

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kita sedang menghadapi revolusi industri keempat yang dikenal dengan Era Revolusi Industri 4.0. Industri 4.0 adalah integrasi dari Cyber Physical System (CPS) dan Internet of Things and Services (IoT dan IoS) ke dalam proses industri meliputi manufaktur dan logistik serta proses lainnya (Kagermann dkk, dalam Prasetyo dan Wahyudi, 2018). Era Revolusi Industri 4.0 ini merupakan era inovasi disruptif, di mana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru. Inovasi ini juga mampu mengganggu atau merusak pasar yang sudah ada lebih dahsyat lagi. Era Revolusi 4.0 ini disebut-sebut mampu menggantikan teknologi yang sudah ada. Untuk menghadapi tantangan yang besar tersebut maka dunia pendidikan dituntut untuk berevolusi juga. Pendidikan dalam artian luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya. Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 yang didalamnya membahas mengenai *kegiatan, pengajaran, dan*

latihan (Uyon Saduloh 2014 : 57). Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut juga sebagai Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan batas waktu. Untuk mendukung Era Pendidikan 4.0 semua aspek dalam pendidikan harus melakukan pembaharuan, termasuk juga dalam sistem pengajaran mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan Pasal 37 Ayat 1 dan 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar, menengah, dan tingkat pendidikan tinggi. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan siswa untuk mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara sopan santun, jujur, dan demokratis serta iklas sebagai warga negara terdidik dalam kehidupannya selaku warga negara Republik Indonesia yang bertanggung jawab bersama. Ini merupakan hal yang mendasar dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dibahas lagi tentang bagaimana kita warga negara untuk ikut andil dalam berpolitik. Karena jika kita peduli terhadap politik berarti kita

ikut andil memajukan bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan juga memberikan pengajaran kepada siswa untuk saling memahami sesama warga negara. Saling tenggang rasa, toleransi dan saling menghormati satu sama lainnya. Pendidikan Kewarganegaraan juga memberikan pengetahuan kepada para siswa dan pelajar mengenai sistem pemerintahan dan tentang peraturan negara yang berlaku di Negara kita baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Juga untuk membuka kesadaran kita akan pentingnya bela negara dan cinta tanah air. Namun yang paling penting Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya harus di ajar dalam bentuk teori tetapi juga harus di laksanakan dalam kehidupan sehari-hari, karena pendidikan kewarganegaraan juga mencakup ajaran dari pancasila yang juga harus kita amalkan baik perbuatan atau segala macamnya.

Namun kenyataannya di lapangan berbeda, seiring perkembangan teknologi masyarakat mulai kehilangan moralitasnya. Kita dapat melihat banyak kasus yang terjadi terutama dalam dunia pendidikan, seperti murid yang menganiaya guru dan lain sebagainya. Hal tersebut adalah dampak perkembangan teknologi yang tidak dibarengi dengan peningkatan moralitas dan sikap toleransi. Seakan-akan pendidikan kewarganegaraan (PKn) kehilangan keutamaannya sebagai wadah yang humanis. Tidak sedikit orang memiliki pengetahuan kewarganegaraan yang baik dan prestasi yang gemilang secara formal akademik tetapi tidak memberikan keuntungan yang bermakna dalam lingkungan masyarakatnya, bahkan menjadi penyakit masyarakat yang sangat membahayakan bagi keberadaan budaya dan nilai-nilai kemanusiaan karena semangat nasionalismenya dan moralitasnya rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di SMA Negeri 1 Pekutatan, masih banyak terdapat siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan yaitu 75, nilai UTS siswa kelas X IPS 1 dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Daftar Nilai UTS Pendidikan Kewarganegaraan

No.	Nilai UTS	Jumlah Siswa
1.	70	2 Orang
2.	71	1 Orang
3.	72	4 Orang
4.	73	4 Orang
5.	74	2 Orang
6.	75	14 Orang
7.	78	6 Orang
8.	80	2 Orang
9.	83	2 Orang
10.	84	2 Orang
11.	85	1 Orang
12.	86	1 Orang
13.	88	1 Orang
14.	90	2 Orang

Sumber : Nilai UTS Kelas X IPS 1 Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pengajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan, diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang selama ini berlangsung. Beliau menyatakan kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya (1) pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, (2) guru lebih sering menggunakan metode ceramah daripada menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung acuh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, (3) masih banyak siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, (4)

siswa terlihat pasif dan tidak memberikan umpan balik saat guru menyampaikan materi dan memberikan tugas, (5) ditambah lagi penggunaan media pembelajaran terlalu monoton menjadikan siswa semakin malas untuk belajar sehingga menyebabkan nilai belajar siswa cenderung rendah, (6) keterbatasan jam pelajaran, sehingga materi yang disampaikan kurang optimal.

