BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurangnya pengembangan media sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dibeberapa jenjang sekolah. Terlebih dijenjang sekolah dasar, khususnya disekolah SDN Purwosari 1. Pengembangan media sebagai sumber belajar perlu dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga menghasilkan luaran yang tidak hanya terampil dalam *hard skil*, tetapi juga *soft skill*.

Kenyataan yang terjadi Sikap kewirausahaan siswa yang idealnya tumbuh dan ditanamkan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, belum begitu terlihat pada siswa ditingkat sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN Purwosari 1 Kabupaten Demak, sikap kewirausahaan siswa belum tampak dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar. Kondisi ini juga dipengaruhi dengan media pembelajaran yang dipakai selama ini berupa buku teks atau modul konvesional yang monoton. Sehingga siswa merasa bosan, kurang menarik, jenuh mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Maka perlu adanya media yang diterapkan dalam pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik minat, bakat, kemampuan dan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan sikap *entrepreneur* siswa.

Menurut Ali Ibrahim Akbar dalam (Muslih, 2011:30) berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika , ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (hard skill) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (soft skill). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*.

Ilmu pengetahuan dan tehnologi (IPTEK) dalam substansi materi ajar dan alat penyelenggaraan pembelajaran selalu mengalami perubahan dan perkembangan dengan pesat. Proses pembelajaran ini menuntut guru untuk selalu meningkatkan kompetensinya agar mampu mengembangkan dan menyajikan materi pembelajaran yang aktual dan menarik dengan menggunakan berbagai pendekatan, metode, dan teknologi pembelajaran terkini. Sehingga guru mampu melaksanakan sebuah pembelajaran yang menarik dan dapat menghantarkan peserta didik dalam menghadapi kehidupan sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pada zamannya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dan peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. "pengajar atau guru wajib memiliki tingkat kompetensi yang lebih tinggi, meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, professional, maupun sosial"(Dian Mahsunah dkk,2012:4)

Menurut Loeloek dan Sofyan (2013:122-124) kasus mentalitas bangsa Indonesia (banyaknya lulusan yang menunggu mendapat lapangan pekerjaan, bukan menciptakan lapangan pekerjaan) merupakan salah satu kegagalan pendidikan di Negara kita. Bagaimana mengubah paradigma pendidikan di Indonesia agar menjauhkan diri dari mental kuli, menjadikan generasi muda siap mandiri tanpa mengandalkan lapangan pekerjaan yang disediakan pemerintah. Solusi dari masalah ini adalah adanya perubahan system pendidikan . salah satunya dengan membangun kurikulum pendidikan yang bervisi kewirausahaan. Dengan cara mengintegrasikan nilai nilai kewirusahaan dalam muatan pembelajaran. Sehingga akan menghasilkan lulusan yang mandiri, kreatif berani mengambil resiko serta mampu menyediakan lapangan pekerjaan bagi dirinya sendiri dan lingkungannya.

Komponen dunia pendidikan tidak terlepas dari kurikulum, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mulai menerapkan kurikulum 2013. Model pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik yang merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa muatan pembelajaran. Sejalan dengan amanat Undang-Undang No 20 tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan dalam pasal 35 yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran tematik yang bermakna dapat diwujudkan dengan mengkaitkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan terdekat siswa. (Kemendikbud, 2014:21) kurikulum 2013 sebagai praksis kontekstual yang mengkaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar peserta didik. Sehingga perlu sebuah pendekatan yang harus dilakukan oleh guru agar praksisnya lebih relevan

Pengintegrasian nilai nilai kewirausahaan dapat dilaksanakan pada pembelajaran tematik. Abdul Majid (2014:92-93), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik. Selain itu, pembelajaran tematik juga memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak. Hasil belajar dapat bertahan lama, mengembangkan keterampilan berpikir anak, menumbuhkan keterampilan sosial, menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungannya. Pembelajaran tematik integratif sangat ditentukan oleh seberapa jauh pembelajaran terpadu direncanakan dan dikemas sesuai kondisi peserta didik meliputi minat, bakat, kebutuhan dan kemampuan.

Untuk meningkatkan sikap kewirausahaan pada peserta didik adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis kewirausahaan. Artinya pembelajaran yang mengajarkan kepada peserta didik pada situasi kongkret tentang kewirausahaan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Media *e book* interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang mempunyai relevansi tinggi bagi peningkatan sikap kewirausahaan peserta didik sesuai dengan lingkungan yang ada dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD kelas VI di Kecamatan Sayung, menyatakan bahwa dalam pembelajaran tematik yang dilaksanakan selama ini belum ada upaya mengintegrasikan sikap kewirausahaan dalam pembelajaran.

