

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan senantiasa menjadi tombak utama yang memberikan dampak terhadap kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Perkembangan suatu bangsa dapat dilihat dari segi pendidikan pada suatu negara tersebut. Oleh karena itu, suatu bangsa bisa dikatakan berkembang apabila bangsa tersebut dapat menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan bermutu sebagai penunjang keterlaksanaannya program pendidikan dengan baik.¹ SDM yang berkualitas dan bermutu diperoleh dari proses pendidikan yang berkualitas pula.

Hal ini sejalan dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakteristik serta kultur bangsa yang bermutu dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional memiliki tujuan dalam membangun kemampuan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan tersebut guru harus mampu dan siap untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada diri siswa sebagai generasi penerus, agar memiliki kepribadian yang sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional.

Pembelajaran di Sekolah Dasar yang selaras dengan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional yakni muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan muatan pelajaran yang

¹ Mardiyah, dkk, *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. (Lectura: Jurnal Pendidikan, 2021). 12(1), Hlm. 29-40.

bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.² Melalui pembelajaran PPKn di sekolah peserta didik diajarkan untuk menjadi warga negara yang berakhlak baik, mengetahui nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat, serta mengimplementasikan sikap sesuai dengan nilai dan norma yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 pada butir pertama pembelajaran PPKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berdasarkan tujuan pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis, dimana dalam menjalani kehidupannya peserta didik dapat terampil dalam memberikan pendapat, serta mampu menyaring informasi yang diperoleh baik dari pengamatan, pengalaman, maupun penalaran sebagai penentu dalam bertindak.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan dapat memberikan kompetensi 6C pada peserta didik yakni meliputi *critical thinking and problem solving, collaborative, creative thinking, character, citizenship, and communication*.³ Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu kompetensi yang diperlukan adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah. Untuk mengembangkan kompetensi tersebut tentunya tidak lepas dari setiap pembelajaran termasuk PPKn. Sendi berpendapat bahwa dalam pembelajaran PPKn tidak lepas dari aspek kognitif, sebab untuk dapat bersikap dan bertindak dengan baik tentu harus didukung oleh kognitif yang baik pula.⁴ Namun kenyataannya berdasarkan penelitian yang dilakukan Dian Rosdiana, dkk dalam belajar

² Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang*, (Jurnal Bintang, 2020), 2(3), Hlm. 418-430.

³Kennismi Afif Sofiyana. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, Dan Citizenship) Pada Materi Pola Bilangan* .(Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran , 2021). 16(1). Hlm.285.

⁴Sendi Fauzi Giwangsa. *Pentingnya Pendidikan Moral dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. (Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2018). 1:1. Hlm.26-40.

PPKn guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa diimbangi dengan media sehingga membuat siswa cenderung menghafal, kurang memahami materi yang masih bersifat abstrak, karena siswa lebih banyak mendengar, mencatat, dan menjadikan kurang terlatihnya perkembangan kemampuan berpikir belajar PPKn di SD.⁵ Hal tersebut menunjukkan perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran PPKn seperti menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan kemampuan berpikir siswa dengan kehidupan nyata agar menjadi konkret.

Salah satu model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik yakni model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* dipilih karena model ini berpusat pada peserta didik dengan cara membantu peserta didik mengerjakan masalah otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, serta dapat mengembangkan kemandirian dan percaya diri.⁶ Dengan model pembelajaran seperti ini, peserta didik dituntut aktif serta terlibat langsung dalam memecahkan masalah yang ada sehingga melatih peserta didik dalam berpikir kritis serta kreativitas dalam menghadapi masalah yang diperolehnya.

