

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mencapai tujuan dalam kehidupan. Manusia dalam kehidupannya selalu belajar sedari lahir sampai tua. Pendidikan sendiri adalah sebuah bekal untuk menuju masa depan yang dicita-citakan dan memiliki manfaat bagi kita sendiri maupun orang lain. Menurut Langeveld, Pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar mampu melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain.¹ Langeveld menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah proses kedewasaan agar mampu untuk hidup mandiri tanpa dibantu oleh orang sekitar.

Dalam melaksanakan pendidikan yang efektif dibutuhkan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu bisa dalam bentuk kegiatan bimbingan, kegiatan pembelajaran, dan kegiatan latihan. Berjalannya pendidikan di sekolah dilakukan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi antara peserta didik dan guru dalam situasi mengajar yang berguna untuk mengembangkan potensi

¹ Ahmad Suriansyah, Landasan Pendidikan (Banjarmasin: Comdes, 2011) h.1

dalam diri peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan, dibantu oleh guru sebagai fasilitator. Adler mengungkapkan bahwa guru merupakan unsur manusiawi yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan, salah satunya karena guru memiliki hubungan yang sangat dekat dengan anak didik dalam upaya pendidikan sehari-hari di sekolah.² Dalam hal ini Adler percaya bahwa komunikasi dan hubungan antara guru dan anak didik harus harmonis agar pendidikan dapat berhasil sesuai dengan tujuan.

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses upaya perubahan tingkah laku peserta didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup bersama masyarakat dan melakukan tugasnya sebagai warga negara dan juga sebagai manusia. Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional, salah satu instrumen yang membantu adalah adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk meningkatkan kecintaan akan tanah air dan mengerti akan statusnya sebagai warga negara yang mendapatkan hak, menjalankan kewajiban, dan juga melakukan tanggung jawab sebagai warga negara. Peserta didik sekolah dasar sebagai penerima estafet penerus bangsa perlu disiapkan sedari kecil untuk menumbuhkan kecintaannya akan tanah air dan mengerti peran dan

² Bafadal Ibrahim, Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Dalam Kerangka Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) h.4

tanggung jawabnya sebagai warga masyarakat sebagaimana dicita-citakan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Tidak hanya di rumah dan lingkungan, sekolah juga mempunyai peran besar untuk membangun kepekaan peserta didik akan menjalankan kewajiban, mendapatkan hak, dan tanggung jawab peserta didik sebagai warga negara dan masyarakat. Pendidikan dalam sekolah tidak hanya fokus ke perkembangan intelektualitas saja tetapi juga pembinaan untuk membangun karakteristik peserta didik. Dengan ini guru berperan penting menyiapkan peserta didik di sekolah dasar untuk dididik sedari muda untuk menumbuhkan rasa peduli dan disiplin akan lingkungan dan negaranya. Tantangan besar guru untuk membimbing dan menjadi teladan untuk dicontoh kepada peserta didiknya di sekolah.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam sekolah dasar membantu generasi muda untuk menumbuhkan kembali rasa tanggung jawab untuk melakukan kewajibannya sebagai warga negara maupun masyarakat. Wahab mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestrikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan

sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia”.³ Wahab percaya bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat membentuk peserta didik sesuai dengan cita-cita yang tertera dalam Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila. Keberhasilan dalam pembelajaran juga dilihat dari guru sebagai fasilitator yang perlu mengembangkan cara mengajar yang kreatif dan efektif untuk siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran salah satu komponen penting membantu proses pembelajaran agar berhasil adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam memahami apa yang sedang dipelajari, biasanya media pembelajaran dipersiapkan dan disediakan oleh guru. Media pembelajaran juga sebagai penentu atas keberhasilan proses belajar mengajar. Maka dari itu media pembelajaran menjadi bervariasi, hal ini mendorong banyak guru untuk membuat media pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Media pembelajaran dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Sayangnya masih banyak media pembelajaran yang tidak kreatif dan inovatif. Dalam revolusi industri 4.0 ini guru diharapkan untuk mulai

