

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang efektif dalam mendidik generasi yang akan datang. Dalam mendidik generasi yang akan datang, pendidikan memerlukan perhatian dan dukungan yang baik dari pemerintah, keluarga, dan masyarakat. Dengan kata lain, dukungan berbagai pihak terhadap pendidikan dapat membangun sumber daya manusia yang baik. Pembangunan sumber daya manusia yang baik harus mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka dapat menghadapi setiap masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sebagai bagian dari masyarakat, peserta didik akan diperhadapkan dengan setiap permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Maka dalam menghadapi permasalahan tersebut, peserta didik harus dibekali dengan berbagai potensi. Pengembangan potensi peserta didik dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di kelas. Dalam proses tersebut peserta didik harus dilibatkan dalam setiap kegiatan pembelajaran yang difasilitasi oleh guru. Dengan demikian, peserta didik dapat melibatkan pikiran dan emosi yang mendorong adanya usaha untuk belajar. Selain itu, setiap proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan yang

telah ditetapkan oleh pemerintah dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 3, yang menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.¹

Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab adalah potensi yang harus dimiliki oleh peserta didik. Potensi tersebut dapat diwujudkan melalui penanaman nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila.

Pada dasarnya nilai Pancasila mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, antara lain: bidang politik, ekonomi, dan pertahanan dan keamanan serta aspek Hak Asasi Manusia.²

Selain itu, nilai-nilai Pancasila juga tampak dalam kehidupan sosio-budaya bangsa Indonesia, seperti adanya: (a) Keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai Maha Pencipta dan Pengayom alam semesta; (b) Asas kekeluargaan, cinta kebersamaan sebagai satu keluarga, ayah, ibu, dan anak-anak. Cinta kekeluargaan ini menjadi dasar terbentuknya masyarakat; (c) Asas musyawarah mufakat. Kebersamaan merupakan banyak pribadi, warga, dan keluarga. Agar mereka tetap rukun dan bersatu, maka keputusan ditetapkan atas musyawarah mufakat; (d) Asas gotong royong. Keputusan yang ditetapkan atas asas musyawarah

¹ Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 1

² Aisyah Sri Iestari, dkk., 2019, 'Kiprah Generasi Milenial pada Era 4.0 dalam Membumikan Pancasila', *Attadib Journal Of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2, (<https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/download/513/pdf>), h. 10. Diunduh 25 September 2020.

mufakat untuk kebersamaan adalah tanggung jawab bersama; (e) Asas tenggang rasa; saling menghayati keadaan dan perasaan; saling menghormati dan menghargai dalam setiap perbedaan dan keharmonisan hidup bersama.³

Berdasarkan beberapa aspek di atas, terbukti bahwa nilai-nilai Pancasila sangat penting bagi kehidupan masyarakat. Walaupun pada dasarnya aspek tersebut penting bagi masyarakat, kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari, sering terlihat adanya stagnasi dimana berbagai wilayah di Indonesia dipenuhi dengan berbagai gejala yang sangat memprihatinkan seperti amuk massa yang cenderung anarkis dan radikal. Fenomena tersebut adalah bukti bahwa dalam aspek sosial budaya, Pancasila belum benar-benar diterapkan.

Selain itu, nilai-nilai Pancasila pun sering tidak disadari oleh masyarakat, sebagaimana dikemukakan oleh Aminullah dalam penelitiannya bahwa Pancasila pada saat ini cenderung menjadi lambang dan hanya menjadi formalitas yang dipaksakan kehadirannya di Indonesia.⁴ Kehadiran Pancasila bukan berasal dari hati nurani bangsa Indonesia, sehingga aplikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah terealisasikan. Dengan kata lain, pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam setiap aspek kehidupan belum disadari sepenuhnya oleh masyarakat.

³ Bambang Sumardjoko, 2013, 'Revitalisasi Nilai-Nilai Pancasila melalui Pembelajaran PKn Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter dan Jati Diri Bangsa', *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan*, Vol. 25 No. 2, (<http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/download/726/457>), h. 113. Diunduh 25 September 2020.

⁴ Aminullah, 2016, 'Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat', *Jurnal Imiah IKIP Mataram*, Vol. 3, No. 1, (<https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim/article/view/160/150>), h. 624. Diunduh 25 September 2020.

Dalam penelitian Rensus Silalahi, salah satu penyebab kurangnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari adalah cara guru mengajar yang masih konvensional, yaitu dengan berceramah, dan menuntut peserta didik untuk menghafal materi.⁵ Guru masih menekankan pada kemampuan menghafal materi yang membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan tidak meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik. Hal itu sejalan dengan pendapat Rizki Permatasi yang mengemukakan bahwa peserta didik mengalami rendahnya motivasi belajar karena bosan dengan cara pembelajaran yang monoton, dengan indikator rendahnya kemampuan menangkap materi pelajaran, konsentrasi, keaktifan, sikap dan kebiasaan peserta didik yang masih rendah.⁶ Hal tersebut pada dasarnya telah ditunjukkan oleh peserta didik kelas V di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi.

