

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses menyampaikan ilmu, kecakapan dan karakter yang harus dilakukan sejak dalam kandungan hingga akhir hayat. Tertanamnya nilai-nilai karakter yang baik dalam jiwa seseorang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu bangsa dapat dikatakan bangsa yang maju apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kecakapan dalam suatu bidang atau ilmu diawali dengan menjalani proses pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan kemajuan bagi suatu bangsa karena berhasil mencetak sumber daya manusia yang handal diberbagai bidang kehidupan. Pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa, sehingga perlu dilaksanakan dengan penuh perhatian dan dijalankan dengan sebaik-baiknya agar membuahkan hasil yang maksimal.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan muatan pembelajaran yang mengajarkan dan membentuk kepribadian peserta didik menjadi manusia yang berkarakter dan berakhlak mulia. PPKn di Sekolah Dasar merupakan pegangan dasar untuk membentuk peserta didik menjadi generasi yang berkarakter.<sup>1</sup> PPKn mampu memberikan dan mengajarkan peserta didik untuk memiliki nilai-nilai karakter yang baik. Generasi yang berkarakter baik akan menciptakan peradaban yang berkualitas sehingga tidak mudah tergelincir pada perilaku yang menyimpang dari norma-norma kehidupan. Mengingat era globalisasi saat ini telah menciptakan degradasi moral bagi anak bangsa yang menjadikan lunturnya nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, muatan pembelajaran PPKn merupakan muatan

---

<sup>1</sup> Dinie Anggraeni Dewi et al., "Peran Pembelajaran Pkn SD Dalam Membentuk Karakter Moral Siswa Untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa," *Jurnal Basicedu* , 5, no. 6 (2021): 5258–5265.

pembelajaran yang sangat penting untuk membentuk sikap, dan karakter peserta didik, sehingga mampu memiliki rasa tanggung jawab serta mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dengan harapan peserta didik dapat menjadi pribadi yang lebih baik, sehingga mampu untuk menghadapi tantangan kehidupan kedepannya.

Pentingnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk diajarkan diusia sekolah dasar bertujuan untuk mencegah penyimpangan-penyimpangan yang dapat menjerumuskan peserta didik dalam melakukan perbuatan yang melanggar norma-norma kehidupan. Tanpa adanya pegangan dasar yang dimiliki peserta didik, dapat menjadikan peserta didik mudah terpengaruh dan tidak dapat menilai hal baik dan hal buruk. Mengingat kemajuan teknologi saat ini dapat mengubah kehidupan suatu bangsa, seperti ideologi, keyakinan, dan kebiasaan suatu bangsa yang dapat terkikis karena masuknya budaya luar yang mempengaruhi peserta didik. Dapat dilihat dengan jelas dari tingkah laku generasi muda saat ini, yang mulai meniru gaya hidup yang sedang tren tanpa memperhatikan baik buruknya bagi kehidupan, seperti perilaku hidup mewah dan boros. Jika dibiarkan, nilai-nilai dasar Pancasila akan memudar dan hilang. Oleh karena itu, PPKn merupakan muatan pembelajaran yang nilai-nilainya harus dilekatkan dalam diri peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin melesat menjadikan ruang dunia terbuka begitu luas, sehingga memudahkan siapa saja dalam mengakses hal-hal baru. Banyak terobosan baru dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini, seperti menciptakan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligenci*) yang sedang marak diperbincangkan. Salah satu tujuan dari dibuatnya produk kecerdasan buatan adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia. Hal ini tentunya sangat menguntungkan bagi masyarakat terutama bagi generasi saat ini. Namun, dengan adanya kemudahan-kemudahan yang ditawarkan dapat menimbulkan dampak yang berbahaya dan yang terpenting adalah dapat menciptakan degradasi moral anak bangsa.

Giat dalam mencegah dan mengatasi degradasi moral akibat perkembangan teknologi tentunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dan menjadikan teknologi sebagai *partner* untuk meningkatkan proses kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan.<sup>2</sup> Menjadikan teknologi sebagai *partner* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dalam penggunaan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan seperti memanfaatkan *handphone* sebagai media belajar bagi peserta didik, karena *handphone* saat ini sudah melekat dan menjadi teman dalam keseharian peserta didik. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan dan dapat memberikan pandangan baru bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu serta dapat dilakukan secara mandiri. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat mengalihkan perhatian peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.

