

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di abad ke-21 merupakan sebuah transformasi pendidikan konvensional menuju pendidikan modern. Pendidikan modern diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Secara luas pendidikan tidak hanya sebatas apa yang didapatkan melalui lembaga formal saja seperti sekolah. Pendidikan juga dapat dijumpai dimana saja dan kapan saja lewat beberapa cara dan tidak terbatas pula pada usia. Kemudahan arus informasi yang ditunjang dengan perkembangan teknologi saat ini memudahkan seseorang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Berkembangnya keterampilan dan pengetahuan harus diimbangi dengan berkembangnya sikap yang didasari oleh hukum dan norma yang dianut. Pemahaman tentang nilai moral dan budi pekerti dapat diperoleh anak pada kegiatan pembelajaran di sekolah, dimulai pada pembelajaran di tingkat pendidikan dasar hingga pembelajaran di tingkat pendidikan menengah atau bahkan pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Pada pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib dan perlu dibelajarkan. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah atas. Pembekalan mata pelajaran PKn dimaksudkan agar siswa mampu menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan berpolitik dan berbangsa. Sesuai dengan kerangka belajar abad ke-21, pendidikan kewarganegaraan termasuk ke dalam mata pelajaran utama (*core subject*) di abad ke-21. Mata pelajaran utama ini meliputi bahasa Inggris, seni, matematika, ekonomi, sains, geografi, sejarah, kewarganegaraan, dan pemerintahan (Redhana, 2019, hlm. 2242).

Peserta didik tidak hanya menguasai mata pelajaran utama, tetapi juga harus memahami konten akademik pada level yang lebih tinggi dengan mencapai tema interdisipliner abad ke-21. Salah satu tema interdisipliner abad 21 adalah literasi sipil. Literasi sipil meliputi berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan sipil

untuk mengetahui bagaimana proses pemerintahan, melaksanakan hak dan kewajiban kewarganegaraan di tingkat lokal, nasional, dan internasional, dan memahami implikasi lokal dan global dari keputusan sipil.

Dimond (dalam Ubaedillah, 2008, hlm. 4) menjelaskan bahwa *citizenship* hanya mencakup status hukum warga negara dalam sebuah negara, organisasi pemerintah, mengelola kekuasaan, hak hak hukum dan tanggung jawab. Hal yang menarik dari pendapat Dimond bahwa adanya keterkaitan *citizenship* dengan kegiatan belajar di sekolah mengingat pentingnya disiplin pengetahuan ini bagi kehidupan warga negara dengan sesamanya maupun dengan negara di mana mereka tinggal. Makna penting dari kewarganegaraan telah memelopori timbulnya pergerakan warga negara (*civic community*) yang menyadari pendidikan kewarganegaraan adalah penting.

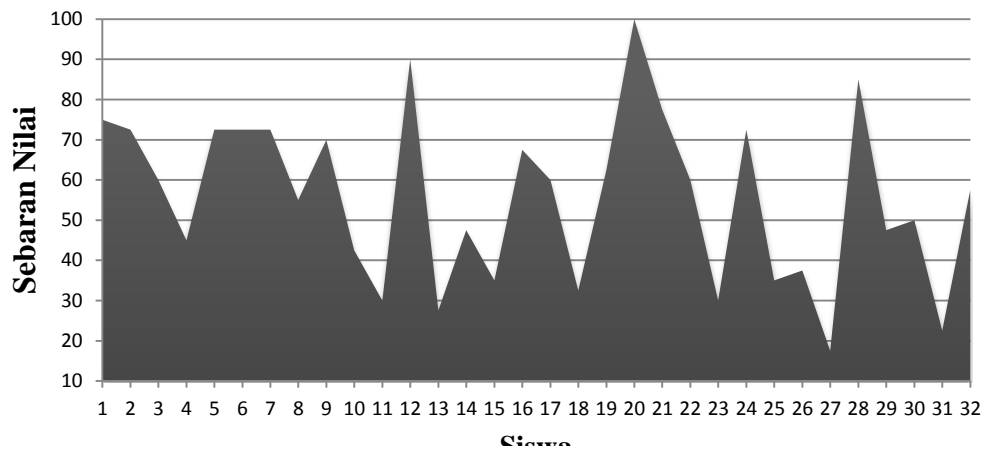
Pentingnya belajar kewarganegaraan tidak terlepas dari fungsi dan peran kewarganegaraan itu sendiri dalam berbangsa dan bernegara. Mata pelajaran kewarganegaraan memiliki tanggung jawab penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Cholisin (2004, hlm. 12) berpendapat tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang lebih baik (*good citizen*) dan mempersiapkannya untuk masa depan. Warga negara yang lebih baik diantaranya memiliki sikap dan perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat.

