

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam mencetak generasi penerus bangsa sebagai bekal memajukan kesejahteraan masyarakat untuk menghadapi tantangan global yang semakin maju. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan adanya pendidikan, siswa dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, sikap dan kepribadian yang dimiliki agar menjadi pribadi yang bermartabat.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, tujuan pemerintah menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yaitu sebagai usaha sadar

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>, Diakses pada tanggal 26 September 2020 pukul 09.00 WIB.

dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang aktif. Proses pembelajaran yang aktif adalah proses belajar mengajar di kelas yang didalamnya terdapat interaksi antar siswa. Siswa dapat mengembangkan segala potensi dalam dirinya secara maksimal sesuai dengan minat dan bakatnya. Selain itu, siswa juga harus memiliki sikap yang baik, berakhlak mulia, cerdas, terampil dan bertanggung jawab. Pendidikan yang dibutuhkan yaitu pendidikan yang mampu memanusiakan manusia. Artinya, pendidikan dapat mengubah kepribadian atau tingkah laku manusia menjadi lebih baik dan bertanggung jawab terhadap sesama.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan. Pembelajaran yang ideal membuat siswa aktif, percaya diri, berlangsung dalam kondisi menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang ideal adalah proses belajar, yang bukan saja terfokus pada hasil belajar siswa, melainkan bagaimana proses hasil belajar siswa tersebut tercapai. Pembelajaran ideal juga memberikan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, perubahan perilaku dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan, proses belajar mengajar merupakan inti dari pendidikan yang mana didalamnya melibatkan guru dan siswa. Disini terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Melalui proses belajar ini akan tercapainya tujuan pendidikan yaitu perubahan

tingkah laku siswa dan tercapainya hasil belajar yang optimal. Guru sebagai pengajar dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik agar proses belajar mengajar di kelas dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yakni :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”²

Menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung, terdapat beberapa komponen dalam proses belajar mengajar antara lain meliputi, tujuan, bahan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media atau alat peraga, sumber dan evaluasi.³ Salah satu komponen pentingnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pengetahuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar di kelas. Dengan bantuan

² Salinan Lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud65-2013SI.pdf>, Diakses pada tanggal 26 September 2020 pukul 22.48 WIB.

³ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal. 39.

media pembelajaran, proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih efektif karena memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran yang dibuat harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, praktis dan mudah dipergunakan. Media pembelajaran yang dibuat juga mampu mengkonkretkan bahan materi pembelajaran. Efek yang ditimbulkan pun dapat dirasakan secara langsung, dimana siswa dapat terlihat perkembangan hasil belajarnya ketika menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas agar berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun pembelajarannya.

Pembelajaran PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar merupakan mata pelajaran wajib. Mata pelajaran ini memfokuskan pada pembentukan karakter siswa yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan aturan yang berlaku. Hal ini merupakan upaya untuk mengembangkan karakter siswa menjadi seseorang yang demokratis, nasionalisme dan patriotisme. Dalam muatan PPKn, siswa tidak hanya sekedar memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas tetapi siswa dituntut dapat mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya pada kehidupan sehari-hari.

Sebagai perwujudan dari tujuan pembelajaran PPKn, yaitu : mengembangkan sikap dan perilaku kewarganegaraan yang mengapresiasi nilai-nilai moral-etika dan religius, menjadi warganegara yang cerdas berkarakter, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, mengembangkan pada sikap demokratis berkeadaban dan bertanggungjawab, serta mengembangkan kemampuan kompetitif bangsa di era globalisasi dan menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan.⁴

Tujuan pembelajaran PPKn yaitu siswa memiliki sikap yang berkarakter, cerdas dan terampil. Siswa dapat diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menjadi Warga Negara Indonesia yang baik dan memiliki karakter. Selanjutnya, mata pelajaran PPKn merupakan satu-satunya mata pelajaran yang langsung memberikan pendidikan tentang kewarganegaraan dan membangun karakter siswa (*Character Building*). Pentingnya penanaman karakter ini untuk menjadikan siswa selain cerdas dalam pengetahuan, tetapi juga cerdas dalam bersikap dan berperilaku.

Pendidikan karakter adalah proses perubahan sifat atau perilaku seseorang atau kelompok agar menjadi manusia yang seutuhnya yang memiliki sifat berkarakter, jujur, adil, sopan, tanggung jawab, dan peduli terhadap sesama. Pendidikan karakter yang diterapkan secara berkelanjutan

⁴ Efridani Lubis, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: UPT MKU UNJ, 2016), hal. 4.

akan membuat seseorang cerdas dalam pengendalian emosi. Kecerdasan emosi ini merupakan salah satu bekal penting dalam mempersiapkan siswa menyongsong masa depan yang sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya sebatas mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa, namun mengajarkan nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan.

