

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dalam mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki setiap individu. Pendidikan dapat membentuk setiap individu menjadi manusia yang berkompeten serta memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi penerus bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No.20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap individu. Melalui proses pembelajaran individu dapat membawa perubahan untuk menjadi lebih baik dan berkualitas serta dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan di Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki beberapa muatan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik, salah satunya yaitu muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dalam penerapannya PPKn berisikan pembelajaran mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia yang taat akan aturan yang telah ditetapkan oleh agama dan UUD 1945.<sup>2</sup> Muatan pelajaran PPKn dapat membentuk peserta didik yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, "Sistem Pendidikan Nasional" 2, no. 1 (n.d.).

<sup>2</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 230.

Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, membentuk sikap dan perilaku individu, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab.<sup>3</sup> Namun, saat ini banyak peserta didik dan generasi muda yang rusak moralnya dan mengakibatkan munculnya permasalahan-permasalahan yang mengganggu ketertiban umum, tentunya karena berbagai faktor yang mempengaruhinya, antara lain pengaruh negatif globalisasi, yaitu narkoba, alkohol dan pengaruh negatif lainnya.<sup>4</sup> Diperlukannya pembelajaran PPKn untuk dapat membenahi generasi penurus agar memiliki akhlak dan moral yang baik dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya.

Pembelajaran PPKn sangat penting diberikan kepada peserta didik sedini mungkin, akan tetapi tidak sedikit peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran PPKn sebagai pelajaran yang membosankan. Banyak bagian materi yang terkadang perlu dihafal dan peserta didik kesulitan karena harus menghafal dan memahami materi pelajaran dalam keadaan bosan.<sup>5</sup> Motivasi sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan semangat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Dikarenakan beberapa aspek membuat peserta didik tidak dapat meningkatkan motivasi belajarnya, meskipun guru telah berupaya untuk menggunakan sebaik mungkin sumber belajar yang terbatas.<sup>6</sup> Dibutuhkan keterampilan guru dalam menciptakan sumber belajar yang dapat membuat peserta didik senang ketika proses pembelajaran berlangsung.

Guru juga memiliki peran bagaimana mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satu usaha guru yaitu dengan menggunakan

---

<sup>3</sup> Dewi Kartini and Dinieanggraeni Dewi, "Universitas Muhammadiyah Enrekang" 3 (2021): h. 117.

<sup>4</sup> Ibid., hh. 113-118.

<sup>5</sup> Yohanes Aprilino Jehaut, Hagar Harini, and Syamzah Ayuningrum, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Pada Materi Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan Melalui Metode Jigsaw," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (2020): hh. 36-43, <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/498>.

<sup>6</sup> Elfa Sumiyati, "Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan," *Jurnal PGSD* 10, no. 2 (2017): hh. 66-72.

media pembelajaran yang interaktif dan guru juga berusaha dalam proses pengembangan keterampilan. Pengembangan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Dalam proses pembelajaran ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan.<sup>7</sup> Agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif, guru membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran berperan cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi dan proses pembelajaran antara peserta didik dan guru di kelas tidak terlaksana secara optimal.<sup>8</sup> Bagi peserta didik media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat untuk belajar sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru.<sup>9</sup> Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dimana materi yang abstrak dapat disampaikan secara konkret dengan bantuan media. Peserta didik dapat belajar secara konkret dan guru dapat memberikan stimulus agar pembelajaran menjadi efektif.

Terdapat empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, multimedia menjadi pilihan untuk membuat media pembelajaran, karena bersifat interaktif dan menarik perhatian peserta didik.<sup>10</sup> Proses pembelajaran harus memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran terlebih di era digital saat ini. Dengan menggunakan teknologi yang berkembang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi

---

<sup>7</sup> Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional* (PT. INDRAGIRI DOT COM, 2018), h. 23.

<sup>8</sup> Anwar Usman; Herlina; Miftahulhairah, "Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di Kepulauan Seribu," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (2020): h. 362.

<sup>9</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): h. 171.

<sup>10</sup> Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 75.



pelajaran dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Dalam mengembangkan media, guru harus mengetahui kebutuhan peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga media yang dihasilkan akan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar nasional Pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V didik SDN Kenari 08, bahwa guru telah berusaha untuk memberikan pembelajaran yang efektif untuk peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku dan video dari *youtube*, guru mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan mengakibatkan hilangnya fokus peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik, yaitu membutuhkan media pembelajaran yang terdapat gambar yang jelas dan video pembelajaran yang menarik.<sup>12</sup> Untuk mengatasi kendala yang terjadi yaitu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pemanfaatan teknologi harus dioptimalkan karena dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.<sup>13</sup> Guru dapat merancang media pembelajaran interaktif yang bersifat lebih

---

<sup>11</sup> "Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah," *Journal of Chemical Information and Modeling* 2011 (2013): hh. 1-18.

<sup>12</sup> "Instrumen Analisis Kebutuhan," n.d., <https://adoc.pub/queue/lampiran-1-instrumen-analisis-kebutuhan.html>.