Kurangnya motivasi belajar ditemukan selama PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi. Selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) lewat *group whatsapp dan zoom class*, peserta didik cenderung pasif dan tidak memberikan respon atas setiap pembelajaran.

⁵ Rensus Sillalahi, 2011, 'Kontribusi Model Pembelajaran Kontekstual Tipe Inkuiri dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan', *Jurnal UPI*, Edisi Khusus, No. 2, (http://jurnal.upi.edu/file/14-Rensus_Silalahi-EDIT.pdf), h. 134. Diunduh 25 September 2020.

⁶ Rizki Permatasari, 2018, *Faktor-Faktor Penyebabnya Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Guna Dharma Bandar Lampung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, h. 11

Selain itu, peserta didik hanya fokus pada setiap tugas yang diberikan bukan pada proses pembelajaran, sehingga tidak turut mengikuti kelas dari awal sampai selesai.

Selain pengamatan pada kurangnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran jarak jauh di kelas V SDN Bendungan Hilir 12 Pagi, ditemukan juga bahwa penggunaan metode yang konvensional tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum dibekali dengan keterlibatan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Media yang digunakan masih terpaku pada gambar yang ada di buku siswa serta penggunaan *PowerPoint*. Dengan kata lain, keterlibatan media yang efektif dalam proses pembelajaran belum dilakukan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif pada dasarnya ditandai dengan relevansinya terhadap perkembangan zaman dan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian dalam sebuah jurnal, kini masyarakat dari berbagai kalangan dan usia, lebih sering berinteraksi dengan kemajuan teknologi, baik *gadget* maupun dunia maya.⁷ Dengan adanya kemajuan ini, metode pembelajaran yang diterapkan hendaknya melibatkan pemanfaatan media yang lebih inovatif. Melalui penerapan media yang inovatif dalam

⁷ Puji Asmaul Chusna, 2017, 'Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak', *Jurnal Dinamika Penelitian*, Vol. 17, No. 2, (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>), h. 328. Diunduh 26 September 2020.

perkembangan teknologi, nilai-nilai Pancasila sebagai bagian dari aspek kehidupan masyarakat dapat diterapkan oleh masyarakat.

Salah satu bentuk pemanfaatan media dalam bidang teknologi khususnya pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila adalah menggunakan *articulate storyline*. *Articulate storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi.⁸ Penyajian setiap informasi dalam materi lebih mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *microsoft powerpoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman, serta banyak *tools* di dalam *articulate storyline* yang mirip dengan *microsoft powerpoint*.⁹ Media *articulate storyline* dapat menyajikan setiap materi lebih lengkap dan mudah dengan tampilan menarik dalam beberapa bentuk materi seperti gambar, video, dan bahan ajar, sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.

Penggunaan media *articulate storyline* sudah banyak digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik. Materi yang dimuat dalam *articulate storyline* tidak kalah menarik dan terpercaya dibandingkan dengan

⁸ Rizky Yahya, 2020. 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project', *SJME* Vol. 4, No 1, (<https://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum/article/view/3136>), h. 79. Diunduh 26 September 2020.

⁹ Tri Dewi Nugraeni, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*, Skripsi UNNES, 2017, hal. 6

media lainnya. Hal tersebut terbukti dari beberapa kajian penelitian mengenai penggunaan dan manfaat media *articulate storyline*. *Pertama*, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Apin dan Nur pada tahun 2017 yang diterbitkan dalam jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan sangat layak.¹⁰ Dengan kata lain, media *articulate storyline* telah terbukti keefektifan dan kebergunaan medianya.

Kedua, dalam penelitiannya tahun 2015 Siti Nurjanah menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan lebih baik pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia *articulate storyline* terhadap hasil belajar peserta didik.¹¹ Artinya, media *articulate storyline* telah terbukti memberi pengaruh yang lebih baik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar pun dapat tercapai.

Selain itu, pada seminar nasional pendidikan sains UKSW tahun 2015, dicatatkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.¹² Dengan kata lain, penggunaan

¹⁰ Apin N. Yasin & Nur Ducha, 2017, 'Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA', *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* Vol. 6, No. 2, (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20868>), h. 173. Diunduh 26 September 2020.

¹¹ Siti Nurjanah, 2015, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*, Skripsi UINMMI, h. 75

¹² Dodik Setiawan, 2015, 'Articulate Storyline: Inovasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi dan PowerPoint untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Seminar Nasional Pendidikan SAINS*, (https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7801/2/PROS_Dodik%20Setiawan_Articulate%20storyline_fulltext.pdf), h. 121. Diunduh 26 September 2020.

media *articulate storyline* dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik serta meningkatkan semangat peserta didik.

Berdasarkan beberapa kelebihan di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *articulate storyline* sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media *articulate storyline* sebagai media pengembangan dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PPKn. Media pembelajaran *articulate storyline* diinstal dan diaplikasikan pada PC (*Personal Computer*) maupun laptop. Media ini bisa dijalankan pada semua *windows* dengan bantuan *browser* dalam setiap pengaplikasiannya.¹³ Media pembelajaran *articulate storyline* memuat materi nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.

PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang membina perkembangan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ahmad Susanto mengemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa

¹³ Siti Yumini, 2015, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata DIKLAT Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4, No. 3, (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12673>), h. 846. Diunduh 26 September 2020.