Apalagi kita tahu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan suatu pendidikan yang diharapkan dapat mendidik para generasi muda dan mahasiswa agar mampu menjadi warga negara yang demokratis dan partisipasi dalam pembelaan negara. Dalam hal ini pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu alat pasif untuk membangun dan memajukan sistem demokrasi suatu bangsa. Mengingat jumlah pengetahuan harus dikuasai siswa melalui pertemuan di kelas ini tidak didukung oleh waktu belajar yang kurang memadai, dimana waktu untuk satu kali tatap muka dirasa kurang memenuhi, maka diperlukan suatu sistem dan medium untuk pelaksanaan perkuliahan yang memungkinkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan secara utuh bagi siswa. Hal ini dimaksudkan agar kekurangan waktu dalam pertemuan tatap muka dapat diakomodir dengan kegiatan *online*. Dengan demikian siswa tidak akan mengalami kelebihan muatan kognitif (*cognitive load*) dan justru dapat mengelola informasi yang diterimanya dengan lebih baik. Salah satu solusinya adalah dengan menyajikan aktivitas dan konten pembelajaran secara *online* dengan memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhi *cognitive load* siswa.

Selama ini kita telah mengenal bahkan menggunakan beberapa bentuk teknologi pendidikan untuk membantu kegiatan-kegiatan pembelajaran. Munculnya alat bantu dalam berbagai bentuk teknologi pendidikan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam pembelajaran dirasa mampu mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. Penggunaan modul ajar, video pembelajaran, multimedia interaktif, media suara, media *powerpoint* bahkan hingga jejaring sosial dapat dilakukan. Hal ini tentunya menuntut guru dan pihak sekolah memiliki pasokan media pembelajaran yang relatif beragam tentunya. Dengan kemajuan teknologi diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa baik itu pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah secara mandiri.

Salah satu inovasi bidang teknologi adalah penggunaan *e-learning*. Menurut Suartama dan Dewa (2014 : 2) *E-Learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet. Pendapat tersebut juga didukung oleh Jaya Kumar (dalam Yazdi. 2012) yang mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Karakteristik perangkat *e-learning* memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. *E-learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan, terutama masalah pemerataan akses informasi pendidikan, kualitas konten pembelajaran yang berupa

materi pembelajaran dengan bentuk teks ataupun gambar disertai dengan contoh-contoh soal serta peningkatan kualitas pengajar atau guru agar lebih baik dalam membuat atau menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola kegiatan belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan paparan di atas, *e-learning* dikembangkan atas dasar asumsi bahwa *e-learning* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa. Guru tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara online oleh siswa, tetapi pengajar juga dapat melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. Diharapkan dengan adanya *e-learning* ini siswa menjadi lebih aktif seperti belajar mandiri, diskusi online, dan dapat mencari sendiri ilmu pengetahuannya melalui bahan ajar yang disampaikan melalui situs web kapan dan dimana saja. Sehingga, hasil belajar siswa dapat meningkat. Penulis ingin mengembangkan pembelajaran elektronik berbasis *schoolology* dengan menggunakan model *Hannafin and Peck*. Dengan adanya pengembangan media ini siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian penulis menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan Tahun Pelajaran 2018/2019”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Minimnya sumber belajar, guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama
2. Keterbatasan waktu pembelajaran di kelas berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa yang merasa kesulitan belajar menggunakan metode ceramah saja.
3. Kurangnya media pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah yang masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
4. Belum tersedianya *E-learning*, sehingga belum ada media yang bisa membantu siswa untuk belajar mandiri melalui internet.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti membatasi permasalahannya itu kurang dikembangkannya media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Pekutatan, sehingga peneliti mengembangkan Pembelajaran Elektronik berbasis *Schoology*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran elektronik di era revolusi industri 4.0 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan?
2. Bagaimana kualitas hasil validitas pengembangan pembelajaran elektronik menurut *review* para ahli dan uji coba produk?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan pembelajaran elektronik di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan pembelajaran elektronik di Era Revolusi Industri 4.0 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan.
2. Untuk mengetahui kualitas hasil validitas pengembangan pembelajaran elektronik menurut *review* para ahli dan uji coba produk.
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan pembelajaran elektronik di era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pekutatan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat member kontribusi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini akan membantu siswa dalam menerima pelajaran sehingga pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan juga bertambah. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja serta siswa juga dapat mencari informasi dimana saja.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat memberikan bantuan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini akan menambah koleksi media pembelajaran yang ada disekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain ketika peneliti lain ingin melakukan penelitian yang hampir sama.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini merupakan sebuah penelitian yang mengembangkan *e-learning*. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

