

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan salah satu faktor terpenting bagi setiap manusia. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa setiap manusia berhak untuk mendapat pendidikan. Hal ini membedakan manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya. Pendidikan terus berkembang seiring berjalannya waktu, sehingga pendidikan dapat diartikan sebuah proses untuk mengembangkan diri setiap individu demi melangsungkan hidupnya. Seseorang yang terdidik selalu membuat perubahan dalam dirinya baik itu akal budi, karakter hingga mampu menciptakan sebuah perubahan untuk bangsa Indonesia.

Pendidikan bagi warga Indonesia dipandang sangat penting, terlihat dari upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencerdaskan setiap warga negara Indonesia. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Dasar 1945 alinea keempat yang memuat tujuan pembangunan bangsa Indonesia, salah satunya mencerdaskan kehidupan setiap warga negara Indonesia. Berdasarkan Undang-undang Dasar 1945 maka dibentuklah sebuah peraturan secara spesifik yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional yaitu undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

¹Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional

Berdasarkan data yang diperoleh mengatakan pendidikan di Indonesia masih dikatakan belum maju atau masih dalam tahap berkembang. Hal ini terlihat dari penilaian peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang dilakukan oleh Dirjen Anggaran Kementerian Keuangan (Kemenkeu) Askolani yang mengatakan bahwa skor Program Penilaian Pelajar Internasional atau biasa disebut PISA menurun. Pada Tahun 2020. Skor menurun dengan angka 0,2% yang kemudian dapat disimpulkan bahwa tingkat Sumber Daya Manusia (SDM) dinilai masih rendah.² Hal ini terjadi karena kurangnya perhatian dari berbagai pihak baik itu pemerintah maupun dari keluarga yang menyadari pentingnya pendidikan bagi anak. Salah satu faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Selain faktor penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia, hal ini juga terjadi karena kondisi yang dialami oleh masyarakat di seluruh dunia termasuk Indonesia. Dalam menghadapi Covid-19 menyebabkan masalah di semua bidang dan salah satunya adalah bidang pendidikan. Seluruh sekolah harus melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) demi mengurangi penyebaran virus covid-19. Banyak kesulitan yang dialami oleh guru dan juga peserta didik karena proses pembelajaran tidak dilakukan secara optimal dan banyak siswa menjadi pasif. Salah satu kendala yang dihadapi dalam melaksanakan proses pembelajaran selama pandemi yaitu, ketepatan dalam menentukan media yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi yang akan dibahas. Beberapa media yang digunakan yaitu WhatsApp, Zoom meeting, Webex dan lain sebagainya, tetapi tidak berjalan dengan optimal akibat beberapa kendala yakni jaringan internet yang kurang stabil, membutuhkan aplikasi yang harus di unduh

²Adinda, cantika. Cnbc indonesia. 01 juli 2020. Kualitas SDM belum optimal. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200701184938-4-169544/kualitas-sdm-ri-belum-optimal-nih-mas-nadiem>

dengan muatan yang besar. Hal inilah yang mengakibatkan proses pembelajaran dan penyampaian materi menjadi tidak efektif.

Penggunaan media belajar yang tepat dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan kualitas mengajar guru yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dengan media belajar yang tepat siswa akan tertarik mempelajari materi yang disampaikan oleh guru sebagaimana yang dikatakan oleh Hamalik dalam Arsyad yang mengatakan "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar yang berlangsung di kelas dan memudahkan siswa dapat menyerap pesan dan isi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Seorang guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran menggunakan media belajar yang tepat yang mudah diakses oleh peserta didik. Guru harus membuat inovasi dalam membuat atau menciptakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Mengingat berkembangnya teknologi yang sangat pesat, perlu guru meningkatkan kemampuan agar bisa mengoperasikan media yang berbasis teknologi. Kemampuan guru dalam mendesain berbagai media yang menarik dengan menggunakan teknologi dapat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka salah satu media yang praktis digunakan yaitu media *E-Book*. *E-book* adalah sebuah buku berbentuk digital yang memuat suatu materi pembelajaran, video dan juga gambar. Pada umumnya, *E-book Learning* digunakan pada kalangan guru dan siswa, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan oleh semua kalangan. *Electronic Book* atau buku digital merupakan buku dalam

bentuk format tulisan yang dikonversikan ke format digital yang mengandung database dan menyimpan materi pembelajaran.³

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa *E-book* adalah buku digital yang merupakan perbaharuan dari buku cetak yang dapat memuat materi pembelajaran bagi siswa dan guru. *E-book* juga tidak hanya memuat materi pelajaran seutuhnya akan tetapi dapat memuat video, gambar animasi yang dapat mendukung materi pembelajaran tersebut. Adapun manfaat penggunaan *E-book* bagi siswa dan guru adalah membantu siswa menerima materi hanya dalam bentuk dokumen, meningkatkan kemampuan literasi siswa, membantu guru menjelaskan materi menggunakan media tersebut, mempersiapkan generasi sekarang ini mempunyai kecerdasan teknologi yang berkembang. *E-book* juga memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihannya yaitu, membantu siswa belajar mandiri, dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang alternatif, dapat diakses dimanapun, dan bersifat *software* (perangkat lunak) sedangkan kekurangan dari *E-book* yakni pengaksesan harus menggunakan jaringan internet, membutuhkan beberapa aplikasi tambahan untuk proses mendesain.

