

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat pada abad ke 21 ini. Terdapat empat aspek ciri abad ke 21 yaitu aspek informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi (Prihantoro, R., 2016). Sedangkan menurut Triling & Fadel (2009) beberapa aspek perubahan abad ke 21 yang pertama dilihat dari aspek bagaimana mengolah pengetahuan, yaitu pengetahuan diperoleh melalui komunikasi dari berbagai lokasi tetapi mereka menggunakan perangkat yang tersambung dengan internet untuk berkomunikasi. Aspek kedua adalah perangkat yang digunakan untuk berpikir (*thinking tools*), berupa komputer dan perangkat *fiber* yang mampu menampung informasi yang tak terbatas (internet). Seperti menurut Kasali, R. (2017) teknologi sudah memasuki gelombang ketiga: *Internet of Things*. Hal ini berarti media sosial dan komersial sudah memasuki titik puncaknya. Dunia kini memasuki gelombang *smart device* yang mendorong manusia hidup dalam karya-karya yang kolaboratif, selain itu muncul *smart home*, *smart city*, dan *smart shopping*, adalah realitas baru yang harus kita hadapi. Hal ini menciptakan peluang sekaligus menjadi ancaman bagi usaha kita.

Tiap aspek ini menuntut perubahan paradigma pendidikan, seperti menurut Abdulhak, I. & Darmawan, (2015 hlm. 5) bahwa sejumlah pencapaian dalam teknologi mendorong terjadinya pergeseran paradigma dalam pendidikan. Proses pembelajaran dewasa ini sudah bergeser kepada dominasi peran dan hasil adopsi dari inovasi kajian komunikasi digital atau komunikasi bermedia dengan memanfaatkan teknologi digital, yaitu adanya media internet mempermudah warga belajar untuk mengakses ke berbagai sumber informasi, termasuk halaman *web*. Melalui halaman *web* ini, maka warga belajar dapat mentransformasikan informasinya kepada orang lain sehingga membentuk suatu jaringan atau komunitas belajar. Selain itu juga mempermudah siswa dalam pembelajaran cepat dan mudah memahami materi belajar yang berupa informasi. Hal tersebut didukung pendapatnya Mc Cormack dan Jones dalam Rosnani (2008) yang menyebutkan kemudahan menggunakan pembelajaran berbasis *web*

“....Not only can you use the Web to help distribute information-you can also place the information in a form that goes beyond text and takes advantages of the media that will help students understand better and to which they can relate more easily.”

Fathikah Fauziah Hanum, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MOODLE DALAM PPKn UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER INTEGRITAS SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bates dan Wulf dalam Wena (2010 hlm. 214) mengatakan bahwa *e-learning* juga memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*); 2) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*); 3) Memiliki Jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*); 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contents as well as archivable capabilities*).

Model pembelajaran baru tersebut mengubah juga media pembelajaran lama ke media yang lebih sesuai dengan abad ke 21 dimana teknologi berkembang pesat. “*The rapid development of information and communication technologies has led to its increased use in instruction and learning*” (Liu, Liao, & Pratt, 2009). Penting bagi pengembang multimedia untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang bagaimana informasi yang disajikan dalam berbagai media digital disimpan, dimanipulasi dan diingat oleh peserta didik (Alty, Sharrah & Beacham 2006). Hal tersebut mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, seperti guru mampu memanfaatkan alat atau media yang sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut (Kustandi & Sutjipto, 2013 hlm. 6).

Siswa zaman sekarang tampak terlibat dalam banyak tugas praktik setiap harinya, dari cetak ke film ke bentuk multimodal seperti situs web dan video permainan. Siswa tinggal di dunia media yang rata-rata menghabiskan waktu hampir enam setengah jam setiap harinya bersama media. Siswa adalah seorang pengguna multimedia, sambil menonton televisi ia bisa mengirim pesan singkat dan menyelesaikan pekerjaan rumah. Ketika bermain video game, biasanya bekerja sebagai anggota kelompok dan dengan konsentrasi tinggi bahkan dalam waktu lama, menyelesaikan sebuah proyek yang memakan waktu lama. Siswa mencari informasi melalui Internet, menampilkan dirinya di media sosial, dan mengambil gambar dari ponselnya, dan kemudian memilih beberapa situs umum berupa media sosial. Secara bersamaan mereka juga dapat berperan sebagai aktor, sutradara, editor, dan penerbit dengan perangkat lunak film yang berasal dari komputer. Mereka mengharapkan guru untuk membimbingnya melalui era informasi ini, bukan mendiktenya atas jawab "benar" atas pertanyaan ulangan yang Google dapat segera sediakan dalam hitungan detik melalui alat bantu multimodal, misalnya teks, video, dan gambar-gambar digital (Schrum 2013). Dengan

demikian perlu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran terutama media pembelajarannya, dalam hal ini media berbasis *web e-learning*.