Beberapa permasalahan yang ada yaitu, (1) bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik bersifat umum, (2) guru perlu sumber belajar lain untuk mengkaitkan pembelajaran dengan materi kewirausahaan sesuai dengan lingkungan peserta didik, (3) guru belum mampu dan tidak cukup waktu untuk mengembangkan media sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil wawancara dibuktikan melalui observasi di kelas yang menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada buku guru, buku siswa dan LKS dari penerbit lain masih menggunakan metode ceramah dan peserta didik belum secara aktif mengikuti pembelajaran. Guru belum sepenuhnya memberikan atau menyajikan contoh contoh kongkrit sesuai dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik, belum dapat mengeksplor pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik.

Menindaklanjuti hasil observasi dan wawancara, maka peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk disesuaikan dengan materi kewirausahaan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru adalah *e-book*. Secara sederhana e-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital (Triyono dkk, 2012). Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. E-book mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun film sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional (Nelson, 2008). *E-book* lebih efisien dan efektif karena ukurannya kecil sehingga mudah dibawa, tidak seperti buku konvensional yang besar dan tebal.media *e book* juga menggunakan pendekatan tutorial dan simulasi dalam menyajikan informasinya. Latihan soal yang disediakan juga dapat dikerjakan pada program yang akan dikembangkan, sehingga tidak perlu aplikasi dan media lain dalam menggunakan program tersebut karena salah satu karakteristik media *e book* adalah Stand Alone

Keunggulan dari media *e book* yaitu : 1) Lebih Simpel e-book dinilai lebih simpel untuk dibawa dan disimpan, ketimbang buku cetak. Dengan format *e-book*, dalam penyimpanan tidak membutuhkan tas besar untuk membawa beberapa buku atau rak buku berderet-deret untuk menyimpan koleksi buku. Anda hanya butuh e-

book readers untuk membawa atau menyimpan buku-buku Anda. 2) Lebih Murah, e-book tergolong jauh lebih murah ketimbang buku cetak. Karena harga satu buku versi e-book diperkirakan akan 30 % lebih murah dibanding versi cetaknya. Bahkan, begitu banyak koleksi *e-book* yang bisa Anda download gratis. 3) Lebih Tahan Lama dan Abadi, *e-book* adalah buku yang tahan lama atau bahkan abadi (everlasting). Ia tak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning dan rusak. 4) Lebih Mudah Didapat, *e-book* lebih mudah untuk dicari dan didapatkan. Untuk mendapatkan buku cetak yang dijual di luar negeri diinginkan misalnya, tentu sangat repot. Tapi, jika buku itu telah tersedia versi *e-book*, kita bisa mendapatkannya dalam jangka waktu beberapa menit dengan hanya mendownloadnya. 5) Tersedia Dalam Banyak Pilihan Bahasa, *e-book* juga biasanya tersedia dalam beberapa bahasa, jadi akan sangat memudahkan pengguna dari berbagai negara untuk membacanya. www.mizan.com [online] http://mahoni.com/forum/index.php?topic=605.0

Menurut Nurdyansyah dkk (2016) Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dari tuntutan sekaligus kewajiban ini, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik maupun teknologi informasi. Tuntutan tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Demak, khususnya di SDN Purwosari 1. Sehingga perlu adanya penelitian tentang pengembangan sebagai solusi alternative memecahkan masalah sudah dipaparkan dengan judul "Pengembangan Media *E Book* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Sikap Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:Pembelajaran yang selama ini berlangsung belum sepenuhnya menarik minat peserta didik.

a. Belum semua mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dalam pelaksanaannya terintregasi dengan nilai nilai kewirausahaan.

b. Belum semua guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *e book* interaktif sebagai sumber belajar alternatif dalam meningkatkan sikap kewirausahaan peserta didik.

c. Masih banyaknya peserta didik kelas VI belum mengetahui tentang sikap kewirausahaan

d. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

e. Kemajuan tehnologi merupakan alasan utama munculnya media pembelajaran inovatif

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan permasalahan pada penelitian ini meliputi :

a. Pengembangan media *e book* interaktif untuk memberikan perubahan pada pembelajaran yang berlangsung di kelas VI SDN Purwosari 1, yang selama ini menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Dengan pengembangan media ini, siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan sikap kewirausahaan peserta didik.

b. Media *e book* interaktif yang dikembangkan adalah pembelajaran kelas VI tema 5 kewirausahaan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, dengan berbantu alat berupa HP *Android*, Laptop maupun LCD

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk kelas VI tema 5 sekolah dasar di Kabupaten Demak ?

b. Bagaimana proses pengembangan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Demak ?

c. Bagaimana penerapan keefektifan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar di Kabupaten Demak ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan ini adalah:

a. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar di Kabupaten Demak yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Untuk menyusun pengembangan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar di Kabupaten Demak.