Pada umumnya *E-book* sering digunakan khususnya pada kalangan pelajar tingkat dasar sampai menengah. *E-book* juga sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain memberikan manfaat bagi siswa dalam hal kebutuhan pengetahuan *E-book Learning* juga sangat berperan penting dalam persiapan seorang guru memberikan materi pada peserta didik atau bisa juga di sebut sebagai media.

Media *E-book* berperan penting pada saat ini. Kondisi yang dihadapi oleh seluruh peserta didik adalah belajar secara daring dengan menggunakan semua platform digital. Oleh sebab itu, keberhasilan dari suatu proses pembelajaran secara daring ini ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengolah media yang digunakan. Salah satu media yang sangat efektif dan

³ Rina Tiya dkk, *E-Book Interakti*, JKTP Volume 1, Nomor 1, April 2018 e - ISSN: 2615-8787. (Hal.72).

dapat diakses dengan mudah adalah *E-Book*. Tujuan penggunaan media *E-book* yaitu, dapat menyampaikan seluruh materi yang bersifat abstrak dan divisualisasikan melalui *E-book* dengan menggunakan suatu metode pembelajaran. Materi yang digunakan penulis untuk menguji coba menggunakan media *E-book* pada tema 5 materi kerukunan hidup pada mata pelajaran PPKn. Secara umum karakteristik dari materi kerukunan hidup adalah mencakup kerukunan hidup manusia sebagai warga negara dari berbagai aspek, baik itu agama, dan sosial budaya.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut yakni penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Astri Kusumastuti tentang "*Pengaruh Integrasi E-Book Interaktif Pada Kegiatan Belajar Mengajar Sains*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari penggunaan media tersebut pada siswa.⁴ Adapun penelitian lain yang peneliti gunakan sebagai sumber yang relevan dilakukan oleh Dianti, Putri Septi Mawar tentang "*Pengembangan materi pengayaan tema 6 subtema 1 berbasis e-book learning menggunakan aplikasi 3D page flip kelas V SD Negeri Guyangan Kabupaten Nganjuk*". Dari penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sangat meningkat. Produk yang diberikan dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta siswa mempunyai daya juang dalam mengerjakan tugas, sehingga suasana kelas menjadi kondusif. Penelitian ini menggunakan metode adalah R & D.⁵ Penelitian lain adalah "*Pengaruh penggunaan media e-book learning terhadap karakter gotong royong materi PKN siswa kelas IIB SDN Sukun 3 Malang*" dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil yang didapatkan adalah mampu meningkatkan karakter gotong royong dengan memperoleh nilai rata-rata yang sangat baik yaitu 80,33 sampai

⁴Fransiska Astri Kusumastuti, "*PENGARUH INTEGRASI E-BOOK INTERAKTIF PADA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SAINS*", JURNAL BECOSS (Business Economic, Communication, and Social Sciences), Vol.2 No.1 January 2020: 83-88, e-ISSN: 2686-2557. (Hal. 84).

⁵Dianti, Putri Septi Mawar, "*Pengembangan materi pengayaan tema 6 subtema 1 berbasis e-book learning menggunakan aplikasi 3D page flip kelas V SD Negeri Guyangan Kabupaten Nganjuk*"

84,85.⁶ Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan di atas, maka peneliti akan mencoba untuk mengembangkan produk e-book learning pada materi hidup rukun dengan menambahkan audio-visual yang dikemas dalam bentuk menu yang dapat dipilih oleh siswa atau pembaca.

Pengembangan media menggunakan materi tersebut juga membutuhkan sebuah metode pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru. Metode pembelajaran merupakan suatu langkah yang digunakan oleh guru agar membawa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan juga berdasarkan tuntutan kurikulum 2013.

Salah satu metode yang cocok dengan pengembangan materi melalui media *E-book* adalah metode *Inquiry*. Arti kata *Inquiry* adalah permintaan keterangan dari suatu pihak pada orang lain dengan tujuan mendapatkan suatu informasi. *Inquiry* juga merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran dengan melibatkan secara maksimal kemampuan siswa untuk mencari, menyelidiki secara sistematis, logis analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri. Dapat disimpulkan bahwa *Inquiry* merupakan salah satu cara atau langkah yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan cara berpikir kritis, logis dan ilmiah.