<sup>13</sup> Rahmad Wahyugi and Fatmariza Fatmariza, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 785–793, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>.

konkret dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi.

Media pembelajaran yang digunakan guru tentunya harus interaktif dan kreatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Guru dapat memberikan pembelajaran yang maksimal dan peserta didik dapat memahami materi yang diberikan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang menarik salah satunya yaitu *articulate storyline*. Pengembangan media *articulate storyline* dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.<sup>14</sup> Melalui *articulate storyline* dapat membuat media pembelajaran interaktif yang memudahkan peserta didik belajar menggunakan *smartphone* atau laptop. Software ini memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media pembelajaran, tampilannya yang seperti *power point* memudahkan untuk digunakan oleh pemula.

Media interaktif *articulate storyline* dapat meningkatkan motivasi peserta didik jika pemanfaatannya dilakukan secara tepat dan dapat untuk menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas, sehingga dapat membantu peserta didik untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lebih lanjut.<sup>15</sup> Penggunaan media interaktif *articulate storyline* khususnya pada pembelajaran PPKn membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membuat peserta didik antusias untuk belajar

Terdapat penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* antara lain yaitu penelitian yang dilakukan Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri dengan judul "Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada

---

<sup>14</sup> Yunita Setyo Utami and Wahyudi, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2021): h. 62-71.

<sup>15</sup> Hesta Rafmana, Umi Chotimah, and Alfiandra, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi SMA Srijaya Negara Palembang," *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 5, no. 1 (2018): 52-65.

Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI". Pada penelitian tersebut mengembangkan media *articulate storyline* melalui prosedur pengembangan dengan model ASSURE. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media *articulate storyline* 3 layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV.<sup>16</sup>

Penelitian kedua yaitu dilakukan oleh Feby Muhammad Zaini dan Susilo Tri Widodo dengan judul "Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Karakter Muatan Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar". Pada penelitian tersebut peneliti mengembangkan multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif *articulate storyline* berbasis karakter materi lambang dan simbol Garuda Pancasila di Indonesia yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.<sup>17</sup>

Penelitian ketiga yaitu dilakukan oleh Rusmin Husein dan Ditya Ibrahim dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Di Sekolah Dasar" pada penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan menggunakan *software articulate storyline* 3. Media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan layak digunakan dan diimplementasikan di kelas V Sekolah Dasar.<sup>18</sup>

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah ada sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline* layak dan efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam media

---

<sup>16</sup> Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri, "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI," *Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5024–5034, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>.

<sup>17</sup> Feby Muhammad Zaini and Susilo Tri Widodo, "MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE BERBASIS KARAKTER MUATAN PEMBELAJARAN PPKn KELAS III SEKOLAH DASAR" 11, no. 1 (2022): hh. 32-37.

<sup>18</sup> Rusmin Husain et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar" 07, no. September (2021): hh. 1365–1374.



*articulate storyline* tersebut belum ada penjelasan dengan video pembelajaran berupa video animasi dalam menyampaikan materi. Maka pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media interaktif *articulate storyline* pada pembelajaran PPKn dengan keterbaharuan yang akan dikembangkan berupa video animasi dalam menguatkan materi pelajaran dan pengembangan media interaktif menggunakan pendekatan berbasis pembelajaran kontekstual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, yang akan dibuat mencakup kompetensi dasar, materi pembelajaran berbasis kontekstual, latihan soal, kuis dan hasil penilaian setelah peserta didik mengerjakan kuis tersebut. Pengembangan media ini akan diberi video animasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang diharapkan bisa merangsang cara berfikir siswa. Hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan berbasis web dengan tujuan memudahkan guru dan peserta didik untuk mengakses media.

Media pembelajaran *articulate storyline* akan dibuat dalam bentuk tampilan yang menarik dan kreatif dengan memunculkan teks, gambar, video dan audio pada *slide* yang ada. Pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan media *articulate storyline* yaitu berbasis pembelajaran kontekstual. Media ini diharapkan dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan suatu media pembelajaran interaktif dengan judul "Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada PPKn Kelas V Sekolah Dasar".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik terkadang merasa bosan dan memiliki motivasi yang rendah untuk belajar.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PPKn kurang menarik perhatian peserta didik.
3. Teknologi yang ada belum dimanfaatkan secara optimal untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan berbentuk media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis pembelajaran kontekstual pada PPKn kelas V Sekolah Dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif *articulate storyline* berbasis pembelajaran kontekstual pada PPKn kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media interaktif *articulate storyline* berbasis kontekstual pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis kontekstual pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya menambah pengetahuan



mengenai pengembangan media interaktif *articulate storyline* berbasis pembelajaran kontekstual.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik antusias untuk mengikuti proses pembelajaran PPKn yang menyenangkan, mudah dipahami dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi terkait pengembangan media interaktif *articulate storyline* berbasis pembelajaran kontekstual menjadi media pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