a. Nama produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Pembelajaran Elektronik di Era Revolusi Industri 4.0 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pekutatan Tahun pelajaran 2018/2019”

b. Ruang Lingkup Isi Produk

Media *e-learning* ini dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

c. Konten produk

Dalam media pembelajaran ini terdapat menu utama terdiri dari halaman login, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, tes atau quiz, tugas, dan forum diskusi.

d. Kelebihan produk

Kemudian media *e-learning* ini adalah konten yang disajikan dapat dipadukan dengan animasi-animasi, video, suara dan gambar dan siswa siswa dapat mengakses video dan konten-konten pembelajaran melalui laptop atau komputer dan Handphone masing-masing kapan dan dimana saja.

e. *Software*

Dalam pengembangan produk ini menggunakan *software Aplikasi Schoology, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Adobe Flash dan Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Video Scribe, Adobe Acrobat Reader, Sony Vegas.*

Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X yakni “menjelaskan tentang Ancaman Terhadap Negara dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika” supaya nantinya siswa termotivasi dan tertarik belajar dengan memberikan teks, gambar, dan video ke dalam media *e-learning* sehingga materi yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh siswa. Dalam media *e-learning* ini dibagi ke beberapa menu utama yang terdiri dari halaman login, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator materi, tes atau quis, tugas, forum diskusi, profil pengembang dan tombol keluar dari program. Materi yang disajikan mencakup materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keberadaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih kepada media *powerpoint*, dan media sederhana lainnya sehingga menjadikan siswa kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih terarah pada tujuan.

Dalam pembelajaran substansi konstitusi negara, materi yang diajarkan bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media seperti video dan animasi sehingga akan lebih

memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan dasar mengenai sistem imun. Dengan adanya *e-learning* siswa dapat mengakses video dan konten-konten pembelajaran melalui laptop dan komputer masing-masing. Disamping itu siswa juga akan lebih partisipatif dan tidak merasa bosan dengan adanya pengembangan ini. Siswa dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dalam forum yang disediakan oleh guru pada *e-learning*. Dari pihak guru dengan adanya pengembangan ini lebih memudahkan guru dalam mengajarkan materi substansi konstitusi negara karena siswa lebih aktif dalam mengakses informasi di internet.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

A. Asumsi Pengembangan

- 1) Sekolah mampu menyediakan sarana computer untuk pembelajaran.
- 2) Sebagian besar guru SMA Negeri 1 Pekutatan mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer.
- 3) Sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Pekutatan mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer. Kemampuan ini merupakan modal utama untuk mengoperasikan *e-learning*.
- 4) *E-learning* yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa belajar mandiri. Penguasaan sejumlah pengetahuan secara mandiri selanjutnya digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran.

B. Keterbatasan Pengembangan

- 1) *E-learning* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SMA kelas X, sehingga *e-learning* yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi siswa SMA Negeri 1 Pekutatan dan siswa lain yang mempunyai karakteristik yang sama.
- 2) Materi yang dikembangkan hanya materi Ancaman Terhadap Negara dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan dalam penggunaan istilah. Adapun batas penggunaan istilah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk berupa materi, media alat atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
- 2) Model *Hannafin and Peck* adalah model desain pengembangan yang terdiri dari tiga proses utama. Tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.
- 3) *E-Learning* merupakan pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT)

- 4) *Schoology* merupakan salah satu Learning Management System (LMS) yang memberikan fasilitas kepada guru dan siswa untuk saling berinteraksi, bertukar informasi secara online.
- 5) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar, menengah, dan tingkat pendidikan tinggi.
- 6) Revolusi Industri 4.0 adalah istilah untuk menyebut sekumpulan teknologi dan organisasi rantai nilai berupa smart factory, CPS, IoT dan IoS. Smart factory adalah pabrik modular dengan teknologi CPS yang memonitor proses fisik produksi kemudian menampilkannya secara virtual dan melakukan desentralisasi pengambilan keputusan.
- 7) Hasil belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan perubahan yang khas yaitu, belajar. Hasil belajar tampak dalam suatu prestasi yang diberikan siswa, misalnya menyebutkan huruf dalam abjad secara berurutan.

