

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan manusia akan bantuan teknologi tak dapat dihindari. Kemajuan teknologi telah menyentuh semua aspek kehidupan manusia mulai dari ekonomi, politik, kebudayaan, seni hingga ke pendidikan. Hal ini menuntut manusia yang hidup di zaman ini untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam menghadapi tantangan global, termasuk ranah pendidikan yang dalam perkembangannya saat ini memerlukan internet, komputer, dan fasilitas TIK lainnya sebagai alat bantu utama dalam proses kegiatan pembelajaran maupun pengurusan administrasi sekolah.

Tantangan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap upaya dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Untuk dapat memanfaatkan TIK dalam memperbaiki mutu pembelajaran, ada tiga hal yang harus diwujudkan, yaitu: 1) peserta didik dan guru harus memiliki akses teknologi digital di dalam lingkungan lembaga pendidikan, 2) adanya materi yang berkualitas dan bermanfaat bagi guru dan peserta didik, 3) guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media-media pembelajaran digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik dan mengembangkan potensinya.¹ Dengan memasukkan kemajuan TIK dalam proses pembelajaran pada sekolah diharapkan mutu pembelajaran dapat meningkat sehingga sekolah mampu menghasilkan lulusan-lulusan unggul dan berkompeten.

¹ Amin Akbar and Nia Noviani. Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 2019, Volume 2, Nomor 01, p. 20.

Pada era revolusi industri terdapat sebuah tahapan perubahan kehidupan yang menghasilkan adanya Pendidikan 4.0. Dalam hal ini, guru dituntut menguasai kemampuan beradaptasi dengan teknologi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran di era Pendidikan 4.0. Di era masa kini, para peserta didik cenderung belajar dengan menggunakan pembelajaran *heutagogy*, *paragogy* dan *cybergogy*, *blended learning*, *WhatsApp*, menggunakan *gadget*, belajar melalui gamifikasi, *skype*, *face-time* dan *hang out*.² Selain itu, abad 21 telah mengubah paradigma pembelajaran, artinya proses pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru, melainkan peserta didik yang lebih aktif (*student centered*). Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif, seperti kemampuannya dalam memecahkan permasalahan yang ada di bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi dalam proses pendidikan telah terbukti meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran peserta didik, mendukung tujuan pembelajaran, dan mengubah cara guru mengajar, cara peserta didik belajar, dan cara berkomunikasi antara guru dengan peserta didik.³ Selain itu dengan adanya teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Cara agar pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik adalah dengan melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era ini dan mengikuti perkembangan teknologi.⁴ Mengingat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru akan memberi dampak pada

² Nor Asmawati Ismail et al., *The Challenges of Industrial Revolution (IR) 4.0 towards the Teacher's Self-Efficacy*. *Journal of Physics: Conference Series*. 2020, Volume 1529, Nomor 4, p. 2.

³ Anri Saputra. Pendidikan Dan Teknologi, Tantangan dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*. 2020, Volume 3, Nomor 1, p. 21.

⁴ Umi Lailatul Qoidah dan Hendrik Pandu Paksi. Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*. 2021, Volume 9, Nomor 7, p. 2818.

seberapa mudah atau sulitnya peserta didik memahami pembelajaran, dan seberapa cepat atau lambat dalam memahami pembelajaran.

Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan media untuk menyampaikan materi pembelajaran haruslah relevan dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum saat ini sesuai dengan Revolusi Industri 4.0 dimana penggunaan teknologi dalam berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang modern sangat dibutuhkan. Dalam implementasi pembelajaran berdasarkan kurikulum bahwa guru sebagai pendidik harus dapat mengkondisikan peserta didik untuk meraih atau memperoleh sejumlah pengalaman belajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, sosial, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.⁵ Maka, diharapkan guru dapat lebih inspiratif, kreatif dan inovatif dalam membuat proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui media pembelajaran yang digemari peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat sebuah proses pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa senang, tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar.

