

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah gaya hidup tetapi juga dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, bertaqwa serta mampu menghadapi tantangan di era global. Dengan pendidikan maka akan melahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat global (Murdiono et al., 2020).

Indonesia merupakan negara berkembang yang membutuhkan teknologi untuk mendukung kemajuan bangsa Indonesia dalam persaingan global terlebih lagi Indonesia harus siap menghadapi revolusi industri 4.0 dimana pada revolusi ini Indonesia haruslah menyiapkan inovasi baru berbasis teknologi bukan hanya dalam bidang ekonomi, tetapi juga dalam bidang pendidikan agar tercapainya tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Santika, 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah mengubah dunia secara dramatis. Perubahan ini telah menimbulkan berbagai masalah bagi negara-negara di seluruh dunia. Oleh karena itu, kewarganegaraan pasti berkembang menjadi kewarganegaraan global, konstruksi multidimensi yang tergantung pada keterkaitan tanggung jawab sosial, kompetensi global, dan keterlibatan global (Ahmadi, F., & Iba, H. 2019). Maka dari itu pemerintah Indonesia merancang pembelajaran abad 21 melalui Kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan membiasakan menerapkan keterampilan.

Paradigma pembelajaran abad 21 berdasarkan rumusan Kemendikbud menekankan pada kemampuan peserta didik mencari pengetahuan dari berbagai sumber seperti berpikir kreatif, berpikir analitis untuk merumuskan masalah serta kerjasama dan kolaborasi dalam penyelesaian masalah yang dihadapi

(Kemendikbud, 2013 : 112). Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, dalam rumusan peraturan pemerintah Indonesia karena mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif di kurikulum pendidikan.

Selain itu juga, pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif serta dunia pendidikan yang diungkapkan oleh Munandar (2009: 12) menyatakan pendidikan hendaknya tertuju dalam pengembangan kemampuan kreativitas peserta didik agar dapat memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat negara. Oleh karena itu, upaya kemampuan berpikir kreatif dalam dunia pendidikan perlu diintegrasikan ke dalam mata pelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan individu yang kreatif memiliki kepercayaan diri, mandiri, serta tanggung jawab maupun komitmen kepada tugas, yang tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, kaya inisiatif, dan lebih berorientasi kepada masa yang akan datang dari masa lalu (Supriadi, 2001: 61).

Abad 21 dikenal sebagai era globalisasi dan teknologi informasi- komunikasi (TIK). Pesatnya kemajuan TIK menawarkan kemudahan- kemudahan baru dalam belajar, sehingga menimbulkan pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dari *knowledge-as-possession* ke *knowledge-as-construction* (Priyanto, 2009). Pendidikan merupakan kunci utama dalam membangun kemajuan bangsa, baik dalam teknologi maupun kehidupan sosial lainnya serta tidak dapat dipungkiri untuk mewujudkan semua itu Indonesia mengimplementasikan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya ujung tombak untuk membangun kualitas peserta didik, maka dari itu pemerintah memberi tuntutan kepada seluruh guru di Indonesia untuk mengimplementasikan pendidikan kewarganegaraan di setiap jenjang pendidikan (Widiatmaka P, 2016).

Sesuai dengan “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi” Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia (haeruman et al, 2017). Pendidikan kewarganegaraan memainkan peran strategis dalam mengembangkan kompetensi global peserta didik. Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang secara konsisten berkembang sejalan dengan perubahan zaman, baik dari segi

substansi dan konsepnya. Pendidikan kewarganegaraan harus mampu mendorong siswa untuk mengembangkan identitas mereka, terlibat dalam komunitas global dan membangun hubungan manusia di seluruh dunia. Pendidikan kewarganegaraan pada akhirnya bertujuan untuk membina generasi muda menjadi warga negara yang cerdas dan baik.

Pembelajaran kewarganegaraan di sekolah berorientasi pada terbentuknya kompetensi peserta didik yang sesuai dengan perkembangan kejiwaan, intelektual, dan sosial (Wahab dan Sapriya, 2011, hal.315). Untuk memudahkan hal tersebut perlu didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran atau penyampaian pesan kepada peserta didik agar menjadi warganegara yang baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam pendidikan salah satunya adalah kemampuan guru menggunakan media dan metode dalam proses pembelajaran (Alwi, 2017).

