

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kewarganegaraan akan mulai dikenalkan pada anak usia 9 tahun dan wajib diajarkan untuk anak 10 tahun ke atas. Mengapa Pendidikan kewarganegaraan diajarkan pada usia ini? Singkatnya anak diharapkan akan menanamkan rasa nasionalisme dan nilai moral bangsa sejak dini, di mana Pendidikan ini menjadi patokan dalam menjalankan kewajiban dan memperoleh hak sebagai warga negara. Bagi orang dewasa tentunya sangat mudah melakukan pelafalan dan memahami pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, namun lain halnya bagi anak-anak. Proses pembelajaran akan membutuhkan waktu ekstra dan cara yang sabar tentu menjadi kuncinya, karena tidak setiap anak akan langsung dapat mengingat dan memahami apa yang telah diajarkan. Berdasarkan kurikulum 2013 Pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar tepatnya pada kelas IV di mana anak usia 10 tahun akan menduduki kelas tersebut, sekolah dasar dapat menjadi tempat terbaik untuk mengajarkan dan mengenalkan Pendidikan kewarganegaraan kepada anak-anak karena dilakukan oleh orang-orang yang mengerti dibidangnya.

Sekolah Dasar Negeri Cikuya 03 yang berlokasi di kabupaten Bandung merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan Pendidikan kewarganegaraan kepada siswa-siswinya, namun kegiatan belajar mengajar untuk membantu murid menghafal dan mempelajari Pendidikan kewarganegaraan diperlambat oleh sistem

pembelajaran yang bertema, yang di mana Pendidikan kewarganegaraan dicampur dengan materi mata pelajaran lain dalam satu buku tema, sehingga dalam satu kali pembelajaran tidak berfokus pada satu mata pelajaran yang mengakibatkan proses penyampaian dalam penyerapan informasi kurang maksimal serta dalam melakukan evaluasi materi, sedangkan untuk evaluasi pembelajaran guru menggunakan alat bantu kertas atau buku yang akan dibagikan kepada masing-masing siswa, di mana setelah siswa selesai mengerjakan guru harus memeriksa satu per satu buku untuk kemudian dapat dilihat seluruh hasil evaluasi siswa, yang berakibat pada terlalu banyaknya waktu yang terbuang serta terlambatnya guru memberikan arahan perbaikan. Alasan lainnya adalah Pendidikan kewarganegaraan membutuhkan waktu ekstra untuk memahami dan menghafal beberapa materi.

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini, difokuskan pada materi-materi dari buku tema 5 Pahlawanku. Di mana di setiap pembahasannya disimpan penjelasan serta kisah singkat mengenai perjuangan para tokoh pahlawan dan pada bagian Pancasila terdapat contoh dalam kehidupan sehari-hari dari masing-masing sila. Pada bagian akhir terdapat evaluasi materi berupa soal-soal kecil untuk menguji hafalan siswa.

Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan akan menjadi salah satu cara agar informasi yang disampaikan menjadi efektif dan efisien, pembelajaran mengenai Tokoh masa kerajaan Hindu, Buddha, Islam, Pancasila dan lainnya disampaikan dengan media visual yang berisikan video dan suara yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian digunakanlah metode multimedia interaktif untuk menjadi media

pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, di mana akan dioperasikan oleh guru yang mengajar dan keunggulannya adalah siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan dari media ini.

Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, terlebih siswa dapat melakukan evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil pembelajaran selama ini, sehingga penggunaan waktu dalam jam mengajar menjadi lebih teratur serta siswa tidak merasa tegang karena proses pembelajaran dilakukan dengan media yang menarik. Maka dari itu penelitian ini akan mengemukakan aplikasi berbasis multimedia interaktif yaitu “Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Tema 5 untuk Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas yang telah penulis sampaikan, maka dapat diidentifikasi masalah pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, berupa:

1. Proses penyampaian materi kewarganegaraan akan disampaikan bergantian dengan materi mata pelajaran lain dalam satu buku tema per bab atau pembahasan dalam satu kali pembelajaran, sehingga materi tidak tersampaikan sepenuhnya atau hanya pengenalan terhadap materi saja.
2. Proses evaluasi materi dilakukan dengan cara guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa menggunakan buku sebagai alat bantu, di mana setelah siswa selesai mengerjakan guru harus memeriksa

satu per satu buku untuk kemudian dapat dilihat seluruh hasil evaluasi siswa, sehingga terlalu banyaknya waktu yang terbuang serta terlambatnya guru memberikan arahan perbaikan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah-masalah berikut:

1. Bagaimana proses analisis sistem yang berjalan pada SDN Cikuya 03?
2. Bagaimana perancangan aplikasi yang di usulkan untuk kelas IV di SDN Cikuya 03?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat membangun aplikasi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi tema 5 yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD berbasis multimedia yang akan menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga mempermudah proses penyampaian materi.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang hendak di capai dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan kemudahan kepada siswa kelas IV SD dalam proses Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi tema 5 dengan diberikannya media yang menarik, yang membuat proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

2. Untuk mempermudah guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran sehingga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien serta guru dapat lebih cepat mengambil tindakan perbaikan kepada siswa setelah melihat hasil evaluasi siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

Aplikasi yang dibangun diharapkan akan memberikan manfaat bagi penggunanya baik untuk guru maupun siswa. Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil dari aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak berikut:

1. Bagi guru di SDN Cikuya 03

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses menyampaikan materi, serta tidak terjadi kendala dalam mengoperasikan aplikasi sehingga mendapat hasil yang diharapkan.

2. Bagi siswa kelas IV SDN Cikuya 03

Hasil dari penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat menerima dan menghafal materi dengan baik dan memicu ketertarikan siswa terhadap Pendidikan kewarganegaraan. Serta kesenangan siswa untuk mengevaluasi diri secara mandiri tanpa menunggu bimbingan guru.

1.4.2 kegunaan Akademis

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam akademis sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memicu peneliti sendiri untuk senantiasa mengolah informasi menjadi sesuatu yang menarik melalui multimedia.

2. Bagi Peneliti Lain dan Pengembang Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menjadi referensi pembelajaran serta mengembangkan pengetahuan mengenai multimedia baik di dalam maupun di luar Universitas Komputer Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Aplikasi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan ini sangat berkaitan dengan Pendidikan kewarganegaraan lainnya dan materi kelas di atasnya, maka dari itu penulis membatasi penelitian pada:

1. Aplikasi ini hanya dapat di akses pada desktop untuk *interface* guru dan siswa.
2. Guru tidak dapat melakukan penambahan soal atau mengganti soal pada aplikasi karena soal bersifat statis.
3. Berfokus pada materi tema 5 Pahlawanku bagian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Terdapat soal evaluasi berjumlah 20 soal dan waktu pengerjaan selama 60 menit.

2.	Membangun <i>prototype</i>																
3.	Evaluasi <i>prototype</i>																
4.	Pembuatan <i>prototype</i>																
5.	Pengujian sistem																
6.	Evaluasi sistem																
7.	Penerapan sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, penulis membagi pembahasan ke dalam beberapa bab-bab untuk memudahkan pemberian kesimpulan pada akhir pembahasan berdasarkan bab-bab sebelumnya. Yang akan dijelaskan di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang, rumusan dan Batasan masalah serta maksud dan tujuan pembuatan penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan mengemukakan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini serta teori-teori mengenai aplikasi multimedia.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data serta pembangunan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan inti dari laporan rancang bangun aplikasi ini yang dimulai berurutan dari pembuatan prosedur dan lain sebagainya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Ini merupakan bab terakhir yang akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh penelitian ini serta saran yang diberikan penulis untuk pengembang selanjutnya dan pembaca.