Indonesia pada tahun 2009 terlibat dan menjadi sampel dengan 38 negara yang lainnya dalam penelitian yang telah dilakukan *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)*. ICCS merupakan lembaga internasional yang dibentuk oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)* pada tahun 1971 memberi peringkat pada negara-negara tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan dengan merilis *ICCS 2009 International Report*. Laporan tersebut dinilai berdasarkan empat indikator yakni; *ethical consumerism* (etika konsumerisme), *civic participation* (partisipasi warga negara), *purpose of human rights* (tujuan hak asasi manusia), *purpose of labor* (tujuan kerja), *media aspect of civil institutions* (aspek media sipil), *companies aspect of civil institutions* (aspek perusahaan). Indonesia memiliki kondisi pengetahuan pendidikan kewarganegaraan dengan nilai rata-rata 433 dengan

human development index sebesar 0,73; indikator *ethical consumerism* adalah 38 (peringkat 36) ; indikator *civic participation* adalah 79 (peringkat 31); indikator *purpose of human rights* adalah 55 (peringkat 34); indikator *purpose of labor* adalah 26 (peringkat 36); indikator *media aspect of civil institutions* adalah 28 (peringkat 36) ; indikator *companies aspect of civil institutions* adalah 32 (peringkat 29).

Peringkat negara Indonesia secara umum dalam hasil penilaian ICCS mengenai pengetahuan pendidikan kewarganegaraan dari 38 negara yang terlibat Indonesia berada pada peringkat ke-36. Peringkat tersebut belum mencerminkan keberhasilan. Di antara 38 negara yang terlibat terdapat lima negara di Asia yaitu Indonesia, Hong Kong, Korea Selatan, Taiwan, dan Thailand. Hasil tes menyebutkan bahwa pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand siswa sekolah menengah pertama (SMP) lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Rendahnya pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) dapat disebabkan oleh banyak faktor. Rendahnya minat siswa, cara guru mengajar, serta bahan ajar yang digunakan merupakan beberapa faktor yang mendukung ketercapaian pengetahuan pendidikan kewarganegaraan siswa.

Materi pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada tingkat sekolah menengah pertama memiliki salah satu pokok bahasan tentang norma. Pada umumnya siswa hanya menyimak dan memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Thrasning (2015, hlm. 1) pada mata pelajaran PKn bahwa adanya anggapan mata pelajaran hafalan dirasa terlalu rumit oleh siswa karena mereka diharuskan untuk menghafal. Persepsi yang sudah muncul di benak siswa ini membuat siswa merasa bosan. Pembawaan materi ajar oleh guru pun berpengaruh besar terhadap minat siswa. Menerangkan materi terlalu cepat sampai terlalu lambat. Kondisi tersebut dapat memicu siswa akan kehilangan minat untuk belajar mata pelajaran PKn khususnya pada pokok bahasan norma yang sangat penting sebagai pedoman dalam berperilaku dan bertindak di masyarakat.



Gambar 1. 1 Sebaran Nilai Mata Pelajaran PKn Materi Norma Kelas VII-I

Pada saat melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 20 Bandung penulis mengamati cara guru mengajar. Pada saat mengajar, media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu, *power point*, dan video pembelajaran. Menurut hasil wawancara penulis kepada salah satu guru mata pelajaran PKn di SMP Negeri 20 Bandung, Intan Nuroktaviani, menyatakan,

Pelajaran PKn sangat penting bagi siswa karena bermuatan kebangsaan dan nilai-nilai nasionalisme. Sehingga, penyampaian materi pun harus dikemas menarik. Saat ini saya mengajar biasanya menggunakan *power point*, tayangan video dan ada sedikit permainan. Itu semua merupakan alat atau metode penunjang pembelajaran agar siswa berminat dan mampu memahami materi yang telah disampaikan. Namun kembali lagi kepada diri siswa itu, apakah memang mau belajar atau tidak. Sudah menggunakan media pun masih ada siswa yang belum mampu memahami materi belajar.

Hambatan yang ditemukan oleh guru dalam menunjang hasil belajar siswa antara lain belum adanya kemandirian dan rasa tanggung jawab di dalam diri siswa pada saat belajar, serta kurangnya fasilitas pembelajaran dan sumber belajar di sekolah. Kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti proyektor berimbas pada terbatasnya penggunaan media belajar seperti *slide PowerPoint* dan video pembelajaran. Permasalahan lainnya yakni masih banyak siswa yang belum memiliki kesadaran untuk belajar mandiri. Belajar secara mandiri akan membuat seorang siswa mampu belajar sendiri tanpa disuruh oleh pihak luar dalam kondisi ujian atau tidak ujian. Kemandirian belajar menekankan pada aktivitas dalam belajar yang penuh tanggung jawab, sehingga mendukung dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Peserta didik sebagai objek utama dalam pembelajaran haruslah mendapatkan pengalaman belajar yang baik karena dengan pengalaman belajar yang baik akan memberikan dampak yang baik pula bagi peserta didik. Salah satu pengalaman belajar yang baik adalah apabila belajar yang ditempuh peserta didik menyenangkan baginya. Sebagaimana pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014) yang menyatakan bahwasannya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik, meningkatkan motivasi dan menstimulasi kegiatan belajar, juga mampu memberikan pengaruh psikologis yang baik pada siswa. Media pembelajaran tidak memerlukan bantuan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sebagai pengguna. Siswa pun dapat memperoleh pengalaman belajar yang berkesan dengan penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian mengenai penggunaan gawai berupa ponsel pintar (*smartphone*) oleh siswa di Amerika oleh Rideo (2013, hlm. 9) bahwasanya “...*the percent of children with access to some type of smart mobile device at home (e.g., smartphone, tablet) has jumped from half (52%) to three-quarters (75%) of all children in just two years...*”. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rideout menggambarkan bahwa di Amerika persentase anak dengan akses pada gawai pintar di rumahnya meliputi ponsel atau tablet telah meningkat dari separuh anak menjadi tiga perempat anak hanya dalam kurun waktu dua tahun. Indonesia, negara dengan perkembangan infrastruktur yang berbeda dengan Amerika Serikat setidaknya dapat mengimbangi perkembangan pertumbuhan penggunaan perangkat pintar oleh masyarakatnya.

Penggunaan *smartphone* oleh siswa sebenarnya harus disikapi positif oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Clayton (2016, hlm. 10) mengungkapkan bahwa “*educators need to get up to speed on how these devices can be used in a positive and productive way in classrooms. Cellphones in the classroom may help students take more responsibility for their own learning.*”. Produktivitas di dalam kelas dapat ditunjang dengan melibatkan ponsel sebagai bagian dari kegiatan belajar. Dengan mengubah kebiasaan di dalam kelas tersebut maka pola belajar akan beralih menjadi pendekatan digital. Hal ini dapat memungkinkan diadaptasi di Indonesia dengan mengubah fungsi ponsel yang hanya digunakan untuk berkirip pesan, bermedia sosial menjadi media belajar siswa.

Saat ini dengan bantuan teknologi kegiatan pendidikan atau pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien salah satu contohnya adalah dengan hadirnya *mobile learning*. Hal ini menunjang prinsip pembelajaran yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses diantaranya pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat; pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Potensi pengembangan *mobile learning* dinilai cukup positif, ditandai dengan banyaknya penelitian yang sudah dilakukan seperti penelitian yang berjudul “*The Effect of Mobile Learning on Students' Achievement and Conversational Skills*” oleh Elfeky. Hasil dari penerapan aplikasi ini disimpulkan dalam jurnalnya.

The main aim of the present study was to identify the effect of Mobile Learning on the development of students' academic achievement and conversational skills. Results were quite positive and encouraging for students and teachers because of Mobile Learning ability to wipe out time and place difficulties in learning. Students can access their lessons and deliver their assignments via their mobile sets whenever and wherever. Teachers, on the other hand, can upload the teaching material, assign the roles, determine discussions and receive students' assignment electronically.
(Elfeky, 2016, hlm.10)

Hasil dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa dengan *mobile learning* dapat mengefektifkan waktu dan kesulitan belajar. Siswa dapat mengakses pelajaran, mengerjakan tugas melalui perangkat yang mereka miliki kapanpun dan dimanapun. Guru juga dapat mempersiapkan bahan ajar, tugas secara elektronik.

Kegiatan belajar *mobile learning* memberikan banyak kemudahan diantaranya adalah fleksibilitas dikarenakan perangkat ponsel yang bisa digunakan dengan mudah di mana saja dan kapan saja, format materi atau bahan ajar yang seringkali berbentuk digital sehingga mudah disimpan dan digunakan, dan juga penyampaiannya yang dapat lebih interaktif dibandingkan kegiatan pembelajaran konvensional.

Saat ini aplikasi-aplikasi yang terdapat pada ponsel pintar di Indonesia tidak banyak yang bertujuan untuk pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh Juwita (2015) sebagian besar siswa sekolah menggunakan ponsel pintar mereka hanya untuk bermain *game* dan menggunakan aplikasi media sosial. Hasil penelitian awal di SMP Negeri 20 Bandung menunjukkan media yang digunakan pada mata pelajaran PKn saat ini hanya menggunakan *power point* dan video pembelajaran saja dan belum pernah menggunakan media pembelajaran digital atau menggunakan ponsel.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis sistem operasi android dapat dijadikan metode dalam pembelajaran PKn dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam belajar serta dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar PKn pada materi norma dan hukum. Media ini digunakan pada ponsel pintar dengan sistem operasi *android*, yang merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh siswa. Aplikasi ini berisikan simpulan materi yang sudah diajarkan guru di kelas. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan soal latihan. Belum adanya produk serupa pada mata pelajaran PKn untuk jenjang sekolah menengah pertama khususnya pada kelas VII juga menjadi faktor pendukung pengembangan media belajar ini.

Keuntungan dengan mengembangkan aplikasi berbasis *android* ini adalah penggunaannya cukup mudah serta tidak banyak mengeluarkan biaya. Media pembelajaran ini kemungkinan akan dapat dengan mudah diterima oleh siswa, karena pada saat ini hampir seluruh siswa sudah memiliki dan menggunakan ponsel pintar. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil judul penelitian "*Rancang Bangun Aplikasi Android Belajar Mandiri PKn*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka telah didapatkan rumusan masalah umum dari penelitian ini yaitu "Bagaimana pengembangan desain media pembelajaran Belajar Mandiri PKn?".

Secara khusus rumusan masalah penelitian ini dibatasi pada sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn?

3. Bagaimana uji coba dan evaluasi pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn?
4. Bagaimana refleksi dan hasil akhir pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn kelas VII SMP.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn.
2. Mengembangkan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn.
3. Melakukan uji coba dan evaluasi pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn.
4. Mendiagnosis refleksi dan hasil akhir pengembangan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn.

1.4 Manfaat

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam ruang lingkup pendidikan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat membantu bahan kajian dan memberikan inovasi pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn kelas VII.

1.4.2 Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbasis Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Pengembangan media pembelajaran berbasis Belajar Mandiri PKn pada mata pelajaran PKn diharapkan pendidik dapat terbantu dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk mata pelajaran PKn.

1.5 Struktur Organisasi

Kerangka dalam penelitian ini terdiri atas: Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan dan Bab V

Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Diperinci dengan deskripsi dan ke dalam sub-bab yakni sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, adalah bab awal dari penelitian yang berisikan pengenalan mengenai penelitian, terdiri atas; latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka, bab yang menjelaskan mengenai teori-teori yang memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, adalah bab yang menjelaskan mengenai rancangan alur penelitian yang mencakup pendekatan, instrumen, tahapan hingga analisis yang digunakan dalam penelitian. Terdiri atas; desain, penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, bab yang menjelaskan mengenai temuan hasil pengolahan dan analisis data yang didapatkan, sedangkan pembahasan temuan penelitian adalah jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian juga mengemukakan hal-hal penting dalam penelitian. Implikasi diberikan kepada pengguna hasil penelitian dan rekomendasi diberikan kepada peneliti selanjutnya agar lebih baik.