Pelaksanaan pendidikan sekarang ini diarahkan pada pendidikan Abad ke-21 yang mana didalamnya memerlukan kualitas tenaga pendidik untuk dapat memajukan pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Tenaga pendidik sebagai salah satu pihak yang bertanggungjawab untuk meningkatkan mutu pendidikan diharapkan dapat memiliki keterampilan dan kemampuan yang memadai. Sebagai tenaga pendidik tidak hanya sekedar memberikan materi pelajaran akan tetapi, harus menjadi model atau teladan pendorong kreativitas dan juga pembaharuan bagi siswanya. Namun, apa yang diharapkan dari uraian diatas masih sangat jauh dengan kenyataan yang ada di lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Bendungan Hilir 01, dalam pembelajaran PPKn khususnya ditengah pandemi ini guru masih kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru hanya menggunakan *video Youtube* dan buku siswa. Selama PJJ atau pembelajaran jarak jauh banyak kesulitan yang ditemukan seperti pemberian pembelajaran yang tidak maksimal.

Analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengidentifikasi masalah yang ada di kelas. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada permasalahan dalam pembelajaran PPKn materi Hidup Rukun di Rumah. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas II melalui *WhatsApp*. Adapun objek analisis peneliti yaitu: 1) proses pembelajaran PPKn pada kelas II sekolah dasar, 2) media yang digunakan dalam pembelajaran PPKn pada kelas II sekolah dasar, dan 3) karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Kesimpulan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ipa sebagai guru kelas II sekolah dasar menunjukkan bahwa kendala ketika menghadapi PJJ atau pembelajaran jarak jauh yaitu pemberian materi pembelajaran yang menjadi tidak maksimal, guru yang kurang menguasai teknologi dalam pembelajaran dan sulitnya mengontrol proses pembelajaran. Khususnya pada materi hidup rukun, banyak sekali kendala yang ditemukan. Dalam proses pembelajaran, guru kelas mengatakan bahwa terdapat beberapa kesulitan yaitu masih ada siswa yang belum memahami materi hidup rukun. Selama pembelajaran materi hidup rukun berlangsung, guru hanya menggunakan buku tema dan video dari *YouTube*. Kekurangan media ini menurut guru kelas yaitu tidak adanya bahan pendukung untuk memahami materi hidup rukun. Padahal media adalah alat yang baik digunakan untuk mengkonkretkan materi pembelajaran dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Media yang dibuat juga harus membuat siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut.

Menurut guru kelas, penggunaan media sangat penting untuk keefektifan pembelajaran. Media gambar merupakan salah satu contoh media nyata yang dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran PPKn. Dengan menggunakan buku cerita berbentuk *lift the flap book*, siswa dapat antusias dalam belajar dan memahami materi hidup rukun dengan baik. Penggunaan media yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena isi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup tentang media pembelajaran yang kreatif dan mudah dipahami. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Seorang guru juga diharapkan mampu menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang didukung oleh pemilihan metode ataupun penggunaan media yang sesuai. Dengan pemilihan metode atau media yang sesuai maka akan tercapainya hasil belajar siswa yang optimal. Siswa akan termotivasi dalam proses belajar karena dalam penyampaian materi guru menggunakan media yang menyenangkan.

Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang mana proses penalaran anak mengarah pada kemampuan

berpikir logis.⁵ Artinya, saat pembelajaran di kelas siswa membutuhkan media konkret atau nyata. Pada tahap operasional konkret siswa belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak. Guru dapat menggunakan media *lift the flap book* sebagai media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media *lift the flap book* dapat menambah antusias siswa dalam belajar karena didalam buku ini terdapat gambar yang mana dapat dibuka ditutup.

Menurut Barroh, *lift the flap book* (buku berjendela) merupakan jenis buku yang berisi gambar-gambar dengan jendela yang dapat dibuka (bisa ke atas, bawah, kanan, atau kiri) dan terdapat keterangan dibaliknya.⁶ *Lift the flap book* atau sering disebut dengan *flap book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar atau informasi didalam atau dibaliknya. Jadi, *lift the flap book* adalah suatu bentuk variasi buku cerita bergambar yang menampilkan cerita melalui gambar dan tulisan yang didesain dengan menutup salah satu bagian gambar yang didalamnya berisi informasi yang tersembunyi, sehingga gambar tersebut dapat dapat dibuka dan ditutup. Buku ini disamping memberikan pengetahuan juga menarik untuk dibaca dan dapat memancing respon motorik anak.