Peneliti melakukan beberapa pengamatan dan juga wawancara dengan wali kelas mengenai materi yang akan dikembangkan mengatakan bahwa, tingkat kerukunan hidup yang di tunjukkan oleh siswa masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan komunikasi antar siswa terbatas dan biasa dilakukan melalui virtual, sehingga terkadang jika salah seorang dari siswa mengemukakan pendapat maka siswa yang lain tidak mendengarkan atau terkesan cuek. Masalah lainnya, ketika siswa melakukan pembelajaran

⁶Klau Novita, Pengaruh Penggunaan Media E-Book Terhadap Karakter Gotong Royong Materi PKN Siswa Kelas II SDN Sukun 3 Malang, Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 4, Oktober 2020. (Hal. 409)

secara luring (luar jaringan) siswa cenderung menjadikan PPKn sebagai pembelajaran yang hanya dihafalkan saja. Sehingga siswa tidak menyadari bahwa tujuan akhir dari pembelajaran PPKn adalah membentuk karakter manusia yang taat dan menciptakan suasana hidup yang rukun dengan sesama warga negara Indonesia.

Oleh sebab itu salah satu alasan peneliti untuk mengembangkan media E-book berbasis model pembelajaran inquiry pada materi Hidup Rukun yaitu, melatih siswa untuk menjadikan media tersebut sebagai landasan untuk membangun sebuah karakter yang baik yaitu mampu menciptakan hidup rukun di kelas. Siswa akan menghadapi masalah yang membutuhkan mereka untuk berpikir analitis, kritis dan logis dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari di kelas.

Berdasarkan penelitian dari penulis ketika melakukan observasi untuk mata kuliah Pra-kondisi KeSD-an, pada proses pembelajaran kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak melibatkan anak untuk berpikir logis, kritis atau mencari dan menemukan informasi sendiri. Siswa cenderung mendengar penjelasan dari guru. Metode *Inquiry* ini belum diterapkan dalam setiap pembelajaran, sedangkan peserta didik pada usia tersebut sudah harus memiliki pemikiran yang logis, kritis dan analitis.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, narasumber mengatakan bahwa anak-anak pada usia kelas V SD Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti memiliki ide untuk mendesain sebuah media *E-book* yang memuat materi tentang Kerukunan Hidup yang disusun dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Inquiry*. Tujuan penggunaan metode *Inquiry* khususnya pada materi Kerukunan Hidup melalui media *E-book* yaitu, memicu siswa berpikir kritis dan logis mengenai tindakan atau perilaku yang harus diterapkan sebagai warga negara dalam menciptakan kehidupan yang rukun di lingkungan tempat sekitar.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media *E-book* Berbasis *Inquiry* pada pembelajaran PPKn SD kelas V materi Kerukunan hidup. Alasan peneliti mengembangkan media *E-book* karena pada materi hidup rukun melatih siswa untuk berpikir logis, kritis, dan analitis. Uji coba media *E-book* materi Kerukunan Hidup, akan dilakukan dalam skala kecil pada siswa sekolah dasar kelas V yang telah menggunakan pendekatan kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran PPKn yang monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa tidak begitu aktif dalam belajar PPKn
2. Kurangnya pembentukan karakter melalui pembelajaran PPKn di sekolah
3. Media Pembelajaran yang digunakan belum mengembangkan pembelajaran PPKn berbasis *Inquiry*

C. Fokus masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media *e-book* berbasis *inquiry* pada pembelajaran PPKn SD.

D. Pembatasan masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas maka penulis membatasi pembahasan media pada pembelajaran PPKn materi Hidup Rukun. Pada pengembangan media ini hanya pada kelas tinggi yaitu kelas V.

E. Perumusan masalah

Berdasarkan fokus masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dituliskan rumusan masalah yang diajukan yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan media *E-book* berbasis *inquiry* pada pembelajaran PPKn kelas V SD?

2. Bagaimana kelayakan E-book berbasis inquiry pada pembelajaran PPKn kelas V SD?

F. Kegunaan hasil penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat pada pembelajaran PKN SD baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian tersebut dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang maksimal bagi peneliti dan juga dapat dijadikan bahan referensi bagi banyak orang.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian tersebut dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi guru :Menambah wawasan guru dalam proses pembelajaran
 - b. Bagi peserta Didik : Dapat membantu siswa mengembangkan cara kerja siswa sesuai dengan langkah-langkah yang diterapkan mengenai Hidup Rukun
- Bagi Kepala sekolah :Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah dan referensi bagi setiap guru