

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Melalui pendidikan, anak dapat dibentuk pengetahuan dan sikapnya, karena di dalam pendidikan pasti ada proses pembelajaran atau kegiatan belajar dan mengajar. Belajar bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan (*knowledge*), tetapi juga harus dapat membentuk dan mengembangkan sikap yang sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan oleh Sujana (2019) bahwa dalam Pasal 3 undang-undang No.20 tahun 2003 pendidikan nasional itu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional ini salah satu caranya bisa ditempuh dengan pembelajaran di kelas. Dengan guru memberikan materi, siswa dapat mengambil banyak pelajaran yang menjadikan mereka mencapai fungsi dan tujuan yang diharapkan. Salah satu materi yang bisa digunakan adalah materi kepahlawanan.

Pahlawan bukan hanya yang berjasa dalam memerdekakan Indonesia, tetapi juga pahlawan adalah orang yang berjasa dan memberikan kontribusi bagi suatu individu, kelompok, baik itu suatu lembaga atau suatu negara. Sikap pahlawan yang merelakan dirinya untuk membela negara, mempunyai beragam strategi kreatif dalam menyerang penjajah dan juga bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa membuat pahlawan bisa menjadi salah satu sarana untuk mendapatkan sikap yang sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional.

Tetapi pada kenyataannya, siswa yang ada di sekolah dasar masih minim pengetahuan tentang pahlawan. Contoh nyata seperti dari berita yang peneliti kutip dari suara.com, dalam berita tersebut dikatakan bahwa ada

seorang siswa yang sedang mengerjakan UTS lalu salah satu soalnya memerintahkan dia untuk menuliskan nama pahlawan dari aceh, dia malah menuliskan nama dari salah satu artis di Indonesia yaitu Teuku Wisnu. Padahal, pahlawan di Indonesia sangatlah banyak, bahkan hampir setiap daerah mempunyai pahlawan nya masing-masing yang berjasa di Indonesia.

Selain itu, rasa nasionalisme dikalangan siswa sekolah dasar sangatlah minim, dilansir juga dalam berita yang dimuat oleh tribuncirebon.com bahwa sekelompok siswa ditemukan oleh kepolisian sedang membolos upacara. Para siswa beralasan bahwa mereka lupa sarapan sehingga takut jatuh sakit ketika mengikuti upacara yang terbilang lama. Ini menunjukkan bahwa tidak adanya sikap mengenang dan menghargai jasa pahlawan yang juga menjadi salah satu sikap nasionalisme.

Dengan adanya kasus seperti diatas, terlihat betapa pentingnya pengajaran tentang nasionalisme melalui para pahlawan itu di terapkan sejak dini, mengingat di usia dini itu, siswa dapat mengingat dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan digunakannya pahlawan dalam mencapai sikap yang sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional itu bisa memunculkan rasa menghargai jasa pahlawan yang termasuk dalam salah satu indikator nasionalisme.

Berdasarkan permasalahan tersebut, banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pengetahuan siswa tentang pahlawan mengingat begitu banyak metode dan strategi mengajar yang menarik bagi siswa. Ini sesuai yang dikatakan oleh Gagne dan Briggs dalam Widiyasanti (2018) bahwa guru sebagai salah satu orang yang merancang pembelajaran harus tepat memilih strategi dalam mengajar salah satunya dibantu oleh media yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa saja, tetapi media pembelajaran juga bisa menumbuhkan sikap positif bagi siswa terhadap materi dan proses belajar. Salah satu sikap positifnya yaitu rasa nasionalisme yang tumbuh di dalam diri siswa ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan mata

pembelajaran IPAS. (Karo-Karo & Rohani. 2018). Media pembelajaran yang inovatif yang berisi gambar yang menarik perlu dikembangkan semenarik mungkin supaya siswa lebih mudah untuk memahami materi, ditambah dengan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak merasa bosan dan bisa andil dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dengan adanya peristiwa pandemik COVID-19, pembelajaran beralih kepada pembelajaran daring (dalam jaringan) yang membuat kegiatan belajar harus dilakukan secara jarak jauh dan media pembelajaran berubah menjadi digital. Dengan adanya banyak perubahan besar terutama pada penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi sudah terbiasa dengan media pembelajaran berbentuk digital. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang sudah dilakukan di kelas IV SD/MI. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru sering memberikan media pembelajaran berupa video yang dilampirkan di dalam grup whatsapp siswa, juga memberikan media pembelajaran yang hanya bisa di akses di dalam gadget. Lalu ketika pembelajaran kembali dilakukan secara luring (luar jaringan), siswa sudah terbiasa dengan media pembelajaran yang berbasis digital dan minat kepada media pembelajaran konvensional mulai menurun tetapi kesiapan dari pihak pendidik untuk membuat media pembelajaran digital masih kurang membuat pembelajaran kurang maksimal. (Asmuni, 2020)

