

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar dari nilai-nilai agama dan budaya serta responsif terhadap kebutuhan perubahan zaman.

Guru yang profesional ialah guru yang memenuhi beberapa aspek kompetensi yang diperlukan. Kompetensi guru diatur dalam Undang - Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 yaitu tentang guru dan dosen pasal 10 ayat 1, ada beberapa aspek kompetensi yang harus dipenuhi oleh seorang guru di Negara Kesatuan Republik Indonesia. adapun kompetensi tersebut yaitu, Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial, dan Kompetensi Profesional. Guru bukan hanya harus ber-kompetensi, tapi juga harus dicintai dan diidolakan peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru

menerapkan cara – cara agar pembelajaran dapat bermakna (Fauzan & Lubis, 2020, h.138).

Pembelajaran di SD merupakan suatu proses yang dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman baru. Pada proses ini perencanaan pembelajaran terhubung dengan penerimaan informasi dalam bentuk nyata. Perencanaan pembelajaran adalah perumusan yang akan dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran secara nyata (Fauzan & Lubis, 2020, h. 6). Di dalam pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu tujuan pembelajaran pada aspek sikap, aspek pengetahuan, serta aspek keterampilan (Fauzan & Lubis, 2020, h. 9).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat kampus mengajar angkatan 6 di SD Negeri 82 Palembang yang berlangsung selama 1 minggu, lebih tepatnya pada hari senin – sabtu tanggal 14 -19 Agustus 2023 diketahui bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas III hanya memanfaatkan buku tema sebagai media pembelajaran, yang dimana berisi tulisan teks yang panjang dan sedikit sekali gambar yang ada pada buku tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan kurang tertarik pada pelajaran. Selain itu, siswa merasa cepat bosan karena metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan tidak menarik, peserta didik juga belum bisa memahami pentingnya Arti Gambar Pada Lambang Negara Indonesia “Burung Garuda”. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan

pada pembelajaran PPKn tersebut yaitu pada materi arti lambang negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa dikenal sebagai PPKn adalah hasil pengembangan yang sebelumnya biasa dikenal sebagai PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan, mata pelajaran PPKn sudah diajarkan sejak MI/SD. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah yang bersifat terintegrasi, dan memiliki peranan penting dalam membekali peserta didik untuk menjadi individu yang lebih baik di dalam masyarakat (Putro & Sumardjoko, 2023). Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang di dalamnya mengajarkan tentang suatu norma, nilai, dan juga moral. Dalam pembelajaran PPKn diajarkan norma, yaitu suatu aturan yang diterapkan dan harus dipatuhi oleh peserta didik. Nilai, berhubungan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia. Moral, ialah perbuatan, tingkah laku serta ucapan dalam berinteraksi dengan manusia lain (Ambarwati, dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang efektif pada saat waktu pembelajaran ialah media *E-Booklet*, karena media ini mudah dibawa kemana – mana juga dapat digunakan dimana saja. Media yang dapat digunakan adalah media elektronik. Hal tersebut didukung oleh Utami (2021) media pembelajaran apabila dikembangkan secara elektronik dinyatakan efektif juga layak dipakai pada saat proses pembelajaran. Menurut Citraningsih & Wiranata (2022), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan individu dalam memanfaatkan sumber digital.

*E-Booklet* adalah salah satu yang termasuk ke dalam media elektronik. Media *E-Booklet* adalah media *electronic learning* atau *e-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran berbasis teknologi elektronik internet yang dimana dapat meningkatkan keterampilan juga memudahkan peserta didik dalam menerima pengetahuan. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* sangat efektif serta bisa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa (Sari, dkk., 2020). *E-Booklet* adalah media pembelajaran yang bisa dipakai pada saat proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. *E-Booklet* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yaitu salah satunya ialah dapat membuat siswa lebih mudah memahami suatu konsep maupun fakta dalam proses pembelajaran, *E-Booklet* mempunyai Desain yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan selama proses mengajar (Kandela, 2021). Peneliti menggunakan media *E-Booklet* karena media ini merupakan jenis media yang mudah untuk digunakan di manapun karena dalam bentuk elektronik sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran karena bisa diakses lewat handphone, laptop maupun komputer. Juga materi yang sudah terangkum sehingga ringkas dan mudah dimengerti oleh peserta didik, serta media *E-Booklet* memiliki desain yang menarik sehingga bisa menarik minat peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Dalam pengembangan penelitian media *E-Booklet* adanya beberapa penelitian diantaranya yaitu Asinta & Prasetyaningtyas (2021) dengan judul,