Untuk keperluan itu bisa menggunakan media berbasis *web e-learning* dengan jenis *software* Moodle. Menurut Surjono (2010) Moodle merupakan salah satu LMS (*learning Management System*) *open sources*. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan sistem *e-learning*. Moodle portal *e-learning* juga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Sesuai dengan pendapat Setiawan, W (2006) bahwa penggunaan Moodle ini sejalan dengan kebijakan pemerintah, Moodle bersifat *free* dan *opensource*. Oleh karena itu Moodle sesuai untuk digunakan di lingkungan pendidikan. Disamping itu Moodle bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan kultur yang ada di Indonesia. Moodle merupakan suatu paket *software* yang didesain untuk membantu pendidik dalam membuat suatu kursus *online* yang berkualitas dengan mudah tanpa membangun dari awal namun menggunakan *software* yang telah dikembangkan oleh Martin Dougiamas.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa beberapa kombinasi media dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman, pengetahuan kumpulan data yang besar, mengurangi beban kerja kognitif dan memberikan informasi kepada pengguna dengan kebutuhan khusus (Alty, Sharrah & Beacham, 2006). Selain itu penggunaan model pembelajaran *e-Learning* Berbasis *Web* dengan Prinsip *e-Pedagogy* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA (Wijaya, M., 2012). Kemudian didukung juga dengan penelitian dari (Sjukur, 2012) bahwa *blended learning* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa tingkat SMK. Selain itu media pembelajaran berbasis Moodle layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Herayanti, L., dkk., 2017). Dengan demikian penggunaan model *e-learning* dapat diterapkan di Indonesia, melihat pemanfaatan internet di Indonesia menunjukkan angka yang tinggi.

Top 25 Countries, Ranked by Internet Users, 2013-2018						
<i>millions</i>						
	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. China*	620.7	643.6	669.8	700.1	736.2	777.0
2. US**	246.0	252.9	259.3	264.9	269.7	274.1
3. India	167.2	215.6	252.3	283.8	313.8	346.3
4. Brazil	99.2	107.7	113.7	119.8	123.3	125.9
5. Japan	100.0	102.1	103.6	104.5	105.0	105.4
6. Indonesia	72.8	83.7	93.4	102.8	112.6	123.0
7. Russia	77.5	82.9	87.3	91.4	94.3	96.6
8. Germany	59.5	61.6	62.2	62.5	62.7	62.7
9. Mexico	53.1	59.4	65.1	70.7	75.7	80.4
10. Nigeria	51.8	57.7	63.2	69.1	76.2	84.3
11. UK**	48.8	50.1	51.3	52.4	53.4	54.3
12. France	48.8	49.7	50.5	51.2	51.9	52.5
13. Philippines	42.3	48.0	53.7	59.1	64.5	69.3
14. Turkey	36.6	41.0	44.7	47.7	50.7	53.5
15. Vietnam	36.6	40.5	44.4	48.2	52.1	55.8
16. South Korea	40.1	40.4	40.6	40.7	40.9	41.0
17. Egypt	34.1	36.0	38.3	40.9	43.9	47.4
18. Italy	34.5	35.8	36.2	37.2	37.5	37.7
19. Spain	30.5	31.6	32.3	33.0	33.5	33.9
20. Canada	27.7	28.3	28.8	29.4	29.9	30.4
21. Argentina	25.0	27.1	29.0	29.8	30.5	31.1
22. Colombia	24.2	26.5	28.6	29.4	30.5	31.3
23. Thailand	22.7	24.3	26.0	27.6	29.1	30.6
24. Poland	22.6	22.9	23.3	23.7	24.0	24.3
25. South Africa	20.1	22.7	25.0	27.2	29.2	30.9
Worldwide***	2,692.9	2,892.7	3,072.6	3,246.3	3,419.9	3,600.2

*Note: individuals of any age who use the internet from any location via any device at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed*
Source: eMarketer, Nov 2014

181948 www.eMarketer.com

Gambar 1.1. Rangkaian Penggunaan Internet Dunia (kominfo.go.id. 2014)

Indonesia menjadi peringkat ke-enam dunia yang menggunakan internet (kominfo.go.id. 2014). Selanjutnya pengguna internet yang semakin bertambah, sedikit banyak juga berpengaruh pada waktu akses internet di Indonesia. Berdasarkan data dari *We Are Social*, setidaknya pengguna internet menghabiskan rata-rata sekitar 4 jam 42 menit untuk mengakses internet di PC (*Personal Computer*) atau tablet dalam sehari (Liputan6.com).