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah ikut mengembangkan media pembelajaran yang awalnya konvensional menjadi digital. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring dapat berupa *e-book* elektronik yang interaktif lalu dikemas dalam bentuk digital sehingga lebih praktis dan memiliki konten-konten pembelajaran yang memudahkan siswa belajar dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. (Asrial dkk dalam Puspitadewi, 2022)

Media pembelajaran digital salah satunya adalah *e-book* berbentuk elektronik yang berupa file yang dapat dibuka pada aplikasi yang ada di dalam komputer maupun handpone dan ada juga yang berbentuk format aplikasi. (Saputra dkk, 2020). Media pembelajaran *E-book* ini didesain semenarik

mungkin yang di dalamnya terdapat beberapa nama pahlawan di Indonesia yang dibalut dengan visual gambar pahlawan, teks yang menarik dan juga jelas. Media pembelajaran *E-book* ini bisa digunakan secara bersama-sama di dalam kelas ataupun bisa digunakan secara individu dengan siswa diajak untuk menambah pahlawan-pahlawan lainnya yang mereka ketahui. Ini bertujuan untuk menghindari siswa dari kebosanan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain dari Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi ahli dari Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah hasil dari Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan desain dari Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar.

2. Menjelaskan hasil validasi ahli dari Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar.
3. Menjelaskan hasil Pengembangan E-Book Pahlawan Berbasis Interaktif dalam Mata Pelajaran IPAS Sebagai Upaya Menumbuhkan Nasionalisme Siswa Fase C Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang ada dalam dunia pendidikan. Berikut adalah rincian dari manfaat yang diharapkan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pendidik terutama tentang mengembangkan media pembelajaran, juga menambah cara menyampaikan materi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Bukan hanya itu, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat juga meningkatkan rasa nasionalisme terhadap jasa-jasa pahlawan dan lebih memahami tentang para pahlawan dan dapat mengambil sifat dan sikap baiknya untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari sehingga rasa nasionalisme tumbuh di diri siswa. Dengan media *e-book* ini juga diharapkan dapat membuat siswa menjadi termotivasi dalam belajar karena siswa ikut serta dalam menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran tentang pahlawan dengan baik di dalam kelas. Dapat juga menjadi referensi

bagi guru untuk mengajarkan tentang pahlawan yang nantinya akan meningkatkan rasa nasionalisme bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *E-book* Interaktif Pahlawan untuk meningkatkan pemahaman dalam materi kepahlawanan diharapkan mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa yang membuat kualitas pembelajaran di sekolah meningkat dan menjadikan sekolah yang tidak lupa akan jasa pahlawan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya berkaitan mengenai pengembangan media pembelajaran *E-book* Interaktif Pahlawan untuk meningkatkan pemahaman pada materi kepahlawanan siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Ada pula sistematika dalam skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini menjadi bagian awal yang di dalamnya menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian laporan penelitian.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini dijelaskan kajian-kajian tentang konsep pengembangan media pembelajaran, jenis media pembelajaran dan juga menjelaskan secara teoritis tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan penelitian yaitu pahlawan dalam mata pelajaran IPAS.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan. Di dalamnya memuat tentang metode penelitian, desain dan prosedur penelitian juga partisipan dalam penelitian ini. Dilanjutkan juga dengan menjelaskan Teknik mengumpulkan data dan menganalisis data yang telah

didapatkan. Metode penelitian ini menggunakan metode *Design And Development* dengan model PPE (*Planning, Production and Evaluation*).

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disebutkan dalam rumusan masalah. Pada bab ini menjelaskan juga tentang proses pengembangan media dan hasil pengembangannya.

5. BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab lima ini memuat tentang pemaparan simpulan dan rekomendasi hasil penelitian yang bertujuan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya