

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mutu Pendidikan menjadi salah satu aspek penentu tingkatan peradaban suatu bangsa. Semakin kualitas pendidikan maka semakin tinggi pula peradabannya. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan peradabannya suatu bangsa wajib mempunyai mutu pendidikan yang baik. Untuk itu bidang pendidikan wajib menemukan prioritas utama sebagai upaya meningkatkan daya saing serta level peradaban.

Kualitas pendidikan bangsa Indonesia secara umum masih belum begitu mengembirakan. Perihal ini berdasarkan survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, maka untuk keterampilan membaca, sains, serta matematika di Indonesia terkategori rendah. Perihal tersebut pada urutan hasil survei PISA yang memposisikan Indonesia berada pada urutan ke-74 dari 79 negara. Perihal ini diperkuat dengan hasil studi yang lain berjudul *Word's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016, Peringkat Negara Indonesia pada peringkat 60 dari 61 negara pada kriteria minat membaca. (B. Kemendikbud, 2019). Dari survei tersebut sebagai perhatian serius negara Indonesia guna tingkatan pendidikan.

Pendidikan ialah proses pembelajaran yang dapat dilaksana kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Perihal itu sebab pembelajaran merupakan proses

sepanjang hayat sebagai pranata yang penting untuk manusia. Sutisna (2011) mengatakan bahwa pendidikan ialah institusi ataupun pranata yang berarti untuk kelangsungan hidup manusia. Salah satu pranata pembelajaran yang dijalankan secara sistematis struktur adalah sekolah.

Pendidikan di sekolah merupakan suatu kegiatan atau proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan terjadi perubahan pada siswa tersebut dari aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotik, di dalamnya terdapat literasi dan numerasi (Ejiofor, 2021). Sekolah yang memiliki prasarana dan sarana memadai, dan didukung dengan pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten dapat meningkatkan mutu lulusan dan tentunya meningkatkan mutu pendidikan secara umum. Linieritas guru turut menjadi penentu kualitas pendidikan pada sekolah (Mahdiansyah, 2010). Maka dari itu pendidikan di sekolah harus melibatkan guru dan siswa dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ialah untuk menggapai hasil yang optimal yakni meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotor, dengan demikian kualitas pendidikan bisa diukur melalui ketiga aspek tersebut. Uraian serupa oleh (Hermawan, 2019) bahwa tujuan pembelajaran dapat dibagi dua tujuan yang berbeda yaitu: tujuan belajar universal (TPU), serta tujuan belajar khusus (TPK) yang mengacu kepada 4 criteria, ialah ABCD yaitu A = *audience*, B = *behavior*, C = *condition*, serta D = *degree*. Tujuan pembelajaran khusus (TPK) dapat dikategorikan baik jika telah dipenuhi persyaratan berikut: (a) melakukan langkah pembelajaran, (b) pembelajaran dalam bentuk proses capaian belajar, (c) harus

tindakan siswa bukan berpusat pada guru, serta (d) serangkaian pengetahuan dan keahlian, supaya mudah dalam memperhitungkan dalam mencapai tujuan. Tidak hanya pendapat di atas Anitah (2019) menarangkan bahwa tujuan pembelajaran ditinjau dari proses pembentuknya dibedakan sebagai berikut: (1) tujuan ranah pengetahuan menuntut aktivitas pengkajian, (2) tujuan ranah keterampilan menuntut aktivitas berlatih, serta (3) sikap yang akan dicapai dipusatkan pada rangkaian aktivitas pencapaian tujuan sikap tersebut.

Optimalisasi mutu pendidikan bangsa Indonesia melibatkan diri pada evaluasi pendidikan secara Internasional PISA. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui dan membandingkan posisi mutu bangsa Indonesia dengan bangsa-bangsa lainnya. Hasil penilaian PISA dari keikutsertaan Indonesia, tentu menjadi acuan perlunya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Berdasarkan evaluasi PISA sebagaimana disebut di atas maka mutu di Indonesia harus terus diperhatikan, diperbaiki dan disempurnakan. Hal itu dapat dilakukan dengan memperhatikan berbagai unsur yang terkait dengan proses pendidikan.