³ Rizki Ananda “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota”, Jurnal Basicedu, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 22

memanfaatkan teknologi canggih dalam pemakaian media pembelajaran agar sesuai dan mengikuti zaman. Masih banyak media pembelajaran yang dipakai masih berupa PPT yang hanya berisi teks. Tentu hal ini jika dilakukan terus menerus dalam waktu panjang akan tertinggal oleh zaman dan pemahaman peserta didik menjadi lebih lambat. Revolusi industri abad 21 ini seharusnya pembelajaran sudah mulai memakai teknologi canggih yang dapat memudahkan pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran dengan metode *mobile learning* dapat menjadi salah satu metode yang bergantung dengan teknologi dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran dalam revolusi industri 4.0 di zaman ini. *Mobile learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Beberapa teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pemakaian metode pembelajaran *mobile learning* adalah telepon selular, laptop, tablet, PC, dan perangkat yang dapat dihubungkan dengan internet. Metode *mobile learning* dapat memudahkan guru serta peserta didik karena dengan penggunaan *mobile learning* peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran kapanpun dan dimanapun serta bisa dibawa kemana saja selama adanya koneksi internet yang tersambung.

Pandemi COVID-19 yang menyerang pernapasan manusia dan dapat mengakibatkan kematian, terjadi di bulan November 2019 sampai sekarang di Indonesia. WHO sebagai organisasi kesehatan dunia sudah menyatakan bahwa pandemi ini berbahaya dan sedang terjadi di segala penjuru dunia.

Maka dari itu pemerintah Indonesia langsung menerbitkan protokol kesehatan dengan menekan ruang gerak rakyat Indonesia agar penyakit ini tidak saling tular menular dan menyebar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan baru demi melindungi anak bangsa dan rakyat Indonesia, bahwa semua sekolah di Indonesia diadakan secara *online* dan dilakukan di rumah masing-masing. Tentunya jika pembelajaran dilakukan secara daring dengan jarak jauh metode *mobile learning* akan cocok dilaksanakan dalam kondisi ini.

Peneliti melakukan analisis masalah saat pandemi COVID 19 berlangsung dengan protokol kesehatan yang sesuai standar yang ditetapkan oleh pemerintah. Analisis masalah dilakukan di SD Negeri Karet 04 Pagi dengan cara observasi dan wawancara murid dan guru di SD tersebut. Dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan permasalahan yang terjadi di lapangan.

Dalam analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti dengan observasi ditemukan bahwa media yang dipakai dalam pembelajaran PPKn terbatas, hanya mengandalkan PPT yang berisi teks saja, pemakaian PPT untuk media pembelajaran kurang sesuai dengan pembelajaran jarak jauh dikarenakan tidak adanya penyesuaian pembelajaran untuk daring yang memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran. Saat mewawancarai guru kelas 5 pun media pembelajaran *online* yang dipakai dan diandalkan adalah hanya PPT khususnya muatan pelajaran PPKn materi Hak, Kewajiban, dan

Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat. Pembelajaran PPKn di SD berkaitan erat dengan lingkungan maka dari itu peserta didik harus mempunyai keinginan untuk belajar aktif dan mandiri melihat beberapa contoh yang terjadi di lingkungan mereka, jika hanya PPT tentu materi yang disampaikan tidak akan efektif dan terserap dengan baik. Menurut guru wali kelas 5, nilai yang didapatkan khususnya saat soal bermateri PPKn Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab dalam Lingkungan Masyarakat banyak yang salah menjawab dan membuat penilaian menjadi berkurang.

Selanjutnya penulis mewawancarai peserta didik yang duduk di kelas V di SD Negeri Karet 04 Pagi dan mendapatkan keluhan bahwa peserta didik merasa jenuh dengan media pembelajaran yang tidak menarik karena hanya berupa PPT yang hanya berisi tulisan. Apalagi disaat pandemi COVID-19 berlangsung, pembelajaran hanya dilakukan secara *online* sehingga peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang dipakai memudahkan peserta didik untuk dipakai, tidak membosankan dan dapat dengan mudah dipelajari di rumah, peserta didik juga ingin ikut aktif dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran yang dibutuhkan juga diharapkan bersifat partisipatif.

