

Afaf (2)

by 1 1

Submission date: 26-Apr-2023 10:13PM (UTC-0600)

Submission ID: 2073754897

File name: Sebagai_Upaya_Meningkatkan_Moral_Pada_Siswa_Sekolah_Dasar-2.docx (44.2K)

Word count: 1828

Character count: 11801

Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pelajaran PPKn Sebagai Upaya Meningkatkan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar

Afaf Izzah Kamilah¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³

Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Negeri Jakarta

afafizzah9@gmail.com, otibsatibi@unj.ac.id, uswatunhasanah@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran PPKn sebagai upaya meningkatkan moral pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran PPKn siswa bukan hanya sekedar mempelajari teori saja tetapi siswa membutuhkan contoh penerapan nya. Melalui media buku cerita digital guru dapat memberikan contoh penerapan perilaku yang sesuai dengan teori yang disampaikan di kelas dengan ilustrasi gambar yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kebutuhan akan media pembelajaran buku cerita digital sebagai upaya meningkatkan moral siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE. Pada penelitian ini tahapan yang dilakukan yaitu tahap analisis untuk analisis kebutuhan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menebarkan angket dan kuesioner kepada guru dan siswa. Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (56%) siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital dan guru membutuhkan alternatif media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: Analisis, media, buku cerita digital.

Abstract

This research is motivated by the need for Civics learning media as an effort to increase the morale of elementary school students. In learning PPKn students are not just studying theory but students need examples of its application. Through the media of digital storybooks, teachers can provide examples of the application of behavior that is by the theory presented in class with attractive illustrations. This study aims to obtain data on the need for digital storybook learning media to increase student morale. The method used in this research is a type of research and development (Research & Development) with the research model used as ADDIE. In this research, the steps taken are the analysis stage for needs analysis. The data collection method used was by distributing questionnaires to teachers and students. The subjects in this study were students and teachers in grade 4. The results showed that (56%) of students were interested in learning civics lesson content using digital picture storybook media and teachers needed innovative alternative learning media.

Keywords: Analytics, media, digital storybooks.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mentransfer ilmu melalui pendidikan formal atau empiris yang menjadikan seseorang yang tidak paham menjadi paham, dari yang sudah paham menjadi lebih paham. Empiris atau pengalaman tersebut dapat merubah cara berpikir, merasa, dan bertindak seseorang menjadi lebih baik. Melalui pendidikan juga seorang individu dapat mempelajari, mengetahui, dan mengasah kemampuan atau potensi yang dimiliki. Melalui pendidikan, seseorang dapat berperan sebagai manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mengetahui bagaimana menggunakan, memanfaatkan dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peranan pendidikan dalam mengembangkan keterampilan dan mendorong berkembangnya perilaku manusia yang baik juga sangat penting. Ini karena berhubungan langsung dengan penciptaan model manusia. Dengan kata lain, belajar menentukan ciri-ciri tingkah laku seseorang sebagai hasil belajar. Tentu saja, tujuan pendidikan nasional Indonesia antara lain: moralitas, pengetahuan, kebijaksanaan, kreativitas, dan tanggung jawab. Namun dalam prakteknya, selalu terjadi penurunan moral siswa.

Ada faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kualitas moral siswa. Salah satu faktor tersebut adalah keteladanan guru, orang tua, dan masyarakat. Krisis keteladanan di kalangan penguasa bangsa juga menyebabkan anak-anak kurang memperhatikan nasihat guru dan lainnya (Sholehah dkk., 2023). Hal inilah yang menjadi dasar bagi semua pihak perlu mengembangkan pendidikan karakter di sekolah, namun implementasinya masih kurang optimal. Pada kenyataannya, materi pembelajaran sifatnya kognitif karena pengajarannya lebih bersifat teoritis, sehingga dalam praktiknya siswa jauh dari harapan dan belum mampu membangun kepribadian religius dan intelektualnya sendiri. (Sari & Wardani, 2021). Materi yang diperoleh siswa terlepas dari konteks serta kontras dengan berbagai kehidupan dan tempat dengan penekanan lebih besar pada koneksi dan integrasi.