Problem Based Learning dapat memberikan pengalaman nyata di dalam proses pembelajaran. Dikarenakan masalah yang disajikan secara otentik di kehidupan sehari-hari yang sangat dekat dengan muatan pelajaran PPKn yaitu salah satunya adalah penerapan nilai dan moral yang sudah dipelajari dilakukan dengan tidak seimbang sehingga menyebabkan berbagai permasalahan yang berakibat pada kehidupan manusia. Namun dalam hal ini dapat diambil segi baiknya dengan menjadikan permasalahan nyata kepada peserta didik dapat dijadikan pembelajaran agar nantinya jika

⁵ Dian Rosdiana, dkk. *Pengembangan Mobile Learning dengan Metode Studi Kasus untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VI di SDN Telajung 01*. (*Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 2022), 5(1). hlm 63-70.

⁶ Yenni Fitria Surya, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar*, (*Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017). 1(1), hlm. 39.

peserta didik memperoleh masalah dapat memecahkan masalahnya dengan baik.

Penerapan proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat disertai dengan media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan/informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta agar dapat menggali kemampuannya dalam keterampilan berpikir melalui mencari, menduga, dan bernalar.⁷ Media pembelajaran yang dibuat secara baik dan sesuai akan mampu menciptakan pembelajaran bermakna sehingga dapat mencapai kompetensi peserta didik yang diharapkan. Hal ini dapat tercapai karena peserta didik dapat mengeksplorasi dan membangun pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif pada serangkaian kegiatan didalamnya.

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif peserta didik tidak hanya mendengar atau melihat saja, tetapi peserta didik dapat ikut berinteraksi dengan media yang digunakan. Pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi merupakan salah satu inovasi pada masa kini. Namun kenyataannya, penggunaan teknologi seperti media dalam proses pembelajaran kurang digunakan secara optimal. Permasalahan ini diungkapkan masih banyak guru yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu kurangnya media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi.⁸ Hal tersebut menuntut para guru untuk menggali kreativitasnya dalam merancang pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi saat peneliti melakukan PKM di Sekolah Dasar Negeri Cipinang Melayu 07, diperoleh informasi bahwa dalam

⁷ Avianty, dkk. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar*. (AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018). 7(2). Hlm. 237.

⁸ Kadek Desyawati, dkk. *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 2021). 5(2). Hlm. 168-174.

pembelajaran berlangsung peserta didik hanya terpaku pada buku tema, video pembelajaran inipun hanya sesekali saja, dan pemberian tugas sehingga membuat peserta didik motivasi dan minat selama proses pembelajaran berkurang. Artinya guru belum dapat memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal. Terlebih ketika menyampaikan materi guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru tanpa diimbangi media yang sesuai. Hal tersebut membuat peserta didik pasif pada aktivitas pembelajaran yaitu hanya bersifat mengingat informasi yang diberikan dan belum sepenuhnya paham akan materi yang diajarkan.

Selain itu fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa materi yang mendominasi kesulitan peserta didik pada muatan pelajaran PPKn di kelas IV adalah materi Pancasila khususnya sila kedua.⁹ Berdasarkan kurikulum 2013, Materi sila kedua yang berbunyi “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab” di kelas IV menuntut siswa untuk dapat memahami makna hubungan simbol dengan sila kedua Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam materi sila kedua Pancasila banyak sekali pengamalan dari nilai kemanusiaan yang dapat dijadikan patokan dan bekal untuk siswa di kehidupan sehari-hari.¹⁰ Namun kenyataannya berdasarkan hasil wawancara peserta didik kelas IV, mereka masih merasa kebingungan dalam memahami materi karena terdapat banyaknya konsep teori yang bersifat abstrak tanpa diselingi dengan media yang sesuai sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam pembentukan sikap dan perilaku siswa kelas IV ini yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila khususnya nilai kemanusiaan. Menurut Dwi Yuniasih Saputri dalam penelitiannya akibat rendahnya pemahaman siswa terkait pembelajaran nilai-nilai Pancasila juga berdampak pada perilaku Pancasila di sekolah yang kurang tertanam dalam

⁹ Hasil wawancara guru dan peserta didik kelas IV SDN Cipinang Melayu 07. (28 Januari 2022).