Salah satu muatan pelajaran yang memerlukan media dalam penyampaian materi ialah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari ilmu tentang sikap, moral, karakter, nilai, bangsa dan negara. Kemudian, muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki fungsi sebagai sarana kurikuler untuk mengembangkan karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta membudayakan peserta didik sepanjang hayat dengan memberi contoh, mengembangkan kreativitasnya, memberikan keteladanan, dan membangun kemauan

⁵ Suyatmini. Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pelaksanaan Pembelajaran Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Juni 2017, Volume 27, Nomor 1, p.3.

peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶ Pembelajaran PPKn di tingkat pendidikan dasar sangat diperlukan untuk membangun dan membekali peserta didik sebagai warga negara muda yang mampu berinteraksi dengan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, melalui pembelajaran PPKn juga diharapkan dapat mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan bermoral.

Pada kenyataannya, berdasarkan *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan 3 indikator yaitu tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433.⁷ Hal ini sangat disayangkan karena masih banyak peserta didik yang belum mengenal tentang pengetahuan kewarganegaraannya. Padahal pengetahuan tersebut sangat penting dipelajari sejak masa sekolah, khususnya di tingkat sekolah dasar. Namun, kegiatan pembelajaran PPKn seringkali hanya melibatkan hafalan sehingga peserta didik mudah jenuh dan lupa.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar sejatinya adalah pembelajaran awal mengenai norma dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Dalam kegiatan pembelajaran PPKn di sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar peserta didik tidak jenuh selama pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan kecanggihan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Akan tetapi, kemajuan teknologi terkadang tidak berbanding lurus dengan keterampilan guru dalam memanfaatkannya. Sehingga pemanfaatan teknologi sebagai media

⁶ I Wayan Cong Sujana. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. April 2019, Volume 4, Nomor 1, p. 33.

⁷ Farid Ahmadi, Yuli Witanto, and Ika Ratnaningrum. Pengembangan Media Edukasi 'Multimedia Indonesian Culture' (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 2017, Volume 34, Nomor 2, p. 128.

dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, karena mengingat penggunaan teknologi sangat penting untuk mengajar generasi yang tumbuh dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN Cipinang Melayu 07 Pagi ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn di kelas III masih belum optimal. Pembelajaran PPKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama mengajar, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan, studi kasus dan demonstrasi. Guru biasanya hanya menggunakan media proyeksi seperti *YouTube* dan buku tematik. Guru jarang menggunakan media penunjang pembelajaran digital yang berbasis teknologi sebagai media dalam pembelajaran PPKn.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara guru kelas kelas III di SDN Cipinang Melayu 07, didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PPKn sudah mencapai standar, namun ada beberapa peserta didik yang masih dibawah standar dan perlu melakukan perbaikan. Kemudian, saat proses pembelajaran PPKn khususnya materi tentang lambang negara “Garuda Pancasila” dan nilai-nilainya, peserta didik masih sering tertukar dan sulit memahami penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut informasi dari guru, bahwa hal tersebut terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang memadai dan di kelas hanya dilakukan pembiasaan berupa bernyanyi untuk mengingat lambang-lambang Pancasila sehingga peserta didik hanya sekedar menghafal simbolnya saja serta untuk penerapannya masih belum memahami. Berdasarkan Ruslina, dkk bahwa makna dan nilai-nilai lambang sila Pancasila ialah materi yang tidak hanya dicatat maupun dihafalkan, namun perlu untuk dipahami karena berkaitan dengan kecocokan antara lambang dan makna dari lambang tersebut mengenai hubungannya dengan manusia dengan Tuhannya, manusia dengan