Media pembelajaran dalam hal ini bisa menjadi upaya untuk menyampaikan pendidikan karakter (Harpiyani dkk., 2022). Media pembelajaran ini merupakan sarana mediasi bagi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berperan dalam memfasilitasi interaksi guru-siswa dan memastikan siswa menangkap dengan benar informasi yang disampaikan oleh guru (Putrislia & Airlanda, 2021). Media pendidikan dapat berupa mesin atau teknologi sehari-hari. Hal ini dapat digambarkan sebagai bentuk penerapan ilmu dalam bentuk media elektronik atau sebagai mesin pembelajaran yang dapat mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan media ajar juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran melibatkan siswa dalam pembelajarannya dan membantu mereka memahami materi. Meskipun ada banyak pilihan alat bantu pembelajaran yang dapat dibuat dengan menggunakan teknologi, guru harus selalu memilih alat peraga yang sesuai dengan hati-hati untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa untuk belajar. Anda

perlu memperdalam pemahaman Anda tentang batin. Proses pembelajaran berjalan dengan baik. (Susilowati dkk., 2022).

Banyak media seperti buku bergambar dan komik yang dibuat sebagai alat peraga pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Media ini menyajikan gambar dan cerita ringan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Tetapi masih terdapat media yang menggunakan media konvensional seperti buku fisik. Media digital untuk memberikan konten pendidikan karakter bagi anak-anak masih sedikit diciptakan, sedangkan manusia kini berada pada era globalisasi di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang. Sebagai pusat pendidikan, sekolah harus meningkatkan mutu pendidikan.

Hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa sebagian besar anak diperbolehkan menggunakan gawai selain untuk belajar (79%) dan anak memiliki gawai sendiri (71,3%) dan sebagian besar anak tidak memiliki aturan penggunaan gadget dengan orang tuanya (79%). Orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget selain untuk belajar selama pandemi Covid-19 sebesar 76,8%, sebagai alat memperoleh ilmu pengetahuan 74,1%, fasilitas untuk memperoleh informasi 70,4%, dan meningkatkan kemampuan membuat video tulisan serta kegiatan produktif lainnya sebesar 44,9%. Namun, anak lebih cenderung menggunakan gawai untuk mengobrol dengan teman (52%), menonton YouTube (52%), mencari informasi (50%), jejaring sosial (42%) dan lain-lain. Dan sepengetahuan orang tua, anak sering mengakses gawai untuk mencari informasi (71,6%), menonton YouTube (60,4%), bermain game (59%), mengobrol dengan teman (45,8%) dll. Dari data tersebut anak lebih sering menggunakan gawainya (Amri & Rusman, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya media alternatif berupa buku digital yang dapat ditempatkan pada gawai anak sebagai kontribusi media digital yang bersifat positif dan mendidik bagi anak.

Media ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita digital yang dapat disimpan dalam perangkat untuk anak-anak. Atas dasar ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang memanfaatkan model *Project Based Learning* sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas moral pada siswa sekolah dasar., khususnya dalam usaha meningkatkan moral siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dipandang penting untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran buku cerita digital sebagai upaya meningkatkan moral siswa sekolah dasar”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Research and development yaitu suatu proses pengembangan produk baru dan juga dapat mengembangkan produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan (Gogahu & Prasetyo, 2020). R&D melakukan fungsi pengembangan dan validasi produk. Sedangkan model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang

terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu: (1) *Analysis* (tahap analisis), (2) *Design* (tahap perencanaan), (3) *Development* (tahap pengembangan), (4) *Implementation* (tahap pelaksanaan), (5) *Evaluation* (tahap evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis yaitu analisis kebutuhan. Subjek yang terlibat dalam analisis kebutuhan adalah satu orang guru kelas empat dan dua puluh lima siswa kelas empat di salah satu sekolah daerah Rawamangun yaitu SDI At-Taqwa. Metode pengumpulan data melalui angket dan kuesioner. Karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif, maka digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif sebagai teknik analisis data. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah metode pengolahan data yang memperoleh hasil umum dengan cara meringkas subjek penelitian secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase (Ayu et al., 2021). Dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner menjadi persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan Media ajar dilakukan dengan menebarkan angket dan kuesioner kepada siswa dan guru kelas empat, pada tanggal 31 Maret 2023. Sebanyak 25 siswa kelas empat sudah mengisi angket ini. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1: Hasil Analisis Kebutuhan Media Ajar

No	Pertanyaan	Presentase
1	Apakah kamu menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran PPKn?	
	• Ya	52%
	• Tidak	48%
2	Apakah kamu tertarik belajar materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat muatan pelajaran PPKn?	
	• Ya	60%
	• Tidak	40%
3	Apakah materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat sulit dipelajari?	
	• Ya	36%
	• Tidak	64%