¹⁰ Muhammad Asrori, dkk, *Strategi Penanaman Sila Kedua Pancasila Dalam Pembelajaran Tematik di kelas rendah SDN 6 Sungai Kunyit*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa , 2020), 6(10), Hlm.4.

diri siswa.¹¹ Untuk itu dalam belajar PPKn guru harus mampu membantu siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan agar dapat memberikan pengaruh bagi siswa untuk menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Didapatkan pula informasi bahwa guru kelas IV di SDN Cipinang Melayu 07 belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Namun, guru dalam proses pembelajaran menggunakan media yang bersifat satu arah dan cenderung monoton. Media yang digunakan guru belum menerapkan pembelajaran berbasis masalah melainkan hanya sekedar memberikan konsep terkait materi yang akan diajarkan dan saat mengerjakan soal tidak adanya proses menjelaskan terbentuknya jawaban dari pertanyaan yang diperoleh. Media pembelajaran yang digunakan akan berdampak pada pemahaman siswa dalam belajar, kompetensi kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah peserta didik.

Melihat dari permasalahan yang ada, perlu dilakukan upaya memperbaiki proses pembelajaran yang tadinya monoton menjadi proses pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pada masa kini. Dalam mengajar muatan pembelajaran terutama PPKn yang pada umumnya berisikan banyaknya konsep dan teori yang bersifat abstrak. Perlu adanya model pembelajaran yang mampu memenuhi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik serta memberikan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa sesuai dengan nilai sila kedua Pancasila. Dalam penerapannya model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi serta membantu mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.¹² Dengan demikian model PBL dapat membantu siswa dalam belajar PPKn karena memudahkan

¹¹ Dwi Yuniasih Saputri. *Peran Guru Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran PPKn Di SD Negeri Petir Kabupaten Banyumas*. (Jurnal Ppkn, 2016), 4(2), hlm. 955.

¹². Asri Anna. *Penanaman Nilai-Nilai Sila III Pancasila Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar*. (PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2019), 6(1), Hlm. 195-202.

siswa untuk memahami konsep dan dapat membantu menerapkan nilai yang sudah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan model pembelajaran PBL disertai dengan peranan teknologi saat ini yaitu media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat memvisualisasikan materi agar menjadi konkret melalui gambar maupun video, serta dapat berinteraksi secara langsung antara siswa dan media.¹³ Hal ini peneliti sesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV berada pada operasional konkret, yaitu masa dimana anak mampu menyelesaikan masalah-masalah hanya pada hal yang konkret. Untuk itu peneliti akan menggunakan media interaktif berbasis PBL agar menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, memudahkan siswa dalam melakukan pemahaman, bersikap atau berperilaku sesuai dengan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari karena didalam media sudah berisikan materi dan permasalahan yang bersifat konkret sesuai dengan kehidupan sehari-hari serta animasi yang mendukung. Salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan media interaktif juga beragam salah satunya *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline dihadirkan sebagai *software* pembuatan media interaktif yang memiliki tampilan sederhana dan menyerupai *PowerPoint* sehingga dapat memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena tidak memerlukan *coding* atau pemograman, serta *tools* yang mirip dengan *PowerPoint*. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan presentasi yang kreatif dan menarik. *Software* ini juga dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan menu-menu yang praktis dengan menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Hasanah, dkk, media *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media yang membuat peserta didik belajar mandiri

¹³ Buchory, Dkk. *The Development Of A Learning Media For The Pancasila Values Based On Information And Communication Technology*. (*Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2017), 36 (3), Hlm. 509.

dalam memahami suatu konsep serta berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.¹⁴ Media *articulate storyline* dapat digunakan secara mandiri dengan waktu yang fleksibel, memudahkan pemahaman akan materi, dan penerapannya berpengaruh pada kemampuan berpikir peserta didik.