Indonesia.¹⁴ Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, misalnya beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi keadilan dan kesehjahteraan bersama dan mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan perseorangan ataupun kelompok.

Di dalam materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdapat beberapa muatan konsep, nilai, norma, dan moral. Seperti halnya pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, subtema 1, pembelajaran 3 di kelas V, materi PPKn memuat tentang berbagai perilaku sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang di dalamnya juga mengandung konsep, nilai, norma, dan moral. Maka dari itu, dalam pembelajaran tersebut guru harus menyediakan berbagai media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Media pembelajaran menjadi alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya.¹⁵ Sumiharsono menuliskan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

¹⁴ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 225

¹⁵ Rubhan Masykur, dkk., 2017, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (<http://ejournal.ra-denintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/download/2014/1564>), h. 179. Diunduh 26 September 2020.

pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.¹⁶ Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran, karena mampu membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, dan sistematis.

Media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal itu terlihat dari tingkat antusias peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membuat bahan pengajaran lebih bermakna karena sumber belajar menjadi lebih bervariasi. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran PPKn akan menjadi lebih efektif.

Proses pembelajaran PPKn pada dasarnya harus dilakukan secara ideal dan efektif. Pembelajaran yang ideal ditandai dengan karakteristiknya yang mengutamakan pemberdayaan pada peserta didik secara aktif, dimana proses pembelajarannya tidak hanya berfokus kepada hasil yang dicapai oleh peserta didik, namun memberikan pengetahuan, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta perubahan perilaku dalam kehidupan peserta didik. Dengan demikian pembelajaran PPKn yang ideal dapat melatih dan menanamkan sikap dan nilai yang baik bagi peserta didik.

¹⁶ Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), h. 9

Selain pengamatan pada kurangnya motivasi belajar, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi, pembelajaran PPKn belum dilaksanakan secara ideal. Hal tersebut dapat ditinjau dalam proses pembelajaran PPKn, dimana para guru masih cenderung terpaku pada penggunaan media yang umumnya belum menggunakan media interaktif yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar tersebut masih relatif sederhana karena hanya mengandalkan gambar-gambar di buku guru dan buku siswa, spidol, papan tulis dan PPT (*power point presentation*) biasa.

Hal itu menjadi suatu kesulitan dalam menyajikan berbagai materi pembelajaran kepada peserta didik, termaksud pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, media pembelajaran bagi peserta didik harus dikembangkan dengan lebih menarik dan efektif. Untuk menunjang keefektifan pembelajaran PPKn, guru sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran pendukung yang lebih efektif, misalnya menggunakan media *articulate storyline*.

Dalam penelitian ini, yang menjadi kebaruan serta keunggulan media interaktif dalam memotivasi belajar peserta didik adalah penggunaannya yang lebih menarik dan inovatif. Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian yang menjadi dasar pengembangan dari produk media dalam memotivasi peserta didik. *Pertama*, oleh Muhammad Mahrus yang berjudul "*Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata*

Pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso” pada tahun 2015. Kedua, dilakukan oleh Ezra Chicaal Sandya yang berjudul “*Penerapan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga di SMK Negeri 3 Wonosari*” pada tahun 2016. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penelitian pengembangan ini, yaitu produk berupa media interaktif audio visual berupa penggunaan video dan gambar. Berdasarkan kesamaan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan dan membarui produk dengan menyatukan penggunaan video dan gambar serta menambahkan animasi dan *quiz* melalui penggunaan *software articulate storyline*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *articulate storyline* dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Melalui pengembangan media *articulate storyline* untuk pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar, maka peserta didik akan memperoleh sumber belajar yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti berharap peserta didik dapat memotivasi belajar dalam pelajaran PPKn khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “*Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Memotivasi Belajar dalam Pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan menuntut pada penghafalan materi.
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti setiap proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran PPKn hanya menggunakan dan mengandalkan buku paket tematik yang telah disediakan.
4. Pembelajaran PPKn belum menggunakan media yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang disajikan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media *articulate storyline* untuk memotivasi belajar dalam pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.
2. Media *articulate storyline* yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat materi tentang nilai-nilai Pancasila pada kelas V tema satu subtema tiga pembelajaran tiga, dengan mengikuti kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media *articulate storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar?
2. Apakah pengembangan media *articulate storyline* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana cara pengembangan media *articulate storyline* untuk memotivasi belajar dalam pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini memberikan sumbangsih teori media *articulate storyline* dan produk hasil pengembangan berupa media *articulate storyline* pada pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat membantu dalam mengajarkan materi pembelajaran PPKn di sekolah dasar serta memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat menggunakan dan

mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn mengenai nilai-nilai Pancasila serta dapat menambah semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari PPKn dan juga dapat menarik perhatian dan rasa antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran memberikan sesuatu yang bermakna dalam diri peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi kontribusi bagi sekolah dalam menambah perangkat pembelajaran kurikulum 2013 serta memberikan masukan positif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada muatan PPKn di kelas V sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian pengembangan media ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat mendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan muatan materi PPKn.