Dengan menggunakan media *lift the flap book* kegiatan belajar di kelas akan menjadi menyenangkan. Pembelajaran dapat dikemas dengan tampilan

⁵ I Nyoman Surna, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 2014), hal. 75.

⁶ Habibatul Barroh, Pengembangan Buku Ajar Berjendela pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk SMP RSBI, *Jurnal BioEdu*, 2012, Vol. 1, No. 2, hal. 5.

yang menarik, inovatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti membuat materi hidup rukun lebih menarik dengan menggunakan teknik membuka dan menutup pada halaman buku yang dikembangkan oleh peneliti. Menurut peneliti, materi yang dapat dibuka tutup ini menjadi daya tarik yang unik dan dapat menambah motivasi belajar siswa. Media *lift the flap book* cocok digunakan untuk pembelajaran karena sesuai dengan teori Piaget yang mana siswa membutuhkan hal-hal yang nyata dalam memahami pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Sarita Amalia Pratiwi dkk yang mengembangkan media *lift the flap book* materi organ pencernaan manusia sebagai pendukung *discovery learning*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media *lift story flap book* sangat layak digunakan untuk mendukung *discovery learning* kelas V SD di SDN 1 Mororejo.⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Harila dan Andi Mustadi mengembangkan media *lift the flap storybook* lingkungan sekitar sebagai media membaca permulaan kelas I SD. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media *Lift the Flap Storybook* Lingkungan Sekitar yang dikembangkan sudah dikatakan layak sebagai media membaca permulaan.⁸ Berdasarkan fakta diatas bahwa penggunaan media *lift the flap book* dapat meningkatkan prestasi belajar,

⁷ Sarita Amalia Pratiwi dkk, Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar, *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIIMED*, 2018, Vol. 2(3), hal. 246.

⁸ Ulfa Harila dan Ali Mustadi, Inovasi *Lift The Flap Storybook* Lingkungan Sekitar sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD, *Prosiding Seminar Nasional PGSD FIP UNY*, 2019, hal. 45.

mendapatkan respon yang baik dari siswa dan merupakan media yang layak digunakan. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media *lift the flap book* berbasis pendidikan karakter.

Pengembangan media *lift the flap book* yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki ciri khas berbasis pendidikan karakter yang telah diintegrasikan melalui kurikulum pembelajaran di sekolah. Pendidikan karakter telah menjadi kebutuhan mendesak khususnya pada jenjang sekolah dasar. Karena pada jenjang ini, siswa lebih mudah menyerap nilai-nilai yang ditanamkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Pembinaan karakter ini dimulai sejak usia dini hingga dewasa, yang mana merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat. Hal ini menjadi alasan pentingnya menanamkan karakter yang baik sejak usia dini. Usia dini merupakan usia emas dimana memasuki periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, seluruh instrumen besar manusia terbentuk, bukan hanya kecerdasan saja melainkan seluruh kecakapan psikis.

Pengembangan produk media *lift the flap book* yang akan dikembangkan berfokus pada beberapa karakter saja. Penentuan ini diputuskan sesuai dengan materi yang akan disampaikan didalam buku tersebut. Materi yang disampaikan adalah materi Hidup Rukun di Rumah. Pada materi ini, siswa dikenalkan mengenai bagaimana penerapan Hidup Rukun yang berbasis karakter dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkup

keluarga. Beberapa karakter yang ditampilkan dalam *lift the flap book* untuk siswa kelas II sekolah dasar yaitu religius, mandiri, tanggung jawab, peduli sosial, gotong royong atau kerjasama dan toleransi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn Materi Hidup Rukun Kelas II Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka fokus masalah yang diteliti yaitu “Bagaimana cara mengembangkan media *lift the flap book* berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II sekolah dasar”.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu : Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn Materi Hidup Rukun Kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media *lift the flap book* berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media *lift the flap book* berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II sekolah dasar ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media *lift the flap book* berbasis pendidikan karakter pada kelas II sekolah dasar. Adapun kegunaan penelitian ini dapat berupa kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini merupakan inovasi dari buku berjendela atau *lift the flap book* yang berisi materi Hidup Rukun dalam pembelajaran PPKn.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang sejenis.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran berupa buku berjendela yang dapat

membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran PPKn materi Hidup Rukun.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran PPKn pada materi Hidup Rukun, membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, memberikan motivasi kepada siswa, dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan untuk menambah referensi sumber belajar tambahan yang dapat dimiliki oleh sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.