Abad 21 ini diharapkan kualitas pendidikan dapat meningkat. Sehingga menjadi tantangan baru bagi seorang guru untuk meningkatkan kualitas diri dan berinovasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Namun sangat disayangkan adanya keterbatasan seorang guru dalam memanfaatkan teknologi, sehingga pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dan tidak memanfaatkan media berbasis teknologi, akibatnya peserta didik merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup> Rasa jenuh dan bosan yang dirasakan peserta didik dapat menghambat terserapnya materi pembelajaran sehingga materi sulit untuk dipahami peserta didik. Sejatinnya penggunaan media dalam proses

---

<sup>2</sup> Moh Jazuli, Lutfiana Fazat Azizah, and Nifil Magfiroh Meita, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android," *Jurnal Lensa (Lentera Sains)*, 7, no. 2 (2017): 47–65.

<sup>3</sup> Lalu Sumardi, Arif Rohman, and Dwi Wahyudiati, "Does the Teaching and Learning Process in Primary Schools Correspond to the Characteristics of the 21st Century Learning?," *International Journal of Instruction* 13, no. 3 (2020): 357–370.

pembelajaran merupakan sebagai penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran dapat berupa fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih menarik, efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>4</sup> Media pembelajaran berupa fisik seperti buku, peta, dan gambar sedangkan media pembelajaran berupa non fisik merupakan *software* (perangkat lunak). Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mendekatkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat membuat peserta didik merasa antusias, semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tentunya dengan menggunakan media yang menarik, efektif, mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat menjawab tantangan era globalisasi.

Menjawab tantangan era globalisasi tentunya dengan menjadikan peserta didik memiliki keterampilan hidup (*life skills*). Keterampilan hidup abad 21 harus dimiliki generasi muda di era saat ini. Untuk menghantarkan peserta didik dalam memiliki keterampilan hidup era saat ini, seorang guru harus menerapkan sistem pembelajaran abad 21 yang ditandai dengan kemampuan seorang guru dalam memiliki kemampuan dan pemahaman mengenai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK).<sup>5</sup> Mengharuskan seorang guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satu caranya adalah dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, efisien, ekonomis, dan mudah digunakan oleh peserta didik. Media yang dapat dikembangkan sesuai dengan tantangan era ini salah satunya adalah media aplikasi Android yang dapat diakses dengan mudah dan digunakan

---

<sup>4</sup> Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education*, 4, no. 2 (2019): 53–60.

<sup>5</sup> Joko Suyanto, Mohammad Masykuri, and Sarwanto Sarwanto, "Analisis Kemampuan Tpack (Technological, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi Sma Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah," *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9, no. 1 (2020): 46.

kapan saja tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Namun pemanfaatan *handphone* Android masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran.

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Android untuk menunjang proses pembelajaran. Mengingat kecenderungan peserta didik saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone* Android dibandingkan dengan membaca buku-buku saat belajar di rumah.<sup>6</sup> *Handphone* Android yang berpotensi sebagai media pembelajaran justru dimanfaatkan untuk hal-hal yang kurang berkualitas seperti bermain *games* dan berselancar dimedia sosial. Untuk menanggulangi hal tersebut, media pembelajaran berupa Aplikasi Android merupakan suatu inovasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran agar dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri melalui *handphone* Android yang dimiliki peserta didik. Sehingga *handphone* Android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Android dalam mempelajari materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Android sudah menjadi *partner* bagi peserta didik era saat ini, sehingga harus dijadikan peluang untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran.<sup>7</sup> Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone* Android dibandingkan belajar dengan membaca buku-buku pelajaran. Jika memanfaatkan *hanphone* Android sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat teralihkan oleh hal-hal yang kurang bermanfaat saat menggunakan *hanphone* Android. Sehingga media pembelajaran berupa aplikasi Android merupakan media yang efektif, efisien, ekonomis dan menarik bagi peserta didik. Khususnya bagi peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan media dalam setiap proses pembelajarannya.