manusia lainnya serta manusia dengan alam sekitarnya.⁸ Mengingat bahwa hakikat Pancasila merupakan bagian sila-silanya saling berhubungan secara erat sehingga membentuk suatu struktur yang menyeluruh dan saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Thomas Lickona bahwa ketika sebuah sekolah mendapat pandangan dan fokus yang ditekankan hanyalah sebatas “proses” kemampuan berpikir dan belum mencakup makna dan nilai moral dalam suatu pembelajaran maka yang muncul ialah kurikulum yang tidak terencana yang disebabkan dari para guru masih belum dapat melihat peranannya untuk mengajarkan atau mendalami nilai-nilai yang bersifat khusus.⁹ Ditemukan permasalahan pada penelitian ini bahwa peserta didik hanya menghafalkan lambang atau pun simbol melalui pembiasaan bernyanyi maka yang timbul mereka hanyalah sekedar mengetahui tanpa adanya pembiasaan dalam penerapan sehingga kurangnya pemahaman dalam memaknai tiap sila Pancasila. Hal ini juga dipaparkan oleh Siti Musdah Mulia dan Ira D. Aini bahwa pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila yaitu kadang kala adanya pelafalan tersebut hanya untuk penghafalan bukan pemaknaan sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila belum ter gali seluruhnya.¹⁰ Hal ini juga didasarkan pada jika manusia Indonesia mengabaikan nilai-nilai dalam Pancasila, maka bisa berakibat tidak terkontrolnya kehidupan bangsa yang dapat berujung pada kehancuran.¹¹ Oleh karena itu, peserta didik selain perlu mengenal lambang sila Pancasila juga mestinya memahami dan mengetahui makna serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya agar kelak menjadi warga negara yang baik.

⁸ Ruslina, Helminsyah, dan Regina Rahmi. Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Makna Simbol Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas III SDN 19 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. 2021, Volume 2, Nomor 1, p. 4.

⁹ Thomas Lickona, *Educating For Character* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), p. 17.

¹⁰ Siti Musdah Mulia dan Ira D. Aini, *Karakter Manusia Indonesia: Butir-Butir Pendidikan Karakter Untuk Generasi Muda* (Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2017), p. 77.

¹¹ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), p. 34.

Sejalan, dengan hasil analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas III SDN Cipinang Melayu 07 Pagi bahwa peserta didik sulit membedakan dan belum memahami makna dan nilai-nilai dari penerapan sila Pancasila. Padahal Pancasila merupakan ideologi negara yang seharusnya peserta didik dapat membedakan secara diluar kepala dan mampu memahami untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai ikhtiar dalam menjaga persatuan dan kesatuan.¹² Pancasila memiliki nilai-nilai yang dapat di implementasikan sehingga dapat menjadi landasan yang kuat dalam mewujudkan generasi penerus yang lebih baik. Maka dari itu, konsep nilai-nilai dan pengenalan lambang negara sudah semestinya diajarkan sejak usia sekolah dasar supaya peserta didik lebih mengenal identitas negaranya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ali Musafa, MV. Roesminingsih, Waspodo Tjipto Subroto pada pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas III Sekolah Dasar ditemukan bahwa hasil penilaian peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran masih rendah dikarenakan peserta didik cenderung tidak tertarik dengan pelajaran PPKn yang hanya menggunakan buku dan hafalan semata.¹³ Kemudian, terdapat perbedaan signifikan dan kenaikan rata-rata dari hasil penilaian peserta didik setelah menggunakan media berbasis komputer. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer atau digital dapat meningkatkan pemahaman pada muatan pelajaran PPKn dengan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas III SDN Cipinang Melayu 07 bahwa peserta didik mampu mengoperasikan

¹² Andriyan Nur Pratama and Hamdan Husein Batubara. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 2021, Volume 04, Nomor 02, pp. 159-160.

¹³ Ali Musafa, MV. Roesminingsih dan Waspodo Tjipto Subroto. Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 2018, Volume 4, Nomor 3, pp. 2460–8475.

smartphone atau telepon seluler. Tetapi banyak diantara mereka yang menggunakan *smartphone* hanya digunakan untuk bermain *game*, menonton *YouTube*, dan mengakses *tiktok*. Peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran lain selain buku, *PowerPoint*, dan video pembelajaran. Peserta didik merasa setuju bahwa akan lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami pembelajaran PPKn dengan menggunakan media yang dapat diakses pada pada *smartphone* maupun *laptop*.