Menurut Saifulloh (2012), peningkatan kualitas tersebut perlu dilihat sebagian faktor yang mempengaruhinya, antara lain: (1) kepemimpinan kepala sekolah, (2) pengelibatan guru secara optimal, (3) pendekatan yang wajib dilakukan merupakan siswa, (4) terdapatnya kurikulum yang tidak berubah-ubah, dinamis serta terpadu, (5) jaringan kerjasama. Sebagian aspek rendahnya. Tidak hanya itu Septian Dwi Cahyo (2019) juga mengatakan bahwa bermacam perihai yang jadi penghambat belum optimalnya kenaikan kualitas pembelajaran diantaranya: (1) ketimpangan antara sistem dan manajemen tidak selaras, (2) ketidaksesuaian kurikulum dengan

kemutahiran tuntutan jaman, (3) rendahnya kompetensi guru yang tidak mencukupi, (4) minimnya ketertiban siswa, (5) dan rendahnya kerjasama serta sinergi antara pengajar dan seluruh staf. Perihal itu pula sejalan Hidayat *et al* (2014), sekolah yang bermutu dipengaruhi oleh sebagian aspek, antara lain merupakan kinerja mengajar guru serta pemanfaatan sumber belajar. Dengan demikian upaya kenaikan kualitas pembelajaran wajib mencermati faktor-faktor yang sudah dipaparkan para pakar di atas. Salah satu aspek terutama merupakan terkait sumber belajar serta media pendidikan.

Di era 4.0, pendidikan harus lebih kreatif, inovatif dan efektif dengan memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung atau sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dengan demikian, dengan penggunaan komputer, pengajaran tidak harus dilaksanakan di sekolah, namun bisa dilaksanakan di berbagai tempat, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaan materi pembelajaran berbasis komputer memungkinkan akses yang lebih cepat karena terhubung dengan internet. Hal ini sesuai dengan pandangan Nurhayati & Ulfah (2021) bahwa di era 4.0 proses belajar lebih menyesuaikan kepada perubahan berkembangnya ilmu teknologi informasi serta komunikasi.

Berkembangnya proses belajar di era digital sangat memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang jauh lebih banyak serta cepat dan mudah. Media digital yang terus berkembang memberikan kepada guru dan siswa tanpa batas akses dan tidak membebani. Selain itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan media digital dalam pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini dapat dilakukan dalam hal merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi

pembelajaran. Dengan cara ini pembelajaran akan lebih efektif, tidak hanya *open book* dengan sumber yang terbatas. Dengan penggunaan juga memungkinkan guru dapat menyampaikan materi secara lebih mudah. Demikian pula siswa, melalui media yang tepat memungkinkan dapat memahami materi secara lebih baik. Singkat kata, penggunaan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Media belajar yang sangat dibutuhkan pada abad ini yaitu media interaktif. Media belajar interaktif diperlukan, karena memiliki segala kemudahan dengan adanya media interaktif dapat diakses secara mudah dan bahasan yang luas (Mustika *et al.*, 2018). Selain itu Tarigan & Siagian (2015) menyebutkan bahwa Media pembelajaran interaktif tergolong kepada media konstruktivisme yang memuat isi dan proses belajar siswa. Dengan demikian jelas media pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Beberapa riset menunjukkan bahwa media interaktif secara nyata dapat mempengaruhi proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Priyambodo (2012) bahwa media interaktif berpengaruh positif pada motivasi siswa. Selain itu penelitian Zulhelmi (2017) menemukan bahwa pemanfaatan media belajar interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal senada juga terbukti melalui penelitian Harvianto (2021) bahwa dampak media interaktif meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat dipahami bahwa media belajar interaktif dapat meningkatkan proses dan mutu pendidikan.

Media pembelajaran interaktif yang diakses secara *online* dan

memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam pembelajaran salah satunya berbantuan *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang sebuah media belajar yang interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa dalam bentuk audio-visual (Utami & Wahyudi, 2021). Selain itu Suhailah *et al* (2021) menyebutkan bahwa suatu aplikasi memiliki fungsi sebagai alat presentasi dalam komunikasi. Senada, dituturkan oleh Burhannudin (2021) bahwa aplikasi *articulate storyline* merupakan alat bantu pembelajaran dalam bentuk digital, memberikan kemudahan akses, menyajikan kegiatan melihat gambar, animasi, suara, video, memahami materi, dan kuis yang terintegrasi dalam satu bentuk media guna mengevaluasi capaian belajar. Maka sangat jelas *articulate storyline* salah satu media pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai komunikasi dan presentasi yang menawarkan fitur lengkap dan kepraktisan.

Media pembelajaran *articulate storyline* selain secara empiris dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran juga telah terbukti dapat diterapkan secara praktis. Hasil riset menunjukkan bahwa *articulate storyline* secara nyata memberikan kepraktisan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh Sari & Harjono (2021) media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat memberi kemudahan kepada guru untuk memberikan informasi materi ajar dan serta memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbantuan *articulate storyline* sebagai salah satu pilihan bagi para guru dalam menginformasikan materi sekaligus menambah motivasi dan minat belajar siswa.

Mata pelajaran penting dalam proses pendidikan yang perlu mendapat perhatian adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang harus dibelajarkan pada setiap jenjang pendidikan, dimulai pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana tercantum pada pasal 37 ayat 1 dan ayat 2 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentukan siswa agar mempunyai rasa kebangsaan dan rasa cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1995. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) suatu pembelajaran pendidikan formal untuk membentuk sikap serta moral siswa berkarakter dan kepribadian positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Magdalena *et al* (2020) menuturkan pendidikan Kewarganegaraan untuk menanamkan kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga suatu negara, dengan tujuan apa yang dilakuakn menuju pada cita-cita bangsa dan tetap pada koridor yang benar. Hal senada dijelaskan oleh Sutiyono (2017) Pendidikan Kewarganegaraan mengarahah pada pencapaian keterampilan tentang berpikir tingkat tinggi (*critical thinking Kiills*).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi cakupan muatan mata pelajaran PKn dengan maksud dan tujuan sebagai acuan peningkatan wawasan siswa terhadap kedudukan, tentang hak dan kewajiban siswa, dalam kehidupan sehari-hari, untuk berbaur dimasyarakat, bangsa dan negara. Dan untuk meningkatkan kompetensi diri sebagai warga. Kesadaran wawasan nusantara dan bernegara, berjiwa patriotik untuk bela bangsa dan negara, HAM, pluralisme bangsa,

melestarikan lingkungan kehidupan, persamaan derajat, demokratis, memiliki tanggungjawab sosial kemasyarakatan, taat peraturan dan hukum, kesadaran membayar pajak, dan sikap anti KKN. Berpedoman Permendikbud tersebut jelas PKn membahas materi hak dan kewajiban yang wajib dibelajarkan pada tingkat pendidikan dasar.

Materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran PKn memiliki kompetensi dasar diantaranya; (1) memahami, menghargai dalam makna kewajiban, hak, dan tanggungjawab sebagai warga negara untuk menjalankan agama, (2) hak, kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) mampu menerapkan kewajiban, hak, dan tanggungjawab sebagai warga negara sebagai wujud cinta tanah air. Berdasarkan materi hak dan kewajiban yang cukup luas maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif agar semua cakupan kompetensi materi hak dan kewajiban dapat tercapai.

Pembelajaran PKn khusus pada materi hak dan kewajiban memuat konsep materi abstrak, sehingga guru PKn dituntut untuk membelajarkan konsep tersebut lebih nyata dalam bentuk penerapan di mata siswa. Agar konsep pembelajaran menjadi konkrit, guru dituntut lebih aktif, kreatif dan terus berinovasi dalam memilih strategi, metode mengajar dan media yang akan digunakan. Pengembangan sarana dan media yang terbaru dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan berbantuan teknologi sangat berpengaruh besar dalam dunia pendidikan. Berdasarkan laju perkembangan media-media tersebut, menurut Rudi (2017) media pembelajaran dibagi beberapa kelompok, yakni: (1) media produk cetak; (2) media produk *audiovisual*; (3) media produk rekayasa

komputerisasi; dan (4) media produk kombinasi teknologi cetak dan komputerisasi. Dari media-media baru tersebut memberikan pengaruh terhadap pendidikan, sehingga semakin mutakhir untuk memberi pembaharuan terhadap bidang pendidikan. Untuk mengimbangi kemajuan yang terjadi pada bidang pendidikan, media pendidikan terus dikembangkan dengan berbantuan teknologi sehingga menghasilkan media berbantuan komputer terkini.

Observasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 250/VI Sinar Gading II, Kecamatan Tabir Selatan, Kabupaten Merangin, Jambi menunjukkan proses pembelajaran kurang optimal. Media yang tersedia dan diimplementasikan guru dalam pembelajaran PKn masih terbatas pada teks dan gambar ilustrasi. Media pembelajaran PKn yang tersedia masih terbatas pada bahan ajar seperti buku untuk guru dan untuk panduan siswa. Hasil belajar PKn siswa masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata capaian hasil belajar siswa di bawah KKM 75. Secara umum guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan era digital saat ini. Sehingga hal ini berdampak pada selain belum optimalnya hasil belajar proses pembelajaran juga belum efektif dan cenderung kurang menarik.