---

<sup>6</sup> Diren Agasi et al., "Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, no. 2 (2022): 10763–10768.

<sup>7</sup> H.P.S Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11, no. 1 (2021): 1–15.

Pada kenyataannya era saat ini dengan mudahnya para peserta didik berselancar di media sosial dengan melihat konten-konten yang tidak bermanfaat, merusak moral bangsa, melunturkan nilai-nilai karakter dan terkikisnya nilai-nilai Pancasila yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena penggunaan *handphone* yang kurang bermanfaat. Dalam situasi seperti saat ini, menjadi tantangan besar bagi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tujuan dibuatnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, agar peserta didik kembali memiliki semangat belajar dan memotivasi peserta didik untuk memahami setiap materi, yang saat ini peserta didik cenderung malas dan tidak memiliki semangat untuk belajar dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *handphone*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 25 Jakarta. Pada hasil wawancara guru kelas VI menyatakan perlunya model dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi serta perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang dioptimalkan. Selain itu guru menyatakan bahwa peserta didik kelas VI sudah memiliki *handphone* Android. Dan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku Tema. Dalam hal ini, wali kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 25 Jakarta mendukung secara penuh dengan adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran, karena dapat menjadi penunjang pembelajaran dan dapat membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman materi pembelajaran, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila yang memiliki peranan penting yang mengajarkan nilai-nilai karakter.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik, bahwa peserta didik belum pernah merasakan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan peserta didik menyukai dan menginginkan belajar dengan menggunakan *handphone*. Selain itu, dalam pembelajaran PPKn

terdapat materi yang kurang dipahami secara baik oleh peserta didik yaitu pada materi Nilai-nilai Pancasila. Peserta didik masih kurang memahami secara baik materi Nilai-nilai Pancasila yang sesuai dengan penerapan perilaku di kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran hanya menggunakan buku Tema, pada kenyataannya materi nilai-nilai Pancasila merupakan materi yang sangat penting karena mengajarkan nilai-nilai karakter. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa peserta didik kelas VI sudah memiliki *handphone* Android, namun pada kenyataannya lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain *game* dan berselancar di media sosial. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi Android yang berisi materi nilai-nilai Pancasila sangat diperlukan.

Mengenai fasilitas di Sekolah Dasar Muhammadiyah 25 Jakarta peneliti mendapati fasilitas yang belum memadai, akan tetapi di sekolah sudah tersedia jaringan internet seperti *wireless networking* atau *wifi* hanya saja kurang dimanfaatkan. Dan peneliti juga mendapatkan informasi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya media yang disediakan oleh sekolah. Sehingga selama ini guru hanya memanfaatkan buku Tematik untuk pembelajaran karena keterbatasan yang dimiliki. Materi Nilai-nilai Pancasila yang terdapat di buku Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup hanya sebagai bahan bacaan dan sebagai bahan penugasan. Guru menyampaikan bahwa media berbasis teknologi dapat membantu peserta didik dalam memahami dan memperdalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dapat menggunakan media berbasis teknologi yang memanfaatkan *hanphone* Android untuk dijadikan sebagai sarana belajar peserta didik yang berisikan animasi, video pembelajaran, dan *quiz* sebagai bahan penunjang untuk belajar dan memperdalam pemahaman peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winda Rahayuningtiyas kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak efisien dan efektif yang menyebabkan pembelajaran PPKn

tidak berjalan lancar.<sup>8</sup> Oleh karena itu, diperlukannya sebuah inovasi yang menjadikan pembelajaran PPKn menjadi menyenangkan bagi peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Mengingat muatan pembelajaran PPKn sangat penting untuk diajarkan pada anak usia Sekolah Dasar, karena pendidikan karakter harus lebih awal diajarkan dan ditanamkan diusia Sekolah Dasar. Mengikuti perkembangan zaman saat ini, pembelajaran PPKn harus dikemas secara menarik, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan *handphone* Android sebagai media pembelajaran yang berisikan animasi, video pembelajaran, dan *quiz* sehingga peserta didik dapat menggunakan *handphone* Android untuk hal-hal yang lebih bermanfaat dibandingkan harus digunakan untuk berselancar dimedia sosial dan bermain *game*. Dengan begitu media pembelajaran berbasis Android sangat diperlukan sebagai sarana dan pendamping peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kecakapan hidup abad 21.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Android dapat dijadikan jalan keluar untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winda, Ilmawati dan Endang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” mendapatkan hasil yang positif dan menyatakan media pembelajaran berbasis Android sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>9</sup> Hal ini membuktikan bahwa peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran dengan media berbasis Android yang dibuktikan dengan hasil evaluasi yang sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Android yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk belajar dan memahami materi