Berdasarkan teori Piaget bahwa guru perlu memahami bahwa meskipun anak-anak ditahap operasional konkret (usia 6 atau 7 tahun sampai usia 11 atau 12 tahun) memiliki usia yang kurang lebih sama, namun tidak semua dari mereka dapat memahami beberapa konsep dengan jelas dan perkembangan kognitif yang dimilikinya belum lengkap, misalnya adanya kesulitan memahami ide, konsep maupun nilai abstrak.¹⁴ Perlu diketahui bahwa Pancasila ialah sebuah konsep nilai-nilai yang hidup dan melekat dalam praktik berbangsa dan bernegara di Indonesia. Selain itu, adanya pengaruh globalisasi dan perkembangan informasi dan teknologi, diharapkan nilai-nilai dasar dan makna dalam Pancasila selalu menghiasi dan mengisi detak perubahan kehidupan manusia agar tetap memiliki karakter Pancasila.¹⁵ Di era pendidikan saat ini menerapkan teknologi pada proses belajar mengajar yang kegiatan belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun melalui pembuatan media berbasis teknologi yang dapat dilakukan dengan bantuan komputer. Komalasari menegaskan bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat pada Pancasila harus diintegrasikan didalam seluruh komponen pembelajaran yang meliputi materi, media, sumber dan penilaian.¹⁶ Berbagai teknologi berperan penting dalam pembelajaran, seperti dalam pengembangan media pembelajaran.

¹⁴ Jeanne Ellis Ormrod, Eric M. Anderman dan Lynley H. Anderman, *Psikologi Pendidikan Pembelajaran Yang Berkembang*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019), p.39.

¹⁵ Rahayu, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)*, op. cit., p. 34.

¹⁶ Kokom Komalasari dan Didin Saripudin, *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Aplikasi Living Values Education*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), p. 229.

Oleh sebab itu, peneliti menetapkan suatu opsi pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan Media *Mobile Learning*.

Mobile learning menjadi salah satu alternatif pengembangan media yang dimaksudkan sebagai media pembelajaran dan bekal kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di mana saja dan kapan saja.¹⁷ Media *Mobile Learning* dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi guru untuk berinovasi terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Adanya media *mobile learning* menunjukkan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan. Dengan media tersebut, peserta didik dapat belajar dengan aktif dan terlibat langsung dalam penggunaan media yang menarik sehingga dapat menambah pemahaman, pengetahuan, kemampuan yang dimiliki peserta dan tentunya juga dapat menarik minat serta motivasi belajar. Perlu juga diperhatikan bahwa penggunaan media yang kreatif dan inovatif yang tepat akan berdampak positif terhadap proses belajar siswa, salah satunya ialah membuat materi lebih mudah dipahami.

Dengan adanya penggunaan media *Mobile Learning* ini akan memberikan manfaat bagi peserta didik khususnya dalam kemudahan mengakses materi. Peserta didik dapat mengakses media *Mobile Learning* melalui berbagai gawai seperti *tablet*, *smartphone*, *laptop*, dan lainnya. Sehingga media *Mobile Learning* ini dapat memudahkan penggunaannya untuk belajar dimana saja dikarenakan informasi dan materi yang ditampilkan tersedia dalam bentuk digital. Selain itu, peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan pengulangan secara mandiri.