Sesuai dengan hasil penelitian UNICEF (2014) bahwa pengguna internet di Indonesia sebagian besar anak-anak dan remaja (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman secara *online* (maya) melalui *platform* media sosial (70%). Kelompok besar lain mengklik musik (65%) atau video (39%). Dengan demikian menuntut kemampuan, pengetahuan dan kearifan guru untuk memilih dan memilah informasi yang benar-benar bermanfaat bagi kepentingan proses pembelajaran dan agar siswa bisa fokus dalam pencarian informasi. Guru juga membutuhkan alat bantu atau media untuk memanfaatkan internet tersebut, karena salah satu fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) adalah menyajikan informasi di hadapan

siswa, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian informasi dapat pula berbentuk hiburan, visual maupun audio visual.

Namun saat ini pengembangan media berbasis *web* masih terbatas pada ranah kognitif saja seperti untuk meningkatkan prestasi belajar, motivasi dan pemahaman (Alty, 2006; Herayanti, L., 2017; Sjukur, 2012; Wijaya, 2012). Sedangkan meningkatnya penggunaan internet memunculkan beberapa penyalahgunaan penggunaan internet seperti munculnya informasi hoaks, praktik plagiat, ujaran kebencian di media sosial, bahkan sampai mengirim kunci jawaban oleh siswa saat ujian.

Permasalahan tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hasil penelitian awal melalui observasi terhadap siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kulon Progo dengan sampel siswa kelas 11 sebanyak 76 orang dari SMAN 2 Wates dalam pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa sebanyak (90%) siswa mencari bahan lain selain buku untuk membantu dalam memahami suatu materi PPKn seperti lewat modul atau internet. Akan tetapi sejumlah (86,8%) siswa menjiplak atau mengambil informasi dari internet tanpa mencantumkan sumber. Sebanyak (71%) siswa menggunakan *gatget/android*, *game online* saat proses pembelajaran PPKn di kelas. Selain itu sebanyak (19,7%) siswa mengaku pernah menggunakan ponsel untuk mengirim kunci jawaban saat ujian kepada siswa lainnya.

Dari uraian dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan sumber dari internet dalam pembelajaran PPKn, namun masih terjadi penyalahgunaan penggunaannya. Permasalahan di atas menunjukkan rendahnya integritas siswa. Menurut Komalasari & Saripudin (2017) integritas adalah 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 (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu terutama penyandang disabilitas.

Dengan demikian perlu memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn untuk memperkuat karakter integritas siswa yaitu berupa kejujuran dan

tanggung jawab. seperti penelitian Jaya (2012) yang menyebutkan bahwa laboratorium virtual dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa sekolah kejuruan dalam arti kognitif, psikomotor, dan karakter siswa. Pada dasarnya dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda (Kustandi, dkk., 2013 hlm. 21).

Sesuai dengan pendapat Hamalik (1994) bahwa fungsi media pembelajaran adalah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Jika dikaitkan dengan tujuan Nasional di Indonesia dalam Pembukaan UUD 1945 adalah salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang kemudian menjadi tujuan pendidikan dan dijabarkan kembali dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari tujuan tersebut dapat dilihat bahwa pendidikan tidak lepas dari basis nilai untuk membentuk karakter bangsa yang Pancasila.

Pendidikan bukanlah semata-mata berfungsi sebagai alat penyalur ilmu pengetahuan, namun juga sebagai pendorong berkembangnya nilai-nilai luhur yang menjadi dasar berkembangnya watak yang baik. Watak yang baik itu antara lain berupa sikap jujur, adil, demokratis, disiplin, dan toleran. Watak adalah keunggulan moral yang berperan sebagai penggerak utama seseorang di saat ia akan melakukan tindakan. Watak merupakan kekuatan moral yang dapat berfungsi sebagai daya yang menentukan pilihan bentuk-bentuk tindakan. Bertindak dengan watak berarti melangkah atas dasar nilai-nilai yang baik, luhur, patut, dan berdaya-guna. Watak bukanlah sesuatu yang begitu saja ada dan tumbuh dalam diri

seseorang, melainkan sesuatu yang dapat dipelajari dan dibangun seseorang dalam menjalani kehidupan. Dalam konteks inilah, guru memiliki peran sentral dalam keikut-sertaannya membentuk watak peserta didik (Laporan BSNP. 2010).