No	Pertanyaan	Presentase	
4	Apakah kamu memahami materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat?		
		• Ya	80%
		• Tidak	20%
5	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran PPKn?		
		• Ya	88%
		• Tidak	12%
6	Apakah saat mengajar pembelajaran PPKn guru menggunakan media pembelajaran di kelas?		
		• Ya	84%
		• Tidak	16%
7	Apakah saat mengajar guru pernah menggunakan media buku cerita bergambar digital di kelas?		
		• Ya	44%
		• Tidak	56%
8	Apakah kamu tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital?		
		• Ya	56%
		• Tidak	44%

Hasil angket kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa 52% siswa tertarik dengan mata pelajaran PPKn. Kemudian 60% siswa tertarik mempelajari materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan pelajaran PPKn. Sebanyak 36% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan pelajaran PPKn. 80% siswa memahami materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat. Sebagian siswa yaitu 88% merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran

PPKn. Lalu 84% guru menggunakan media pembelajaran di kelas saat mengajarkan pelajaran PPKn. Sekitar 44% guru pernah menggunakan media buku cerita bergambar digital di kelas. Dan sebanyak 56% siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital.

Menurut hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru didapatkan informasi bahwa permasalahan terkait moral siswa di sekolah yaitu dalam hal adab pertemanan yang masih belum dipahami secara menyeluruh oleh siswa. Selanjutnya pada penggunaan media ajar di kelas guru telah memakai media digital seperti video dan teka teki silang digital, disamping itu guru juga menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar, modul dan alat permainan. Selama digunakannya media pembelajaran siswa merasa senang dan fokus dalam belajar, meski demikian ada pula siswa yang kurang fokus. Selain itu dari hasil analisis diperoleh juga bahwa meskipun guru telah menggunakan beragam media pembelajaran namun masih dibutuhkan adanya tambahan dan pengembangan media lainnya yang lebih menarik dan inovatif, khususnya pada media audiovisual agar dapat memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berperan dalam memfasilitasi interaksi guru-siswa dan memastikan siswa menangkap dengan benar informasi yang disampaikan oleh guru. Media ajar yang ingin dihasilkan pada penelitian ini yaitu buku cerita digital. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDI At-Taqwa Rawamangun dapat diambil kesimpulan bahwa media buku cerita digital dibutuhkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai alternatif media yang dapat menstimulus moral peserta didik dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal ini diperoleh dari hasil angket kebutuhan media ajar terkait buku cerita digital pada mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital dibutuhkan di dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas empat sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran.

Afaf (2)

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	2%
2	text-id.123dok.com Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	2%
4	ipa.fmipa.um.ac.id Internet Source	1%
5	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	Lucia Dewi Kartika Sari, Krisma Widi Wardani. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1%
8	journal2.um.ac.id Internet Source	

1 %

9

core.ac.uk

Internet Source

1 %

10

fr.scribd.com

Internet Source

1 %

11

zombiedoc.com

Internet Source

1 %

12

Otib Satibi Hidayat. "Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

1 %

13

conference.unikama.ac.id

Internet Source

1 %

14

jmas.unbari.ac.id

Internet Source

1 %

15

conference.unikal.ac.id

Internet Source

1 %

16

digilib.uns.ac.id

Internet Source

1 %

17

mochdiman.blog.institutpendidikan.ac.id

Internet Source

1 %

18

www.warta-pendidikan.com

Internet Source

1 %

19	Al Zhikri. "PENGARUH REKRUTMEN TERHADAP KINERJA PERANGKAT PEMERINTAH DESA SUNGAI TOHOR BARAT DAN DESA SENDANU DARUL IHSAN", JDP (JURNAL DINAMIKA PEMERINTAHAN), 2019 Publication	<1 %
20	callforpapers.uksw.edu Internet Source	<1 %
21	karamuntingkomp.blogspot.com Internet Source	<1 %
22	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %
23	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
24	journal.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
26	Isyarotullatifah Isyarotullatifah. "PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING IPS BERBASIS SELF REGULATED LEARNING", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2019 Publication	<1 %
27	Seno Indriyanto, Endi Permata, Mohammad Fatkhurrokhman. "Pengembangan media pembelajaran trainer instalasi listrik mata	<1 %

pelajaran instalasi penerangan listrik", TAMAN VOKASI, 2020

Publication

28

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off