat mengakses materi PPKn hak dan kewajiban di laptop dan gawai dengan mudah dan fleksibel.

Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengembangkan konten website pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Kecerdasan bukanlah satu-satunya aspek yang harus diunggulkan, tetapi juga harus memperhatikan karakter atau perilaku pada diri peserta didik. Karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyeimbangkan pengetahuan dan karakter. Jadi, pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter dapat menjadi jawaban yang tepat dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter untuk materi hak dan kewajiban dalam tema 4 Sehat Itu Penting.
2. Respon siswa dalam memakai produk pengembangan konten *website* pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn secara daring di rumah.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti juga membatasi permasalahan pada penelitian ini, yaitu pada pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn tema 4 Sehat Itu Penting di kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan dan menambah wawasan baru tentang pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn tema 4 Sehat Itu Penting.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar dan menambah inovasi baru dalam pengajaran daring

- b. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan mutu pendidikan.
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh materi dari pendidik, dan belajar tanpa batas ruang dan waktu
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan konten *website* pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn tema 4 Sehat Itu Penting di kelas V Sekolah Dasar.