Selanjutnya dalam Laporan BSNP (2010) mengungkapkan fokus perhatian pengembangan watak bangsa Indonesia terletak pada enam watak itu, yakni tiga berdimensi personal (jujur, akal sehat, dan pemberani), dan tiga lainnya berdimensi sosial (adil, tanggung-jawab, dan toleran). Program yang dilakukan pemerintah adalah Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Seperti yang telah diatur dalam Perpres Nomor 87 Tahun 2017 bahwa PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab. Sedangkan menurut Kemendikbud dalam programnya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menyebutkan terdapat lima nilai utama karakter prioritas PPK antara lain: 1) religious, mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2) Nasionalis, yaitu menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya; 3) Gotong Royong, yaitu mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama; 4) Integritas, yaitu upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan; 5) Mandiri, tidak tergantung pada orang lain dan mempergunakan tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

PPKn sebagai mata pelajaran memiliki peran dalam pendidikan karakter. Menurut Maftuh, B. (2008) visi PPKn adalah *nation and character building*. *Nation building* yaitu meng-Indonesiakan orang Indonesia dengan pemahaman mendalam tentang ideologi Pancasila, pemahaman tentang hak dan kewajiban serta tentang perannya sebagai warga negara. Sedangkan *Character building* yaitu membangun dan memperbaiki karakter bangsa, yaitu PPKn sebagai Pendidikan Karakter. Didukung dengan pendapatnya Winataputra, U.S. (2014 hlm. 4) bahwa PPKn atau ranah ilmunya disebut sebagai Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan agar setiap warganegara muda (*young citizens*) memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang

dasar Negara republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan komitmen Bhinneka tunggal Ika, dan komitmen bernegara kesatuan Republik Indonesia.

PKn juga memiliki tujuan membentuk warga Negara yang baik yaitu warga Negara yang tahu dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban-kewajibannya sebagai warga Negara. Selain itu juga bertujuan untuk menghasilkan warga Negara yang mampu memecahkan masalahnya secara individual maupun masyarakat di sekitarnya. Dalam memenuhi tujuan itu pendidikan kewarganegaraan menemui tantangannya baik dalam kajian kurikuler, akademis maupun dalam sosio-kultur (Wahab & Sapriya, 2011).

Salah satu tantangan dalam pendidikan Kewarganegaraan dalam ranah kurikuler adalah memasuki abad ke-21 yaitu era global. Cogan (1998) mengungkapkan beberapa perkiraan kecenderungan global menyarankan bahwa gaya mendidik kewarganegaraan saat ini belum cukup untuk memasuki abad baru. Mereka menuntut warga Negara agar dapat memfokuskan kajian pada unsur-unsur, isu-isu dan konteks yang berbeda-beda secara berkelanjutan. Karena menurut Winataputra (2001), dalam perfektif internasional perkembangan pendidikan kewarganegaraan tidak bisa dipisahkan dari kecenderungan arus globalisasi dan demokratisasi. Oleh karena itu dalam pembelajaran PPKn yang juga memiliki peran dalam pendidikan karakter dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran. Selain itu juga untuk membantu guru PPKn dalam menyampaikan sekaligus menyaring informasi yang sangat banyak yang bisa dengan mudah diakses oleh siswa melalui jaringan internet. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *web e-learning (Moodle)* pada mata pelajaran PPKn untuk memperkuat karakter integritas siswa di SMA di Kulon Progo.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *e-learning* Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Moodle efektif dan layak diterapkan di SMA (Saffudin, 2015). Maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web e-learning (Moodle)* untuk meningkatkan kecakapan siswa dalam ranah *disposition* (watak atau karakter) siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk memanfaatkan teknologi informasi dan untuk membantu guru mengorganisasi informasi dan membantu siswa dalam memanfaatkan internet dengan tepat dan memperkuat karakter integritas siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah secara umum adanya perkembangan teknologi informasi pada abad 21 mengubah paradigma pendidikan lama menjadi paradigma pendidikan baru dimana memanfaatkan teknologi informasi yaitu internet dalam pembelajaran, namun pemanfaatannya belum maksimal. Indonesia menjadi peringkat ke-enam dunia yang menggunakan internet, dan semakin meningkat. Meningkatnya penggunaan internet memunculkan beberapa penyalahgunaan penggunaan internet seperti tersebarnya informasi hoaks, praktik plagiat, ujaran kebencian di media sosial, bahkan sampai mengirim kunci jawaban oleh siswa saat ujian. Penggunaan internet di Indonesia sebagian besar anak-anak dan remaja (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah.

