

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan pembangunan, bangsa Indonesia telah melakukan berbagai macam upaya meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. Hal ini dilakukan agar memperoleh orang-orang yang berkualitas dan dapat bersaing secara global, seperti apa yang dijelaskan dalam UUD 1945 bahwa tujuan dari pembangunan nasional dilaksanakan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 pasal 77I Tentang Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan kewarganegaraan dimaksud untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta Komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

PPKn merupakan kumpulan mata pelajaran yang membahas tentang warga negara yang wajib dilaksanakan oleh satuan pendidikan. Terdapat unsur-unsur yang menjadi ruang lingkup PPKn sebagai berikut, pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap – sikap (afektif).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu fondasi yang dapat mengembangkan sikap nilai-nilai dan moral kewarganegaraan serta nilai moral yang baik peserta didik. Maka salah satu standar siswa telah menguasai suatu pokok bahasan secara optimal ialah siswa telah berhasil hasil yang telah

disepakati, serta indikator tercapainya tujuan pembelajaran dapat direpresentasikan dari minat belajar siswa dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses penyampaian materi, dalam proses tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berfungsi memberikan bahan remediasi bagi siswa dan kemudahan dalam menangkap materi, sehingga dapat peningkat pemahaman yang optimal dan hasil belajar siswa kian membaik. Menciptakan siswa yang mempunyai unsur-unsur kognitif, psikomotorik, dan afektif, bukan hanya menggunakan sebuah media yang tepat, tetapi dibutuhkan juga tenaga pendidik yang memiliki kualitas yang baik. Karena seorang guru merupakan fasilitator bagi setiap peserta didik sehingga guru menjadi faktor utama keberhasilan tujuan pendidikan.

Sementara itu berdasarkan pengamatan peneliti dari hasil wawancara dan catatan lapangan terhadap mata pembelajaran PPKn secara umum di SMA/SMK, SMP dan khusus di lokasi penelitian SMP Negeri 20 Jakarta Timur, berdasarkan pengalaman peneliti saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM). Pembelajaran PPKn kurang maksimum, dikarenakan peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran PPKn yang terlalu bersifat teori, hafalan, dan pengguna media pembelajaran yang digunakan guru terkesan kurang maksimal sehingga belum mampu membuat peserta didik untuk aktif dan minat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran kurang maksimum dari faktor siswa, sebagian besar siswa belum sepenuhnya bertanggung jawab dalam memperhatikan materi yang sedang diajarkan, sebagian peserta didik mengobrol dan masih ada peserta didik yang mengganggu teman sebangku. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang paham materi yang disampaikan dan

sebagian besar peserta didik masih kurang minat dalam pembelajaran, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Dari faktor Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) permasalahan yang terjadi secara umum pasal 10A PP Nomor 19 Tahun 2017 tentang guru menyebutkan bahwa guru yang memiliki keahlian eksklusif dibutuhkan oleh satuan pendidikan, baik yang sudah atau belum memenuhi kapabilitas akademik S/DI dan tidak memiliki sertifikat pendidik dapat diangkat menjadi guru, hal tersebut berdampak pada suasana yang diciptakan saat pembelajaran menjadi kurang kondusif dapat dilihat dengan proses pengajaran yang kurang interaktif antara guru dan peserta didik yang dimana pembelajaran seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, serta belum menggunakan metode yang bervariasi demi meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran hanya terkesan satu arah. Dari berbagai permasalahan yang terjadi peserta didik Kelas VIII A di SMP Negeri 20 Jakarta Timur kurang berminat pada mata pelajaran PPKn hal tersebut dikarenakan penempatan guru yang kurang tepat pada bidang keahliannya.

Diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dengan alternatif berbasis pendekatan ilmiah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Salah satu alternatif yang dibutuhkan adalah membantu siswa dalam memahami pokok materi PPKn dan membantu peserta didik dalam membahas pokok materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan media dan metode. Maka alternatif yang dipilih oleh peneliti adalah media

pembelajaran interaktif dikarenakan penelitian tentang pengembangan media interaktif dalam pelajaran PPKn masih terbilang jarang.