“Pengembangan *E-Booklet* Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPS Kelas V” yang dilakukan pada tingkat SD dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan.

Begitu juga hasil dari penelitian lain oleh Marcellina, Karyadi, Parlindungan, Uliyandari & Sutarno (2023, hal. 110 - 120) dengan judul “Pengembangan *E-Booklet* Lemea Lebong Sebagai Media Pembelajaran Materi Bioteknologi untuk siswa SMP” yang dilakukan pada tingkat SMP dinyatakan layak untuk digunakan. Dan penelitian yang dilakukan oleh Alfarid (2023, hal. 93 - 104) dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Booklet* Berbasis Nilai Keislaman Pada Materi Animalia di Kelas X SMA/MA” yang dilakukan pada tingkat SMA/MA dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Pada penelitian “Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD” berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaannya terletak pada *E-Booklet* yang dihasilkan. Peneliti akan memodifikasi *E-Booklet* yang dihasilkan dengan desain yang lebih menarik. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang digunakan, pada penelitian sebelumnya materi yang digunakan berbeda pada penelitian ini, satuan pendidikan yang dilakukan untuk penelitian juga berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *E-Booklet* untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul, “**Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Arti Lambang Negara Indonesia Siswa Kelas III SD**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi masalah penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang ada belum bervariasi dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dan peserta didik mudah merasa bosan.
- 2) Pembelajaran PPKn yang dilakukan di SD Negeri 82 Palembang masih terpaku pada buku tema.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, batasan masalah penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1) Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *E-Booklet*.
- 2) Pokok bahasan yang digunakan adalah pelajaran PPKn pada materi Arti Lambang Negara Indonesia.
- 3) Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 82 Palembang.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengembangan media *E-Booklet* yang efektif pada materi Arti Lambang Negara Indonesia mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana pengembangan media *E-Booklet* yang valid pada materi Arti Lambang Negara Indonesia mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Menurut perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui keefektifan media *E-Booklet* pada materi Arti Lambang Negara Indonesia mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar yang valid.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Dapat menjadi referensi atau acuan dalam pengembangan media *E-Booklet* juga menjadi pendukung bagi peserta didik sebagai media informasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dengan penggunaan media *E-Booklet* juga membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

- b. Bagi Pendidik

Sebagai referensi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas juga agar memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

- c. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengalaman serta pengetahuan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa E-Booklet yang akan diterapkan dalam mata pelajaran PPKn dengan materi tentang Arti Lambang Negara Indonesia untuk siswa kelas III di SD Negeri 82 Palembang. Berikut adalah spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa *E-Booklet*, sesuai dengan namanya “*E-Booklet*” media ini berupa buku kecil elektronik yang disajikan dalam bentuk digital.
- 2) Isi materi Arti Lambang Negara Indonesia disajikan dengan menarik karena terdapat gambar dan penjelasan tentang gambar tersebut secara singkat, padat dan jelas.
- 3) Disajikan dalam bentuk elektronik sehingga mempermudah pendidik menggunakan media pembelajaran ini karena bisa diakses melalui laptop maupun handphone.
- 4) Sasaran produknya adalah siswa kelas III Sekolah Dasar
- 5) Pada media pembelajaran *E-Booklet* Arti Lambang Negara Indonesia digunakan dalam bentuk elektronik.