Pengembangan *Articulate Storyline* sebelumnya telah dikembangkan oleh, Tabah Gulo pada tahun 2021 Yang Berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Untuk Memotivasi Belajar Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas V Sekolah Dasar”.¹⁵ Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *articulate storyline* layak digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Kemudian penelitian Maisarani Zahra tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Berbasis *Mobile Learning* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 kelas III. Hasil dari penelitian ini dikategorikan sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian Ismiranda dan Yetti Ariani pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁷ Hasil dari validator ahli materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta

¹⁴ Evi Hasanah, Deni Darmawan, and Nanang. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.* (*Jurnal Teknologi Pembelajaran* , 2019). 4(2). Hlm. 835

¹⁵ Tabah Gulo. *Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Memotivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ppkn Di Kelas V Sekolah Dasar.* (Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta,2021).

¹⁶ Maisarani Zahra. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Mobile Learning Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.* (Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta,2022).

¹⁷ Ismiranda dan Yetti Ariani. *Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV sekolah dasar.*(*Journal of Basic Education Studies* ,2020). 3(2). Hlm 503-511.

didik sebesar 88,25%. Dapat disimpulkan bahwa Media *Articulate Storyline* 3 pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah dasar telah valid dan praktis digunakan.

Perbedaan penelitian pengembangan media *articulate storyline* sebelumnya dengan peneliti yakni pada muatan pembelajaran, tampilan menu yang disajikan, serta dalam menjelaskan materi peneliti berbantuan model pembelajaran *problem based learning* karena masih jarang yang menggunakan media *articulate storyline* dengan berbantuan model pembelajaran.

Dalam mengembangkan Media Interaktif *Articulate Storyline* berbasis *PBL* yang peneliti kembangkan terkait materi sila II Pancasila. Dalam belajar dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari lalu peserta didik mencari berbagai informasi mengenai masalah yang diberikan dan mencari solusi penyelesaian dari masalah tersebut dibantu dengan tahapan *PBL* di dalamnya. Masalah yang disajikan berbentuk video agar lebih konkret. Melalui belajar dengan memecahkan masalah diharapkan dapat memberikan akses kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berkembang secara mandiri serta media ini akan dilengkapi animasi audio video, dan variasi gambar sehingga menarik perhatian peserta didik untuk belajar agar tidak mudah jenuh. Selain itu peneliti akan menambahkan menu *game* yang berisi latihan soal ke dalam bentuk penyajian yang bervariasi (*pick many, true or false*, dan pilihan ganda) beserta ulasan jawabannya. Dengan adanya *game* dapat menggali kemampuan daya ingat peserta didik setelah belajar serta memicu semangat dalam berkompetisi dengan temannya untuk menyelesaikan *game*. Hasil publikasinya dalam media ini berupa aplikasi agar dapat digunakan secara mandiri dan dengan waktu yang fleksibel tanpa harus risau akan koneksi internet.

Uraian di atas melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SD”**

khususnya pada materi tentang Pancasila pada sila ke II. Produk Media *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta pemahaman materi yang diberikan agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh identifikasi permasalahan yang harus diteliti, yaitu:

1. Kemajuan teknologi yang kurang dimanfaatkan secara optimal oleh guru.
2. Pemahaman terkait nilai-nilai sila kedua Pancasila yang dimiliki peserta didik masih rendah.
3. Guru masih menggunakan media yang bersifat satu arah dan cenderung monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan.
4. Media yang digunakan guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis masalah didalamnya melainkan hanya sekedar memberikan konsep terkait materi. Hal tersebut membuat peserta didik kurang dalam memahami materi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media Interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran PPKn materi tentang Pancasila pada sila ke II kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* dalam muatan pelajaran PPKn untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ?.
2. Apakah pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan dalam muatan pelajaran PPKn untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ?.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu:

1. Secara teoritis

Pengembangan aplikasi *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* menjadi salah satu cara alternatif untuk menambah wawasan peserta didik dalam memahami materi sila II Pancasila. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam mempelajari PPKn terkhusus materi Pancasila pada sila ke II. Selain itu dapat mempercepat peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Bagi Pendidik/Pengajar

Hasil pengembangan ini dapat digunakan guru untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi guru untuk selalu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

c. Bagi Peneliti

Kegunaan hasil penelitian dan pengembangan ini bagi peneliti yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn, diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik lagi.