---

<sup>8</sup> Winda Rahayuningtiyas, Ilmawati Fahmi Imron, and Endang Sri Mujiwati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 6, no. 1 (2023): 108–121.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 20.

Nilai-nilai Pancasila Tema 1 Selamatkan Makhluk hidup kelas VI Sekolah Dasar.

Umi dan Hendrik melakukan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Si PANCA Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh Umi dan Hendrik memperoleh hasil media pembelajaran Si PANCA berbasis Android telah layak dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>10</sup> Namun media yang dikembangkan oleh Umi dan Hendrik tidak terdapat fitur video pembelajaran Berdasarkan penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan fitur yang lebih menarik seperti menambahkan fitur video pembelajaran untuk menambah pemahaman peserta didik dalam memahami materi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Savitri, Karim, dan Abdullah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar”.<sup>11</sup> Penelitian yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang menarik, efektif, efisien dan ekonomis bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan dengan tambahan fitur video pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis Android tanpa menggunakan kuota internet, dapat diunduh melalui *playstore* ataupun memindai *barcode* yang diberikan oleh peneliti. Sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran terkhusus pada muatan pembelajaran PPKn dengan Kompetensi Dasar 3.1 yaitu dapat menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di

---

<sup>10</sup> Lailatul Umi Qoidah and Hendrik Pandu Paksi, “Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*, 9, no. 07 (2021): 2816–2826.

<sup>11</sup> Dini Savitri, Abdul Karim, and Hasbulla, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar,” *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1, no. 2 (2020): 63–75.

manapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu peneliti mengembangkan media pembelajaran aplikasi Android dengan bantuan Microsoft Power Point dan menggunakan Android *Package Builder* (APK) dengan format *Android App Bundle* yang menghasilkan aplikasi dengan ukuran yang lebih kecil daripada aplikasi dengan format APK.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dalam muatan pembelajaran PPKn Kelas VI Sekolah Dasar dengan berbasiskan aplikasi Android yang diberi nama NAPAS yang merupakan singkatan dari Nilai-nilai Pancasila sehingga peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android NAPAS (Nilai-Nilai Pancasila) Pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Sekolah Dasar”.



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hal yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PPKn masih belum optimal.
2. Pengembangan media pembelajaran aplikasi Android pada muatan pembelajaran PPKn di kelas VI Sekolah Dasar yang kurang dimanfaatkan.
3. Peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan, yang tidak menggunakan kuota internet, serta dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
4. Penggunaan *handphone* Android oleh peserta didik cenderung digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti untuk bermain *games* dan berselancar di media sosial.
5. Keterbatasan guru dalam membuat dan memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran.

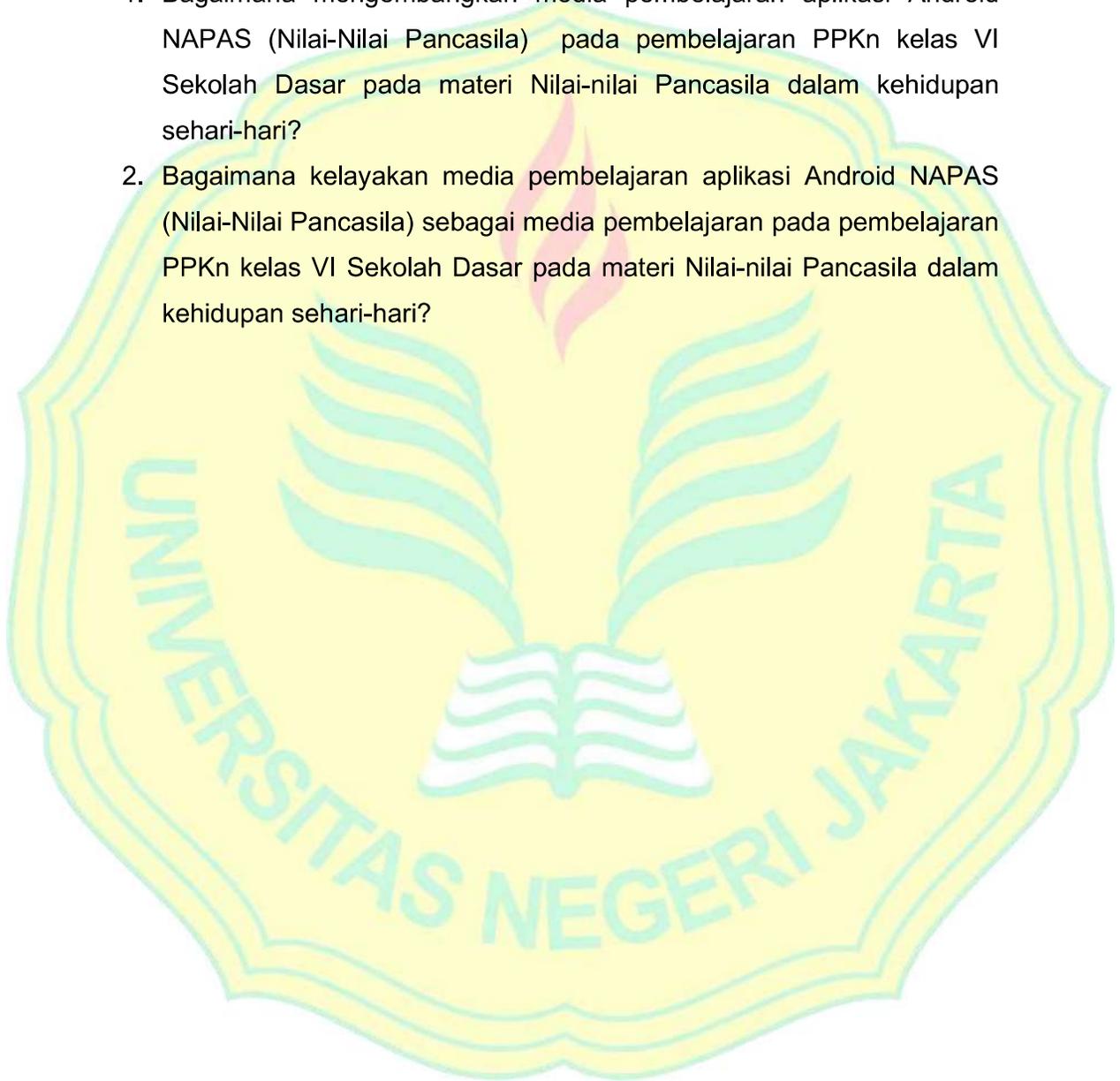
## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah di atas, maka peneliti memberikan Batasan masalah. Peneliti memfokuskan masalah penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran aplikasi Android NAPAS (Nilai-Nilai Pancasila) pada pembelajaran PPKn kelas VI Sekolah Dasar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup pada materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran aplikasi Android NAPAS (Nilai-Nilai Pancasila) pada pembelajaran PPKn kelas VI Sekolah Dasar pada materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi Android NAPAS (Nilai-Nilai Pancasila) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PPKn kelas VI Sekolah Dasar pada materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?



## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian pengembangan ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran PPKn yang yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan bagi para peserta didik.

#### b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan berupa aplikasi Android NAPAS diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran mengenai materi PPKn kelas VI Sekolah Dasar mengenai materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan juga dapat menumbuhkan kecakapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi di abad 21. Dan dapat memberi dampak serta pengaruh positif kepada peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan juga dapat menumbuhkan kecakapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi di abad 21. Dan dapat memberi dampak serta pengaruh positif kepada peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### c. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca dalam mengembangkan media pembelajaran aplikasi Android atau media berbasis teknologi.