

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sudah tidak asing dengan abad 21. Abad 21 merupakan era revolusi industri 4.0 yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas, sehingga mendorong pergerakan otomatis dalam semua proses aktivitas kehidupan.¹ Era revolusi industri 4.0 dikenal sebagai era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Revolusi industri 4.0 memanfaatkan teknologi dan sistem digital sebagai alat untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi dengan cepat dan membantu keefektifan dalam bekerja termasuk dalam aspek pendidikan. Pendidikan di era revolusi 4.0 diharapkan bisa memanfaatkan teknologi yang semakin canggih dalam sistem pembelajaran dengan menciptakan kreativitas dan memanfaatkan media komunikasi dalam pembelajaran.² Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan ini juga sejalan dengan pernyataan UU No. 20 Tahun 2003 bahwa dengan adanya teknologi mendorong guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses penyaluran dan penyampaian informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena media dapat menyajikan materi dengan

¹ Febri Arianto, Daffa Rifki Mahardika, dan Hisbani Aulia Davi, 'Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam', *Proceedings*, 1.2 (2019), hal. 83.

² Jesika Dwi Putriani and Hudaidah Hudaidah, 'Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.3 (2021), hal. 837.

efisien, memperjelas tujuan yang ingin dicapai.³ Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat disenangi oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar diantaranya media visual, media cetak, media audio visual, dan media interaktif.

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran salah satunya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan bagian dari kurikulum sekolah untuk membentuk warga Negara yang berkarakter, berpikir kritis, berpartisipasi secara aktif, cerdas, bertanggung jawab dan memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Dalam pembelajaran PPKn juga diharapkan dapat mengajak peserta didik untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral pada budaya bangsa Indonesia yang diimplementasikan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari.⁴ Untuk itu pembelajaran PPKn di lingkungan sekolah diharapkan akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas, memiliki kemampuan yang unggul, dan berkarakter.

Selaras dengan hal tersebut dalam proses pembelajaran abad 21 diharapkan memberikan keterampilan 6C kepada peserta didik diantaranya: (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*).⁵ Dalam mengembangkan keterampilan tersebut dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat melatih berpikir kritis dan kreatif yaitu dengan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based*

³ Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020), hal. 341.

⁴ Jasrudin Jasrudin, Zulfikar Putera, dan Farid Wajdi, 'Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Penguatan Kompetensi PKN Dan Penerapan Alternatif Pendekatan Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2 (2020), hal. 43.

⁵ Kennismi Afif, Sunismi, dan Alifiani, 'Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, Dan Citizenship) Pada Materi Pola Bilangan Kelas VII', *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pembelajaran (JP3)*, 16.1 (2021), h.285.

Learning).⁶ Model *problem based learning* sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn untuk menciptakan generasi yang dapat berpikir secara kritis dan kreatif. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang diawali dengan menyajikan masalah bersifat kompleks yang relevan dengan realita kehidupan manusia, kemudian siswa meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian dari masalah yang ditentukan. Model pembelajaran ini bersifat *student center* dan bersifat memfasilitasi peserta didik memecahkan masalah dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga nantinya peserta didik terbiasa untuk menghadapi permasalahan dalam suatu pembelajaran dan menghadapi persoalan di dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Cipinang Melayu 07 yaitu Ibu Susfitri Hidayani, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan mendengarkan, mencatat, menghafal dan hanya sesekali presentasi, berdiskusi serta tanya-jawab. Dalam pembelajaran guru hanya berpaku pada buku tematik dan sesekali menggunakan media seperti video pembelajaran dari *youtube* kemudian ditampilkan secara infokus menggunakan proyektor untuk membantu peserta didik memahami materi. Menurut guru kelas V media pembelajaran yang digunakan ini masih belum efektif karena terkadang ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Media yang digunakan terutama untuk menjelaskan materi PPKn pada tema 8 subtema 1 mengenai keragaman budaya di Indonesia hanya berisikan materi bacaan saja sehingga membosankan bagi peserta didik untuk memahami materi yang ada tanpa adanya media yang lebih memperjelas materi yang akan disampaikan. Dalam proses pembelajaran juga masih satu arah karena guru belum menerapkan pembelajaran yang bersifat *student center* yang dimana peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran seperti

⁶ Yahdi Yahdi, Siti Hajaroh, dan Ida Marhamah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis', *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2.1 (2020), h.24.

model pembelajaran berbasis masalah. Sedangkan hasil wawancara dengan Peserta didik kelas V SDN Cipinang Melayu 07 peserta didik mengalami kesulitan saat memahami materi PPKn karena terlampau banyak dan sulit dihafal. Sehingga, peserta didik menjadi pasif, mudah jenuh dan kurang minat serta motivasi pada saat belajar PPKn. Kemudian peserta didik beranggapan bahwa materi PPKn yang dianggap sulit yaitu materi keragaman budaya di Indonesia.⁷ Dikarenakan materi tersebut luas dan sulit dipahami. Untuk itu guru dapat menggunakan media pembelajaran guna menunjang materi pembelajaran PPKn yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Dalam mengatasi kendala-kendala dalam proses komunikasi saat pembelajaran ini perlu dibantu dengan media pembelajaran. Karena peserta didik akan lebih memahami apa yang disampaikan dengan adanya media yang dipergunakan oleh guru. Prinsip penggunaan media pembelajaran seperti media yang akan digunakan guru harus sesuai materi pelajaran, minat, kondisi peserta didik dan memperhatikan efektivitas dan efisien.⁸ Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tanpa adanya media pembelajaran, komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran kurang optimal karena guru akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Sedangkan jika menggunakan media pembelajaran, komunikasi dalam proses pembelajaran akan lebih optimal dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, tidak monoton, dan tidak membosankan, serta tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.⁹ Dalam hal ini mengartikan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Guru harus mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan waktu

⁷ Hasil wawancara peserta didik kelas V SDN Cipinang Melayu 07

⁸ Cucun Sunaengsih, 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A', 3.2 (2016), 177–84.