Oleh karena itu, guru harus dapat memproses media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajarinya, dan meningkatkan kemampuan (*performance*) peserta didik dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi (Miftah, 2018).

Media pembelajaran sudah selayaknya mengimbangi teknologi yang berkembang saat ini yang menurut prediksi yang telah dilakukan beberapa ahli bahwa perkembangan teknologi akan sangat dibutuhkan pada tahun-tahun berikutnya. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar dewasa ini, disamping itu elemen lain seperti model, metode, bahan ajar, dll. Penggunaan media pada setiap proses pembelajaran telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru (Putri & Citra, 2019).

Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan gairah yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Handhika, J. 2012). Senada dengan pendapat Quraisyin, P. A. (2019) bahwa penggunaan media dalam

pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. “Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata” seperti dituliskan oleh *Deporter, Reardon, dan Singer Nourie* bahwa penggunaan alat peraga ini dalam mengawali proses belajar akan merangsang moralitas visual dan menyalakan jalur saraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran peserta didik. “Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.” (Marisa, 2012 : 105).

Sejatinya media memiliki kedudukan yang sama dengan perkembangan teknologi, bidang teknologi pembelajaran telah menjadi fokus pada media pembelajaran sejak awal abad kedua puluh, hal ini dapat dijelaskan dari pernyataan yang Reiser dan Dempsey (2018: 3) “*Early definition of the field of instructional technology focused on instructional media-the physical means via which instructions presented to learners. The roots of the field have been traced back at least as far as the first decade of the twentieth century*”. Selanjutnya menurut Yaumi, (2018: 3) definisi awal bidang teknologi pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran yang merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan istilah ini berlangsung selama dekade awal abad kedua puluh. Terkait dengan kemajuan teknologi yang harus ada dalam dunia pendidikan hal ini haruslah tetap menjaga nilai-nilai luhur bangsa.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan mempunyai peran yang besar dalam pendidikan karena mengajarkan peserta didik tentang bagaimana cara menanamkan nilai-nilai serta hak dan kewajiban sebagai Warga Negara Indonesia yang sesuai dengan tujuan bangsa. Selain itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran juga sejalan dengan paradigma *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi atau satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai mediator dan fasilitator (Suharyanto, A, 2013). Dalam pembelajaran yang semacam ini, maka keberadaan media menjadi sangat penting.

Rike Erlande, 2022

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DALAM PPKn  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut prediksi dari para ahli Futurologi yang diungkapkan oleh RAND (*Global Revolution Teknologi*) yang dijelaskan dalam Suyono (2015:6) menyatakan bahwa, “ pada tahun 2020 dampak teknologi tidak hanya akan berimbas pada bidang ekonomi, kesehatan, kualitas lingkungan dan militer saja tetapi juga pada bidang pendidikan, sekitar 56 aplikasi teknologi akan berkembang dalam semua bidang termasuk pada bidang pendidikan”. Menurut Pertiwi (kusuma, et al 2019) survei yang telah dilakukan oleh *We Are Social* yang merupakan perusahaan dari Inggris mengatakan, rata-rata seseorang menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet dalam jangka waktu 3 jam 23 menit dalam sehari, dengan dominasi usia mulai dari 18-24 tahun (dikutip dalam <https://tekno.kompas.com>. Diakses tanggal 25 November 2021.

Kemudian menurut lembaga riset *digital marketing* (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2022) memperkirakan pada tahun 2022 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia menyentuh angka 370,1 juta jiwa lebih banyak dari total jumlah penduduk Indonesia. Pengguna aktif ini didominasi oleh usia produktif yaitu rentang usia 15-35 tahun. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Sejalan yang dikemukakan oleh Kaiser (Schrum, 2016: 87) menurut hasil surveinya menyatakan bahwa, ”peserta didik zaman sekarang rata-rata menghabiskan waktu hampir enam setengah jam setiap harinya bersama media terutama media digital”. Dari hasil survei tersebut dapat dilihat bahwa anak-anak remaja sekarang ini lebih tertarik terhadap media yang berbentuk digital, hal ini terlihat dari intensitas waktu penggunaan media tersebut yang bisa dikatakan digunakan seperempat dari waktu dalam sehari, maka dari itu diperlukannya media digital yang mengandung unsur pendidikan agar dapat digunakan dalam proses belajar pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengguna aktif *smartphone* atau *android* saat ini didominasi oleh usia produktif yang rentang usianya dari 15-35 tahun, pada usia tersebut termasuk ke dalamnya anak remaja yang sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang hampir setiap harinya menghabiskan waktu untuk

membuka media digital. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif di era teknologi dan informasi (TIK) ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan dan menyinkronkan semua jenis media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang dirancang untuk memungkinkan orang mengakses berbagai bentuk media untuk membuat program lebih bermakna bagi pengguna.

Multimedia interaktif dilengkapi dengan pengontrol untuk pengguna, sehingga mereka dapat memilih aktivitas selanjutnya sesuai pilihan mereka (Rusmawati, N, 2009). Multimedia interaktif adalah penggunaan komputer untuk memadukan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan tautan dan alat yang tepat untuk memungkinkan pengguna multimedia bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi" Hofstetter & Mayer (Huda 2018: 218). Pada umumnya mata pelajaran kewarganegaraan di sekolah saat ini masih sederhana dalam penyajiannya, tidak dalam bentuk multimedia interaktif. Sebagian besar menyajikan materi ajar konsep dan prinsip pengetahuan dan kurang mendidik peserta didik bagaimana bertindak dan berperilaku sesuai konsep dan prinsip pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Komalasari & Saripudin, 2017).

Dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis android ini menggunakan *Unity 3D* karena *Unity 3D* mendukung bahasa pemrograman. *Unity 3D* juga lebih memfokuskan pada aset daripada kode, dimana fokusnya adalah bagaimana meletakkan aset dalam ruang *3D* atau *2D*. Bagian *projects* meliputi semua elemen dalam multimedia interaktif berbasis *android* yang dibuat, seperti *models*, *scripts*, dan menu. Setiap *project* terdiri dari satu atau lebih *scenes*. Satu buah *scene* mewakili satu tampilan dalam suatu tampilan. Tampilan *Object* adalah bagian terpenting di *Unity 3D*. Komponen merepresentasikan entitas, material data, script, dan lain-lain. Komponen selalu terpasang di tampilan *Object*, tidak bisa berdiri sendiri. Terdiri dari *material*, *texture*, *audio files*, maupun *prefab*. *Prefab* adalah aset yang sudah didefinisikan menjadi template. Ketika anda meletakkan prefab kedalam *scene*, maka anda sama dengan melakukan proses instansiasi (Cahyar, R. N, 2015)

Beberapa penelitian terkait dengan penelitian ini telah dilakukan oleh

Amirullah & Susilo (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Smartphone Android* layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas X SMA setelah divalidasi oleh beberapa validator yakni dengan persentase 91,40% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya dilakukan oleh Aryanta (2016) dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*. Hasil penelitian menunjukkan penilaian 57,4% sangat baik, dan 42,6% menilai baik. Secara keseluruhan hasil penilaian masuk ke dalam kategori sangat layak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mureningsih (2014) dalam penelitiannya dengan judul meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran multimedia interaktif, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa menggunakan pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar terbukti dengan adanya peningkatan sebanyak 16% dan juga meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebanyak 20%.

Selain itu penelitian yang dilakukan (Mentari et al., 2018) dengan judul pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web* berdasarkan hasil riset *elektroforesis 2-d* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hasil penelitian setelah multimedia interaktif berbasis *web* diimplementasi terhadap mahasiswa sebanyak 30 orang menunjukkan bahwa mahasiswa yang berpikir Sangat Berpikir Kreatif berjumlah 19 orang (63%), mahasiswa berpikir kreatif 7 orang (23,3%), dan mahasiswa berpikir cukup kreatif 3 orang (13,3%). Ini berarti secara persentase 87% mahasiswa dikelas mampu berpikir kreatif setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *web*.

Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Melihat hal tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian yang relevan pada pembelajaran PPKn terutama pada materi wawasan nusantara dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* dalam bentuk aplikasi yang bersifat *offline* sehingga tidak perlu menghubungkan jaringan internet dalam penggunaannya dengan harapan menghasilkan media yang lebih *fleksibel* untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik.

Rike Erlande, 2022

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DALAM PPKn UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap tiga sekolah di kota Palembang yaitu SMA Islam Azzahrah, SMA Negeri 13 dan SMAN SUMSEL bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum optimal dimanfaatkan pada era teknologi informasi dan komunikasi karena pada saat proses pembelajaran di kelas guru masih hanya sebatas menggunakan papan tulis, buku cetak, dan proyektor untuk menampilkan *power point* sebagai media pembelajaran, bukan tanpa alasan hal tersebut terjadi karena media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dianggap sedikit rumit. Selanjutnya diperoleh hasil observasi peserta didik bahwa masih mengalami kejenuhan dalam memahami pembelajaran PPKn khususnya materi yang berkaitan dengan wawasan nusantara seperti konsepsi wawasan nusantara sebagai geopolitik indonesia, aspek trigatra dan pancagatra wawasan nusantara, peran warga negara dalam mendukung implementasi wawasan nusantara yang mengharuskan peserta didik untuk menghafal segudang konsep sementara untuk pengembangan keterampilan dan karakter mendapatkan porsi yang lebih sedikit.

Di sisi lain proses pembelajaran PPKn merupakan subjek mendasar bagi peserta didik karena selalu berkembang seiring dengan perubahan kondisi sosial dan politik yang terjadi di suatu negara. Namun, dalam prakteknya, proses pengajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah kurang merangsang dan guru masih memanfaatkan metode pembelajaran secara dominan. Kurangnya media pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar meningkatkan kebosanan peserta didik terhadap subjek Kewarganegaraan. Berkenaan dengan ini, guru perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Ndun, C. R. (2020) menyatakan dalam meningkatkan kapasitas guru untuk menangani aplikasi teknologi sangat diperlukan karena untuk mengurangi kesenjangan digital, meningkatkan kreativitas digital, meningkatkan kesadaran, mengembangkan pemikiran kritis, dan membangun ketahanan. Maka dari itu untuk menekan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, diperlukan media pembelajaran yang berkualitas serta perencanaan dalam penyusunan media pembelajaran juga harus dilakukan. Seorang guru harus memiliki keterampilan dalam desain pada media pembelajaran yang akan dirancang. Amir dan Kusuma W

Rike Erlande, 2022

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DALAM PPKn  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



(2018) mengatakan bahwa penyusunan media pembelajaran harus didasarkan pada *Define, Design, and Develop*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diketahui dari hasil *need analysis* yang telah peneliti lakukan sebelumnya bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan konsep *mobile learning* ini merupakan alternatif media pembelajaran di SMA pada mata pelajaran PPKn. Maka dari itu penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada wawasan nusantara untuk meningkatkan motivasi dan berpikir kreatif peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) penting untuk dilakukan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan pokok dari pemaparan latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* dalam PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”

1. Bagaimana kondisi nyata penggunaan media pembelajaran PPKn, motivasi belajar, berpikir kreatif peserta didik di SMA Palembang?
2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi *android* pada materi wawasan nusantara di SMA Islam Azzahrah Palembang?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi wawasan nusantara terhadap motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik di SMA Islam Azzahrah Palembang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan inovasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan berpikir kreatif Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas

## 2. Tujuan khusus

- a) Menelaah kondisi nyata penggunaan media pembelajaran PPKn, motivasi belajar, berpikir kreatif peserta didik di SMA Palembang
- b) Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi *android* pada materi wawasan nusantara di SMA Islam Azzahrah Palembang
- c) Menganalisis efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi wawasan nusantara terhadap motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik di SMA Islam Azzahrah Palembang

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan dan pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis aplikasi android.

#### 1.4.1 Manfaat secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai multimedia berbasis aplikasi *android* dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
- b. Memberikan pemahaman tentang konsep multimedia interaktif berbasis aplikasi *android*, motivasi belajar dan berpikir kreatif.

#### 1.4.2 Manfaat secara Praktis

- a. Bagi guru
  - 1 Penelitian ini dapat menjadi bahan pengkajian dan acuan guru dalam menggunakan multimedia berbasis aplikasi *android* dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
  - 2 Memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk dipraktikkan di kelas sebagai wahana untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang.
- b. Bagi peserta didik
  1. Membantu peserta didik mengidentifikasi tentang proses informasi yang telah di dapat.

2. Memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi melalui multimedia berbasis aplikasi android dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
  3. Membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan penggunaan teknologi.
- c. Bagi Peneliti
1. Menjadi suatu pembelajaran dan menjadi bahan masukan berupa ilmu pengetahuan diterapkannya multimedia berbasis aplikasi *android* dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
  2. Peneliti memiliki ketertarikan tentang multimedia berbasis aplikasi *android* dalam melaksanakan pembelajaran PPKn yang inovatif.

### **1.4.3 Segi Kebijakan**

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pemangku kebijakan mengenai pentingnya secara *continue* meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara menentukan, memahami, dan mempraktekkan multimedia berbasis aplikasi android dalam melaksanakan pembelajaran PPKn yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran dan berdampak kepada motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif yang dicapai di persekolahan dan harapannya pemangku kebijakan dapat membantu menyebarkan hasil penelitian ini kepada pihak-pihak terkait dalam rangka mengatasi persoalan-persoalan di lapangan karena proses pembelajaran merupakan kunci pencapaian optimalisasi motivasi belajar peserta didik.

### **1.4.4 Segi Isu serta Aksi Sosial**

Penelitian yang telah dilakukan bisa digunakan sebagai media untuk memberikan gambaran pengalaman atau pencerahan untuk guru mengenai multimedia berbasis aplikasi *android* serta mendukung dengan adanya inovasi dalam penerapan metode serta model pembelajaran yang lebih baik nantinya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik.

### **1.4.5 Struktur Organisasi Tesis**

Struktur organisasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan terkait konteks pendahuluan dalam penelitian ini yang meliputi latar belakang masalah penelitian sebagai dasar identifikasi permasalahan dalam penelitian, dilanjutkan dengan rumusan masalah penelitian yang mencakup rumusan pokok permasalahan dan sub-sub masalah yang hendak dibahas dalam penelitian ini, tujuan penelitian yang berisi tujuan umum dan khusus dari penelitian, manfaat penelitian yang dibagi ke dalam empat sub manfaat yaitu, manfaat secara teoritis, kebijakan, praktik dan aksi sosial dan terakhir struktur organisasi tesis yang mencakup struktur penelitian dalam tesis ini.

#### 2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini akan mendeskripsikan landasan dan pijakan teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini secara relevan sebagai aspek pendukung dalam memperkuat kajian penelitian sesuai dengan konteks integral dari variabel penelitian dalam membahas dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori dan konsep dari PPKn, Pembelajaran PPKn, Media Pembelajaran, Mobile Learning, Motivasi dan Berpikir Kreatif disertai dengan kerangka pemikiran dan penelitian yang relevan.

#### 3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini akan mendeskripsikan terkait metode penelitian yang digunakan pada penulisan tesis ini yaitu mencakup komponen seperti desain penelitian yang memuat pendekatan dan metode, lokasi penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

#### 4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini akan disajikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dirancang dengan pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan dan membahasnya ke dalam suatu pembahasan ilmiah dari hasil pengolahan data dan analisis data yang menghasilkan temuan penelitian yang berkaitan, sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan menjabarkannya ke dalam pembahasan dari analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti.

## 5. Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini akan berisi hasil dari penarikan kesimpulan secara umum dan khusus berdasarkan rumusan masalah pokok dan sub-sub masalah, implikasi dari penelitian dan rekomendasi berupa saran dari peneliti mengenai permasalahan yang diteliti kepada berbagai pihak terkait.