Salah satu *software* yang dapat mengembangkan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline*, *software* ini membantu memudahkan pengembangan media pembelajaran salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Articulate Storyline* sangat menarik untuk digunakan sebagai *software* pembuatan media pembelajaran dikarenakan

software ini sangat mendukung pembuatan animasi dengan antarmuka yang hampir sama dengan *Power Point*, sangat memudahkan pembuatan media pembelajaran untuk mengikuti kemajuan pendidikan di abad 21 ini. Media ini dibutuhkan karena dipercaya oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan keluhan yang terjadi sesuai dengan analisis masalah yang didapat di SD Negeri Karet 04 Pagi. *Articulate Storyline* mempunyai banyak fitur yang dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran jarak jauh.

Peneliti menemukan hasil kajian yang relevan mengenai *Articulate Storyline* yang ditulis oleh Annisa Wijayanti berjudul “Pengembangan Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Wijayanti termasuk salah satu motivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan inovasi *Articulate Storyline*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis *mobile learning*, *mobile learning* bersifat *portable* dalam artian bisa media pembelajaran dapat digunakan kapanpun dan dibawa kemana saja sehingga tidak ada keterbatasan peserta didik sebagai pengguna untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Metode *mobile learning*

sangat menghemat waktu dan tenaga karena pemakaiannya yang praktis dan memudahkan peserta didik serta guru dalam hal fleksibilitas. Adanya fitur permainan dalam media pembelajaran juga menjadi salah satu perbedaan media pembelajaran ini dengan media pembelajaran yang lain, saat peserta didik memakai produk media pembelajaran ini mereka tidak akan terasa jenuh karena ada permainan yang membuat mereka menjadi terhibur dan tidak merasa bosan. Permainan yang dibuat dalam media pembelajaran ini juga berhubungan dengan materi yang dibahas sehingga peserta didik akan merasa senang bermain sambil belajar.

Dengan ini peneliti ingin membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dari *Articulate Storyline* dengan metode *mobile learning*. Peneliti akan merancang *Articulate Storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas v, yang akan menjadi pembeda media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan metode *mobile learning* dengan yang lain adalah terdapat fitur permainan yang dapat membuat anak tidak hanya berkuat kepada materi yang serius tetapi juga membuat materi menjadi menyenangkan sehingga membangun kemauan peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dengan *software Articulate Storyline* sangat diharapkan untuk mampu menjadi alternatif pembelajaran serta menambah variasi media pembelajaran dan memudahkan guru maupun peserta didik dalam sistem pembelajaran *online*. Dalam hal ini peneliti merasa bahwa

media pembelajaran Articulate Storyline sangat menarik untuk dikembangkan dan dijadikan media pembelajaran untuk siswa di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn dengan materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab masih berupa PPT
2. Dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn dengan materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab sebagai Warga Masyarakat media pembelajaran yang dipakai tidak menarik perhatian dan keaktifan dari peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan atas latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pengembangan media pembelajaran metode *mobile learning* dengan materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat pada peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran dengan metode *mobile learning* materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung

Jawab Sebagai Warga Masyarakat untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan metode *mobile learning* untuk meningkatkan pembelajaran dan mengerti Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab Sebagai Warga Masyarakat pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian:

Berikut ini adalah kegunaan dari hasil penelitian, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis
 - a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa untuk pembelajaran materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab pada Kelas V Sekolah Dasar. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan terutama dalam membuat anak-anak mengerti dan mengilhami Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan siswa tentang Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kegunaan secara praktis:

a. Bagi siswa

Sebagai salah satu media pembelajaran menarik untuk siswa belajar tentang materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk dapat fokus serta mudah dicerna dan dipahami.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu menarik perhatian siswa, menjadikan siswa mudah untuk menyerap materi dan memudahkan guru dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan referensi untuk melaksanakan penelitian yang similar.