c. Untuk menerapkan keefektifan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik tema 5 kelas VI untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar di Kabupaten Demak.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media *e book* interaktif ini dilakukan untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis pengembangan produk ini perlu dilakukan untuk mencapai peningkatan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar. Yang erat hubungannya dengan mempersiapkan generasi mandiri dapat menyediakan lapangan pekerjaan bagi dirinya sendiri maupun sekelilingnya. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya media sebagai sumber alternatif belajar yang menarik. Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam penerapannya di dunia pendidikan untuk menjadi gambaran yang lebih jelas dan objektif tentang pengembangan media *e book* interaktif pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap kewirausahaan siswa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

Manfaat penelitian secara praktis dapat dilihat pemanfaatannya dalam tiga kelompok. Yaitu: bagi siswa, bagi guru, dan sekolah. Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Sebagai sumber buku pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan media *e book* yang dapat membantu mereka untuk menumbuhkan sikap kewirausahaan.

b. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, memberikan pemahaman lebih mudah kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan

dalam pembelajaran tematik muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Sebagai sumber dan media belajar alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan untuk menghasilkan lulusan yang bersikap entrepreneur tinggi, mampu dalam *hard skil* dan *soft skill*

1.7 Spesifikasi Produk

Spesipikasi produk yang dikembangkan meliputi :

a. Media *e book* interaktif dikembangkan dengan program aplikasi *lectora.*

b. Format file aplikasi/*executable* (.*exe*).

c. Ukuran tampilan standar (*default*) *lectora* 785x600 *pixel.*

d. Media *e book* interaktif yang dikembangkan meliputi :

1. Pembelajaran tematik kelas VI tema 5 kewirausahaan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA
2. Bagian layar pembuka berisi judul media dan kelas sebagai sasaran serta nama pengarang.
3. Pada menu beranda terdapat 6 ikon meliputi:
   a) Pada menu keterangan mencakup keterangan dari ikon atau tombol yang terdapat pada media.
   b) Tombol kedua berisi tentang *e book* dan kompeensi yang dicapai.
   c) Tombol ketiga berisi materi terdiri tiga sub tema yang masing-masing sub tema pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA terdapat pengembangan materi kewirausahaan.
   d) Tombol keempat merupakan evaluasi.
   e) Tombol kelima merupakan daftar pustaka dan rujukan

f) Tombol keenam adalah biografi dari pengembang.

e. Deskripsi tampilan media *e book* interaktif :

a) Bagian cover dibuat dengan bentuk gambar dan warna yang menarik, sesuai dengan lingkungan siswa

b) Bagian isi dari media berupa gambar, animasi, dan video menarik.

f. Program bersifat *stand Alone* (tidak memerlukan program lain untuk menjalankannya)

g. Program dapat digunakan secara *linear* maupun *non linear* (acak).

h. Program interaktif dengan melibatkan user dengan pertanyaan–pertanyaan dan dialog.

i. Program dilengkapi dengan evaluasi mandiri dalam bentuk pretest-postest dan evaluasi formatif dengan variasi model evaluasi.

j. Tersedia penilaian dan umpan balik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Hasil yang dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal ini adalah:

a. Pembelajaran berbasis kewirausahaan bagi siswa SD yang bertujuan untuk meningkatkan sikap kewirausahaan pada siswa sekolah dasar selama ini masih banyak kendala atau hambatan, diantaranya siswa kurang memiliki pemahaman serta motivasi untuk berwirausaha dan belum menjadi kebutuhan siswa. Terkait hal tersebut perlu pengembangan media berbasis kewirausahaan sebagaimana pernyataan Suryana (2014: 12) menyatakan bahwa Membangun konsep pembelajaran kurikulum Pendidikan Bervisi Kewirausahaan dan menghasilkan luaran yang andal dan dapat diandalkan harus dilakukan secara terintegrasi sejak bangku sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

b. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap kewirausahaan siswa dalam pembelajaran tematik adalah *e book* interaktif sebuah media yang dikembangkan dari buku teks menjadi buku elektronik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurdyansyah dkk (2016) Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi tidak dapat dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan,

c. Sejalan dengan perkembangan tehnologi guru harus mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik, maupun teknologi informasi.

d. Media *e book* interaktif merupakan pengembangan media pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, sesuai dengan kurikulum 2013 terintegrasi. Menurut Abdul Majid(2014:92-93), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

e. Meningkatkan sikap kewirausahaan siswa sekolah dasar merupakan bagian dari usaha menciptakan generasi yang mandiri, yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Purnomo, (2005:23) menyatakan Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, yang memiliki lebih dari 250 suku bangsa, terdiri lebih 230 juta jiwa. Apabila penduduk tersebut dibina dengan baik dan di tingkatkan sikap kewirausahaan, akan menjadi aset nasional, sebagai sumber daya manusia (SDM) yang handal