Kata media berasal dari kata medium pengertian media jika dibahas sangat ekstensif namun dibatasi pada substansi media pendidikan yakni media sebagai instrument yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran (Dryanto, 2016).

Media pembelajaran akan berfungsi secara ideal apabila media yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mencapai proses tujuan pembelajaran. Masalah yang terjadi minimnya media alternatif untuk media pembelajaran PPKn yang menyebabkan siswa kurang berminat, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android*. Untuk mengatasi permasalahan ini penelitian mempunyai sasaran yang berupa produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* pada mata pelajaran PPKn SMP yang tertuju pada kelas VIII A SMP. Dalam pengembangan ini peneliti membuat produk aplikasi media interaktif berbasis *Android*. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan guru dalam proses mengajar dan membantu siswa dalam menangkap isi materi. Dalam menerapkan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis aplikasi android dikarenakan *Software* tersebut sangat efektif dalam membuat media interaktif. Menurut Supriyadi (2016) *Adobe Flash* merupakan aplikasi yang dipakai sangat ekstensif oleh profesional dan sangat mengagumkan dalam menampilkan program multimedia. Aplikasi *Adobe Flash* dapat membantu dalam membuat animasi berbentuk , vektor ,logo ,media interaktif. Peneliti memilih aplikasi ini karena memiliki banyak kelebihan, berdasarkan pendapat diatas, serta tutorial dalam

pembuatan media interaktif *Adobe Flash* terbilang cukup mudah, ditemukan maupun internet atau buku-buku *Adobe Flash*.

Referensi yang diambil peneliti melalui penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Reny Vianjany tahun 2013 pada Pendidikan Fisika yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pro8 pada Bahasan pokok Suhu dan Kalor*. Jenis penelitian ini *Research and Development (R & D)*. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* layak digunakan.

Berdasarkan penelitian dan pengetahuan yang dilaksanakan di negara - negara maju, eksploitasi media untuk pembelajaran dilakukan dengan *Web enhanced course*. Fungsi media disini hanya menyediakan substansi pembelajaran (*Content*) dan memberikan fasilitas hubungan (*link*). Di era yang sekarang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android sangat dibutuhkan untuk mendorong efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui aplikasi media interaktif berbasis *Android* dapat diakses dimana saja dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang berupa teks, gambar, suara, animasi berbentuk video, serta sebagai instrumen guru untuk mempermudah dalam menjelaskan materi yang disampaikan dan menumbuhkan pembelajaran yang berunsur kognitif, psimotorik, dan afektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari paparan di atas penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran guru terkesan kurang maksimal untuk menarik minat peserta didik.
- b. Peserta didik sebagian besar sepenuhnya belum bertanggung jawab dalam memperhatikan materi yang diajarkan, peserta didik sering mengobrol dengan peserta didik lain, cenderung merasa bosan.
- c. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PPKn.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini terfokus terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis aplikasi *Android* pada mata pelajaran PPKn.

### **D. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* untuk mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP ?
- b. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* layak digunakan dalam pembelajaran PPKn?
- c. Apakah minat peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran PPKn aplikasi berbasis *Android*?

### **E. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn melalui aplikasi berbasis *Android* pada peserta didik kelas VIII di SMP.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi berbasis *Android*.
- c. Mengetahui peningkatan minat peserta didik setelah menggunakan aplikasi berbasis *Android*.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### a) Manfaat Teoritis

Mampu membagikan faedah bagi kelangsungan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan khususnya terdapat mata pelajaran PPKn di SMP mengenai *Research and Development*.

### b) Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah, guru dan peserta didik sebagai berikut :

- Sekolah

Memperbanyak rujukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android*.

- Guru

Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dapat mempermudah guru dalam prosedur mengajar dan meningkatkan minat peserta didik.

- Peserta didik

Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.