⁹ Abdul Wahid, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra*, 5.2 (2018), h.6.

semaksimal mungkin melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran PPKn ialah media pembelajaran aplikasi multimedia menggunakan *Adobe Animate*.

Adobe Animate merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menyisipkan teks, audio, gambar, dan interaktif. Media pembelajaran *Adobe Animate* dapat menarik minat siswa karena teknologi audiovisual, animasi dan dapat dibuat untuk menyampaikan materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata.¹⁰ Media ini juga memudahkan pengguna karena dapat digunakan melalui komputer (PC) atau gadget. Media aplikasi multimedia menggunakan *adobe animate* ini nantinya akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn dan memudahkan memahami materi yang terlampau banyak.

Berdasarkan paparan tersebut media aplikasi multimedia sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari beberapa peneliti sebelumnya yang telah menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate*, antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kriska Apriliya Dwi Wulandari, Nurita Primasatya, dan Wahid Ibnu Zama pada tahun 2021 menunjukkan bahwa yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Pemahaman pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V”, bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ini terbukti berdampak positif bagi peserta didik karena dapat mempermudah dalam penyampaian materi, meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa,

¹⁰ Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi, ‘Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Media Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan’, *Skripsi*, 2018, h.32.

meningkatkan motivasi, efektifitas waktu, menciptakan suasana semangat belajar dan mengurangi kebosanan dalam mempelajari materi.¹¹

Dilanjutkan penelitian oleh Fatwa Fidia Nabilah, dkk pada tahun 2020 menyatakan bahwa media pembelajaran pohon tangga gantung berbantuan adobe animate cc terbukti efektif untuk mempermudah siswa dalam memahami materi hubungan antar satuan panjang pada pelajaran Matematika.¹² Didukung oleh Miftah Audhiha, dkk pada tahun 2022 yang menggunakan Adobe Animate CC dalam untuk mengembangkan multimedia interaktif mendapatkan hasil penelitian bahwa multimedia interaktif berbasis adobe animate sangat praktis dapat membantu siswa menyerap pembelajaran dengan cepat.¹³ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ghina Afifah pada tahun 2019 dengan menguji keefektifan media pembelajaran Adobe Animate CC terhadap motivasi dan hasil belajar IPA, memperoleh hasil bahwa motivasi belajar dan hasil belajar siswa menggunakan media Adobe Animate CC lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media Adobe Animate CC dalam pembelajaran IPA untuk materi gerak dan energi untuk kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan.¹⁴

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya pengembangan media *Adobe Animate* berbentuk aplikasi multimedia dibuat berbasis *problem based learning* agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengajarkan untuk bisa mencari solusi dalam menyelesaikan kasus yang ada di kehidupan sehari-

¹¹ Kriska Apriliya et al., "Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V" 5 (2021): 9963–9972.

¹² Fatwa Fidia Nabilah, Budi Hendrawan, dan Mohammad Fahmi Nugraha, 'Pengembangan Media Animasi PTG Berbantuan Adobe Animate CC Materi Satuan Panjang Kelas IV SDN 2 Cintaraja', *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13.2 (2020), 93–100.

¹³ Miftah Audhiha, dkk, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Basicedu*, 6.1 (2022), 1086–97.

¹⁴ Ghina Afifah, "Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan," *Skripsi* (2019): 41.

hari. Media pembelajaran aplikasi *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* yang akan dikembangkan oleh peneliti memuat materi PPKn tentang keragaman budaya di Indonesia. Materi PPKn yang dimuat dalam media aplikasi multimedia ini disusun semenarik mungkin dengan menambahkan animasi dan audio visual, serta didalamnya akan mencakup kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran dengan *problem based learning*, latihan soal untuk melatih daya ingat peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Media ini diharapkan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat android dan komputer. Media *adobe animate* guna memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Harapannya peserta didik akan tertarik menggunakan media *Adobe Animate* untuk memudahkan memahami materi pelajaran khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia. Sehingga, peneliti ingin melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran PPKn yang digunakan masih belum menarik dan bervariasi.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar karena proses pembelajaran masih monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.
3. Dibutuhkannya media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran PPKn di SDN Cipinang Melayu 07.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi beberapa permasalahan diatas, maka penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pembelajaran PPKn untuk kelas V sekolah dasar pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” materi keragaman budaya di Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalahnya yaitu.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kualitas kelayakan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu secara teoritis dan secara psikis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan untuk memperkaya teori dalam bidang pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* dalam muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini berguna bagi peserta didik sekolah dasar, guru, dan peneliti selanjutnya. Kegunaan hasil penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi keragaman budaya di Indonesia, serta meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat dijadikan bahan acuan dan referensi guru sekolah dasar dalam pembelajaran PPKn kelas V pada materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa dan guru menjadi terbantu dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dengan adanya media.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* diharapkan menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran *Adobe Animate* dalam materi pembelajaran lainnya dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.