Berdasarkan paparan tersebut media *Mobile Learning* sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai solusi dari masalah yang diambil dengan mendapatkan hasil yang positif. Hal ini diperkuat dengan hasil

¹⁷ Rafi Eka Wijaya, Mustaji and Hari Sugiharto, "Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review," *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*. 2021, Volume 4 Nomor 2, p. 3088.

penelitian terdahulu yang juga telah menggunakan media *Mobile Learning*, antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Erni, Wulan Adetiya, Yuberti pada tahun 2021 yang berjudul “*Development Of Android-Based Mobile Learning Media Using Android Studio On Natural Science Subject In Elementary School*” yang mendapatkan kategori sangat layak dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada terhadap materi yang dipelajari.¹⁸ Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *Mobile Learning* merupakan media yang layak, praktis, dan efektif, serta mampu memicu antusias dan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar sehingga dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi. Pembelajaran yang menerapkan media *mobile learning* di era digital telah sesuai digunakan untuk menunjang pembelajaran peserta didik sekolah dasar, karena mengingat bahwa generasi peserta didik SD masa kini telah didominasi oleh generasi *alpha* yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone*, *gadget*, atau *tablets*. Selain itu, adanya *mobile learning* yang dapat di akses melalui *smartphone* juga memberikan manfaat kepada peserta didik untuk mempelajari materi dimana saja dan kapan saja.

Perbedaan yang dilakukan peneliti dengan penelitian selanjutnya yakni pengembangan media pembelajaran berupa *Mobile Learning* dengan muatan pelajaran PPKn yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun laptop. Kebaruan dari penelitian ini adalah materi tidak hanya berisi teks, tetapi juga berisi gambar, animasi, video, dan *games* edukasi yang menarik untuk dikerjakan, serta evaluasi berisikan soal HOTS yang melatih kemampuan berpikir peserta didik dalam mendalami materi. *Mobile Learning* ini dapat memudahkan penggunaannya untuk belajar dimana saja dikarenakan informasi dan materi yang ditampilkan tersedia dalam bentuk digital sehingga pembelajaran yang dijalani peserta didik menjadi santai. Maka, diharapkan melalui *Mobile Learning* agar peserta didik dapat memiliki

¹⁸ Erni Erni, Wulan Adetiya, and Yuberti Yuberti, “*Development of Android-Based Mobile Learning Media Using Android Studio on Natural Science Subject in Elementary School*,” *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*. 2021, Volume 7, Nomor 2, pp. 11–18.

kemampuan dan juga kepribadian untuk menambah pengetahuannya serta dapat mengimplementasikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia agar menjadi warga negara yang baik, cerdas, dan berkarakter.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul “**Pengembangan Media *Mobile Learning* Pada Muatan Pelajaran PPKn di Kelas 3 Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran PPKn.
2. Peserta didik sulit membedakan dan belum memahami makna dan nilai-nilai dari penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang ada masih bersifat verbalisme berupa gambar pada buku tematik, *powerpoint*, dan *youtube*.
4. Guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan fleksibel.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini menghasilkan Media *Mobile Learning*. Adapun pembatasan ruang lingkup masalah yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran untuk muatan pelajaran PPKn di kelas III Sekolah Dasar berupa media *Mobile Learning* pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan Nilai-nilainya. Kemudian instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Mobile Learning* pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan Nilai-nilainya di kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan media *Mobile Learning* yang digunakan pada muatan pelajaran PPKn materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan Nilai-nilainya di kelas III SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan yang dapat dilihat secara teoritis dan praktis. Berikut di bawah ini kegunaan hasil penelitian secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan media yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKn di kelas III Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan pendukung teori kajian ilmu yang berkaitan dengan pengembangan media PPKn pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan nilai-nilainya.

2. Secara Praktis

Penelitian pengembangan media *Mobile Learning* pada muatan pelajaran PPKn di kelas III Sekolah Dasar ini dapat berguna bagi setiap golongan, antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn pada materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” dan Nilai-nilainya, sehingga mendapatkan pengalaman belajar menggunakan *Mobile Learning*

sebagai media belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan dapat melakukan kegiatan belajar di mana saja dan kapan saja.

b. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam proses penyampaian materi dengan bantuan *Mobile Learning* pada muatan PPKn baik dan memotivasi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya dengan bahasan penelitian yang serupa, khususnya dalam melakukan pengembangan *Mobile Learning*.