Berdasarkan beberapa permasalahan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, efektif dan efisien sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Selain untuk meningkatkan hasil belajar juga dalam rangka mengikuti perkembangan pembelajaran era digital 4.0. untuk itu perlu dikembangkan media interaktif berbasis kontekstual dengan aplikasi *articulate storyline* khususnya pada

materi hak dan kewajiban dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan secara umum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada gambar ilustrasi dan buku pegangan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Pencapaian kompetensi dasar PKn khususnya pada materi Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab belum optimal.
3. Media dan sumber belajar pada pembelajaran PKn khususnya tentang materi hak dan kewajiban yang tersedia di sekolah belum bersifat interaktif.
4. Media pembelajaran yang tersedia secara *online*, khususnya pada materi pokok Pembelajaran Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab sudah ada, tetapi hanya teks dan belum memuat seluruh isi materi.
5. Aksestabilitas guru dalam mengakses media pembelajaran interaktif secara umum masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sebagaimana berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual learning yang akan dikembangkan membahas tentang materi Hak, Kewajiban, dan Tanggungjawab dalam pembelajaran PKn kelas V Sekolah Dasar.

2. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif kontekstual learning dilakukan dengan menggunakan komputer dengan program *articulate Storyline*.
3. Media pembelajaran interaktif dipandu dengan teks dalam bahasa Indonesia yang disimpan dalam bentuk *web interaktif* dan *offline*.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab yang dihasilkan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab yang dihasilkan?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab yang dihasilkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berpedoman dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual learning mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab.
2. Untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif kontekstual learning mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab.

3. Untuk menilai kepraktisan media pembelajaran interaktif kontekstual learning mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab
4. Untuk menilai efektifitas media pembelajaran interaktif kontekstual learning mata pelajaran PKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Mafaat bagi guru, sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru pada materi pokok hak, kewajiban, dan tanggungjawab.
2. Manfaat bagi siswa, sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam kegiatan belajar di sekolah serta sebagai pengayaan di rumah.
3. Manfaat untuk pribadi peneliti untuk menambah kompetensi untuk mendesain pembelajaran berbantuan komputer yang berkontribusi terhadap pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
4. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk sebagai hasil pengembangan yang diharapkan penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PKn dalam bentuk *web* dengan format *html5* pada materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab yang divalidasi, praktis dan terbukti efektif. Maka dari itu, produk yang dikembangkan ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan disesuaikan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berisikan kompetensi, materi, gambar animasi, kesimpulan, soal latihan dan dilengkapi dengan latar musik instrumen.
3. Penyajian media pembelajaran interaktif yang dihasilkan logis dan sistematis, sehingga siswa lebih mudah mengerti dan bisa digunakan untuk belajar mandiri dirumah.
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berisikan konsep-konsep yang sesuai dengan keilmuan dan gambar animasi yang jelas.
5. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dibuat memuat bahasa sederhana serta mudah dimengerti dan dipahami siswa.
6. Dalam media pembelajaran interaktif penyajian setiap sub materi disajikan dengan gambar dan penjelasan dengan suara, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar.
7. Informasi yang ada dalam media memberi ruang kepada siswa berinteraksi langsung dengan *software*, program memberikan tanggapan terhadap pengguna dalam proses menjalankannya. Interaksi langsung media dengan pengguna terlihat saat siswa belum memahami tentang materi yang disajikan, maka siswa dapat mengulang kembali pada bagian yang belum dipahaminya karena pada tiap slide penayangan disediakan tombol *preview* ke slide sebelumnya dan tombol *next* ke slide selanjutnya. Untuk

memudahkan siswa mengulang pembelajaran kembali bila belum mengerti.

8. Di akhir tampilan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan latihan/kuis untuk pengayaan sejauhmana pengetahuan siswa terhadap konten yang disajikan. untuk menjawab soal latihan yang tersedia, siswa bisa berinteraksi langsung dengan program, Jawaban ditampilkan diakhir latihan/kuis.
9. Terdapat informasi pengembang, referensi atau sumber lain agar tidak terjadi plagiasi dan pelanggaran hak cipta.

