

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia perlu meletakkan landasan yang kuat untuk memenuhi pengetahuan dan keterampilan serta memperkuat kapasitas dan motivasi generasi muda untuk terus belajar untuk itu guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran merupakan wahana dalam penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar pada Peserta didik. Media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya. Media yang dapat digunakan guru salah satunya adalah media pembelajaran, Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang tepat dalam proses belajar mengajar, Hasan (2016).

Kualitas pendidikan tentu bukanlah hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan tergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh peran guru dan bagaimana praktik pembelajarannya diimplementasikan, Pebriyenni (2018). Salah satu cara dalam mengimplementasikan hal tersebut dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan

di sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Mata pelajaran PPKn dapat mengembangkan potensi peserta didik agar membentuk karakter anak di kehidupan masyarakat, memiliki sikap mental positif dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat sehingga menjadi warga negara yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Rahayu, dkk (2018) dilaksanakannya pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKn agar setiap warga negara memahami hak dan kewajibannya dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan Permendikbud No.37 Tahun 2018, tujuan Pembelajaran PPKn yang terdapat pada KD 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan KD 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada kelas V di tingkat sekolah dasar adalah peserta didik mampu mengidentifikasi sikap/perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila, dan peserta didik mampu menemukan contoh sikap/perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila.

Untuk mencapai tujuan tersebut tentu tidak lepas dari aspek-aspek yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya aspek media pembelajaran. Menurut Novia (2015), Media pembelajaran sangat berperan besar terhadap kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Peserta didik dapat membangun pengetahuannya dengan media yang telah disediakan dan dimanfaatkan oleh guru. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran dan penggunaannya berpengaruh terhadap proses pembelajaran bahwa media dianggap sebagai fasilitator paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media

pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, sesuai dengan *level* atau tingkatan belajar siswa, Irawan, dkk.(2012).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Dedi Kurniawan, (2016) dari Program Pascasarjana Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan, tentang menggunakan media pembelajaran interaktif powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Pada penelitian yang dilakukan oleh Erna Tutantri Br Tarigan, (2017) dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, tentang penggunaan media gambar yang berfungsi mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak, mendekatkan objek yang sebenarnya, melatih siswa berfikir konkret dan memperjelas suatu masalah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar pada kelas V ditemukan bahwa:

1. Pemakaian media pembelajaran masih terbatas.
2. Terbatasnya kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi,
- 3 masih kurangnya sarana penunjang kegiatan belajar.
4. Belum ada penggunaan media pembelajaran berbasis *visual studio* pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Microsoft Visual Studio* adalah sebuah *Integrated Development Environment* buatan *Microsoft Corporation*, aplikasi *visual studio* baik digunakan pada pengembangan media pembelajaran, Purnomo, (2015), pada penelitian ilmiah tentang Pembelajaran Rambu-rambu Lalu Lintas berbasis *visual studio*, Taufan (2015).

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas *Windows*) ataupun *managed code* (dalam bentuk *Microsoft Intermediate Language* di atas

.NET Framework). Sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.

Maka, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis *visual studio* pada Kelas V Sekolah Dasar”, dengan *visual studio* yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum ada ditemukan media pembelajaran berbasis *visual studio* pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar.
2. Terbatasnya kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi.
3. Masih kurangnya sarana penunjang kegiatan belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran PPKn Berbasis *visual studio* pada kelas V Sekolah Dasar dengan materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *visual studio* pada kelas V Sekolah Dasar pada materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *visual studio* pada kelas V Sekolah Dasar materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran PPKn berbasis *Visual Studio* pada kelas V dengan materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang memenuhi kriteria valid.
2. Mengetahui media pembelajaran PPKn berbasis *Visual Studio* pada kelas V dengan materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Guru dan Peneliti

Guru dan peneliti sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan juga sebagai alternative bahan

ajar dalam media pembelajaran berbasis *visual studio* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PPKn.

2. Siswa

Untuk membantu dalam pembelajaran PPKn melalui media ajar yang telah dikembangkan.

G. Spesifikasi produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran PPKn berbasis *Visual Studio* pada kelas V Sekolah Dasar.

Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran PPKn dibuat menggunakan *Visual Studio*.
2. Media pembelajaran PPKn terdiri dari lima bagian, yaitu: a. Petunjuk, berisi petunjuk tombol-tombol penggunaan. b. Materi, berisi materi ajar tentang nilai-nilai sila Pancasila. c. Video, berisi video tentang penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. d. Profil, berisi tentang biodata penulis secara lengkap.
3. Penyajian media pembelajaran PPKn di desain dengan *stage* yang indah dengan ukuran 1024 X 600, jenis tulisan *comic sans ms*.
4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran PPKn menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5. Penyajian media pembelajaran PPKn menggunakan, video, suara dan tombol interaktif sehingga media terlihat menarik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Adapun beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Suatu pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan media yang mendukung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Erna (2017).
- b. Alasan memilih multimedia pembelajaran interaktif konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami, dan sistematis menurut Dedi, dkk (2016). Dengan menggunakan multimedia, dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Visual Studio* ini terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas untuk mata pelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar dengan materi nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari karena keterbatasan waktu.
- b. Produk pengembangan yang dihasilkan hanya dapat dipergunakan untuk kelas V Sekolah Dasar.

I. Definisi Operasional

Adapun penjelasan beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Fokusnya ialah materi PPKn kelas V yang dikembangkan melalui media yang menarik.
2. Pengertian dari nilai sila Pancasila adalah setiap sila yang berada di dalam pancasila, memiliki sifat yang mutlak dan harus dilakukan. Serta tidak boleh ada perubahan apapun di dalam sila-sila tersebut. nilai yang berikutnya yaitu nilai instrumental, yang merupakan adanya wujud dan pelaksanaan dari nilai fundamental pada pancasila
3. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Visual Studio* mata pelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.
4. Media pembelajaran adalah sarana, alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran dan diterima oleh peserta didik.

5. *Visual Studio* adalah salah satu program pembuatan animasi yang dapat menggabungkan konsep-konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* sehingga mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

5. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, dengan indikator yang digunakan yaitu kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis dan aspek teknis.

6. Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh guru dan peserta didik, praktikalitas media pembelajaran PPKn di ujicoba dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kemudian guru dan siswa mengisi angket respon terhadap media pembelajaran PPKn berbasis *Visual Studio*. Adapun indikator angket respon guru dan siswa terdapat pada angket praktikalitas.