Secara khusus indentifikasi masalahnya adalah guru membutuhkan alat bantu atau media untuk memanfaatkan internet dalam pembelajaran PPKn, siswa membutuhkan sumber dari internet atau *web* dalam pembelajaran PPKn materi kewaspadaian ancaman terhadap NKRI, masih terjadi penyalahgunaan penggunaannya internet, pengembangan media berbasis *web* masih terbatas pada ranah kognitif saja, belum masuk ke ranah afektifnya sedangkan yang terjadi adalah masih rendahnya integritas berupa karakter jujur dan tanggung jawab siswa SMA. Bagaimana mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis Web sebagai upaya untuk memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang pesat berupa internet agar tidak disalahgunakan serta untuk mendukung pembangunan karakter siswa melalui mata pelajaran PPKn SMA.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn?
- 2) Bagaimana konseptual model pengembangan media *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn?
- 3) Bagaimana bentuk media *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn?
- 4) Bagaimana pemanfaatan media *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn?

- 5) Bagaimana dampak pemanfaatan media *web Moodle* dalam memperkuat karakter integritas siswa SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah secara umum berupa menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *web Moodle* pada mata pelajaran PPKn di SMA. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa terhadap pemanfaatan internet dalam pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn.
- 2) Menggambarkan secara konseptual model pengembangan media *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn.
- 3) Menggambarkan bentuk media *web Moodle* untuk pembelajaran PPKn.
- 4) Mendeskripsikan pemanfaatan media *web Moodle* dalam pembelajaran PPKn.
- 5) Mengetahui dan mendeskripsikan dampak pemanfaatan media *web Moodle* dalam memperkuat karakter integritas siswa SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemanfaatan untuk menghasilkan suatu teori media baru yang berbasis karakter. Yaitu multimedia berbasis digital untuk memperkuat karakter integritas siswa SMA. Selain itu dapat memberikan kontribusi dalam konsep-teoritis PPKn dalam kajian kurikuler untuk memperkuat pendidikan karakter di tengah perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat perkembangannya.

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau pertimbangan kepada pemerintah dalam membuat kebijakan tentang pendidikan, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, berkenaan dengan aturan pemanfaatan internet dalam pembelajaran sehingga penggunaan internet dalam pembelajaran semakin terarah dan sesuai dengan kode etik digital.

1.4.3 Manfaat dari Segi Praktik

Penelitian ini secara praktisnya membantu guru dalam memanfaatkan internet di abad ke 21 ini. Bagi siswa yaitu membantu siswa untuk memanfaatkan internet dengan

tepat, dan juga dapat menguatkan karakter integritas siswa. Manfaat selanjutnya adalah optimalisasi pemanfaatan internet di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini memiliki manfaat juga dalam segi isu yaitu mendukung dampak positif dari internet, dimana internet dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal tersebut memberikan manfaat dalam aksi sosial dimana dapat meminimalis dampak negative dari internet pada anak dan remaja, dan membantu guru dalam memperkuat karakter integritas siswa SMA di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Dimulai pada Pendahuluan, Bab I menyajikan latar belakang permasalahan; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi tesis. Dalam Bab II disajikan kajian teoritis dan penelitian terdahulu serta kerangka pemikiran.

Kajian teori berisi deskripsi, analisis konsep, teori-teori, dan penelitian terdahulu yang relevan mengenai media pembelajaran *web Moodle* dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan yang melatarbelakanginya. Hal tersebut dijabarkan dalam hakikat Pendidikan Kewarganegaraan mencakup konsep pendidikan kewarganegaraan, pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter, ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan yang berisi materi pendidikan kewarganegaraan dan kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan. Kajian Teori yang kedua adalah tentang media pembelajaran yang di dalamnya dikaji konsep pembelajaran dengan landasan teori pemrosesan informasi, pengertian media pembelajaran, fungsi dan peran media pembelajaran, jenis dan karakteristik media pembelajaran khusus dijabarkan media berbasis internet, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran sebagai dasar dalam metode penelitian dan evaluasi media pembelajaran yang menjadi dasar dalam validasi media. Yang ketiga adalah media pembelajaran *Web Moodle*, yang di dalamnya membahas pembelajaran berbasis online serta bagiannya model *blended learning* yang kemudia dijabarkan dalam model *blended learning* menggunakan media pembelajaran *web Moodle*. Terakhir adalah landasan teori tentang pendidikan karakter, berupa hakikat karakter, kemudian penjabaran karakter integritas yang nanti menjadi indikator dalam menyusun instrument penelitian dan dilengkapi dengan hakikat pendidikan karakter.

Selanjutnya, Bab III mengenai metode penelitian yaitu menguraikan desain penelitian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan analisis data variabel penelitian dan definisi operasional. Dalam Bab IV, disajikan hasil temuan penelitian dan pembahasan. Terakhir dalam Bab V disajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi.