

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digitalisasi yang berkaitan dengan era revolusi industry 4.0 siwa nantinya bukan saja mampu dalam menguasai sains dan teknologi berbasis teknologi informasi, namun juga harus mampu mengembangkan teknologi. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang dilekakukan harus sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dank Kebudayaan Nomer 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa unruk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup, kreatifitas kemandirian, sesuai dengan bakat, minat perkembangan fisik dan psikologi siswa didalam pendidikan. (Jelantik, Ketut. 2019).

Sekolah merupakan tempat untuk menempuh suatu pendidikan. Pemerintah juga telah mengupayakan untuk menyempurnakan segala kegiatan yang ada disekolah mulai dari penyempurnaan kurikulum, melakukan seminar atau workshop untuk setiap guru tujuannya untuk menambah pengetahuan guru, dan melaksanakan kegiatan sertifikasi agar guru dapat memberikan lebih pelayanan yang maksimal untuk para siswanya yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan digunakan saat ini.

Kurikulum dapat dikatakan sebagai suatu program yang didalamnya memuat rencana pembelajaran belajar siswa yang diarahkan oleh sekolah. Kurikulum juga dipandang sebagai suatu rencana kegiatan belajar bagi murid-murid di sekolah, atau sebagai suatu perangkat tujuan yang ingin dicapai (Kurniaman & Noviana, 2017). Dalam hal ini kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari isi materi pelajaran yang tersusun, terprogram dan terencana dengan baik yang berkaitan dengan berbagai kegiatan belajar mengajar dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tujuan pendidikan.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 standar proses yang awalnya hanya terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi namun sekarang telah dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pembelajaran di sekolah dasar diajarkan secara tematik dan terpadu. Pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 lebih berpusat kepada aktivitas siswa, dan guru sebagai salah satu sumber informasi yang diharapkan mampu membuat siswa untuk berfikir kreatif, mandiri dan aktif (M. Asri, 2017). Tugas guru disini tetap membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga menciptakan pembelajaran yang baik dan aktif agar dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar. Dalam hal ini pembelajaran yang baik dapat membuat siswa menyukai dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada situasi dimana siswa melaksanakan pembelajaran daring, siswa lebih menyukai pembelajaran yang berkaitan langsung dengan alat bantu pembelajaran salah satu contohnya seperti media yang digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ghina (Shafira, 2018) yang mengungkapkan

bahwa pembelajaran yang menarik itu ialah pembelajaran yang tidak hanya menggunakan buku, tetapi bisa dengan menggunakan *powerpoint*, diputarakan sebuah video atau guru tersebut yang bisa menghasilkan sebuah karya. Dengan begitu media menempati peranan penting sebagai alat bantu siswa belajar. Dalam pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik siswa karena dengan begitu siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pada pembelajaran dan juga informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu perlu adanya perencanaan sistematis untuk penggunaan media pembelajaran tersebut (Mustofa, 2020).

Menurut Wena (2009), strategi penyampaian pembelajaran salah satunya menekankan dari media yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang memadai, efektif, dan sesuai dengan materi yang dipelajari untuk dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tugur (2009) menerangkan media pembelajaran memiliki fungsi utama bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan Fadhli (2015) yang menyatakan bahwa media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar.

Dengan adanya media pembelajaran akan membantu semua guru dalam perannya membelajarkan siswanya dengan lebih mudah, aktif dan kreatif. Yang biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah maka akan bervariasi jika

seorang guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa, sehingga akan membuat siswa lebih memahami terhadap materi yang diajarkan dan juga meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran.

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan adanya suatu sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Dalam hal ini video dapat dimanfaatkan khususnya dalam program pembelajaran, karena dalam menggunakan video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga pada kepada siswa (Daryanto, 2013). Selain itu dalam video pembelajaran dapat juga dikombinasikan dengan sebuah animasi dan pengaturan kecepatan untuk membantu siswa jika adanya perubahan dari waktu ke waktu. Penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media video pembelajaran dianggap menarik bagi siswa dikarenakan guru jarang bahkan ada yang tidak sama sekali menggunakan media video pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran Khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas (2007) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sangat tergantung pada dukungan sarana penunjang seperti buku-buku, media, atau daya dukung lainnya, khususnya untuk sekolah dasar kelas IV-VI. Kesulitan dalam pelaksanaan sesungguhnya lebih pada kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang lebih ditekankan pada pembentukan sikap. Dengan demikian mata pelajaran ini meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotor dengan menitikberatkan ranah efektif. Dalam melaksanakan misi tersebut bukanlah hal yang mudah dan diperlukan suatu pembelajaran yang tepat agar tujuan tersebut dapat tercapai. Untuk menanamkan nilai-nilai ini tentu saja melalui proses pembelajaran yang benar-benar tepat bagi pembelajaran pendidikan nilai agar pembentukan kepribadian siswa dapat tercapai. Dalam mencapai tujuan bidang studi ini para guru seharusnya telah menarapkan cara-cara pendidikan nilai pada kegiatan pengajaran di kelas. Namun pada kenyataannya, pembelajaran PPKn di sekolah dasar belum menerapkan pembelajaran pendidikan secara benar. Akibatnya pembelajaran nilai dan pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai moral Pancasila hanya sesuai dengan verbalisme saja, artinya peserta didik hanya diberi pengetahuan tentang Pancasila bukan untuk diamalkan,

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan PLPbD (Pengenaln Lapangan Persekolahan berbasis Daring) yang diselenggarakan pada semester ganjil tahun akademik 2020/2021 tepatnya pada tanggal 31 Agustus 2020, dan juga pada analisis kebutuhan yang dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap salah satu guru yang menjadi narasumber. Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV MIN 2 Buleleng tidak terstruktur, menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2007; 412) wawancara tidak terstruktur ialah untuk menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diwawancara dimintai data sekaligus pendapat dan idenya tak lupa juga mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh narasumber , dalam wawancara dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di

lapangan adalah motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn masih kurang. Siswa masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru kelas mengatakan bahwa pada tahun ajaran ini yaitu 2020/2021 minat siswa terhadap mata pelajaran PPKn tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, sehingga mengakibatkan siswa belum dapat memahami pembelajaran PPKn. Selain itu banyak juga yang mengeluh karena kesulitan untuk menerima materi karena materi yang terlampau banyak dan sumber belajar yang sangat terbatas ditambah lagi siswa hanya belajar dari rumah ini juga merupakan faktor dari menurunnya pemahaman belajar siswa terhadap materi PPKn. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ataupun audio visual sebagai alat bantu mengajar metode ceramah yang selama ini digunakan, guru masih menggunakan metode penugasan dan berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran, padahal disituasi seperti sekarang guru banyak dituntut untuk bisa mengoperasikan komputer-komputer yang ada sebagai penunjang belajar siswa dirumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan PPKn adalah mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mempelajari materi dengan konkrit yaitu materi yang dikemas dalam suatu video pembelajaran. Pernyataan ini didukung dari hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV di MIN 2 Buleleng bahwasannya guru menyatakan isi video pembelajaran berupa pemaparan materi yang disertai dengan contoh langsung khususnya dalam pada konsep PPKn.

Menurut *Deakin Learning Futures Teaching Development Team* (2014) menyatakan bahwa materi audio dan video dapat digunakan untuk meningkatkan sumber belajar dengan menampilkan skenario kehidupan nyata, menjelaskan

konsep, mengamati kelompok sosial, dan bertindak sebagai pemicu diskusi. Sejalan dengan pendapat Andriawan dan Suparman (2015) menyatakan bahwa video pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa karena siswa dapat mendengar sekaligus melihat atau materi yang sedang diajarkan.

Dalam hal ini dengan adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan agar peserta didik lebih antusias untuk belajar PPKn, banyak siswa yang malas dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mereka menganggap bahwa pelajaran PPKn adalah pelajaran yang membosankan untuk dipelajari dan dipahami. Selain itu juga ada yang beranggapan bahwa pelajaran PPKn adalah pelajaran yang selalu berkaitan dengan hafalan yang membosankan dan melelahkan. Dengan permasalahan yang terjadi dilapangan peserta didik merasa terbebani dengan PPKn. Pemikiran-pemikiran demikianlah yang mempersulit peserta didik untuk mau mempelajari PPKn, Maka dari itu Perlu adanya penggunaan media dalam pembelajaran PPKn agar peserta didik bersemangat untuk belajar PPKn maka akan timbul rasa senang terhadap pembelajaran PPKn, sehingga anggapan bahwa pembelajaran pada materi PPKn membosankan dan melelahkan itu akan hilang dari pemikiran siswa.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PPKn yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya yang sangat penting dan dibutuhkan, yang nantinya dapat mengupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melihat situasi sekarang siswa melakukan pembelajaran dirumah dengan menggunakan alat bantu *hand phone* untuk melakukan pembelajaran dan juga melihat potensi sekolah yang memiliki beberapa komputer, serta adanya

Liquid Crystal Display (LCD) dan juga proyektor menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran upaya meningkatkan kualitas maupun minat belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn. Dari uraian diatas tersebut maka penting dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang ada pada pembelajaran PPKn yaitu

- 1) Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn, tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, siswa masih belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan guru.
- 2) Kurangnya penunjang pembelajaran atau fasilitas pendukung belajar seperti media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya terhadap PPKn.
- 3) Kurangnya kreativitas dan inovasi dari guru untuk merancang pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.
- 4) Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah dalam penelitian ini terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa video, dikarenakan selama ini belum ada media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran PPKn di sekolah dasar, oleh karenan itu dalam penelitian

ini maka akan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran pada mata pelajaran PPKn khususnya materi lambang dan makna Sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah

- 1) Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV MIN 2 Buleleng?
- 2) Bagaimana validitas media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV MIN 2 Buleleng menurut ahli materi dan ahli desain, ahli media?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan terhadap media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV MIN 2 Buleleng?

1.5 Tujuan Pengembangan

Diliat dari rumusan masalah maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila.

- 2) Untuk mengetahui validitas pada video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila dari hasil *review* para ahli dan juga dari uji praktisi.
- 3) Untuk mengetahui respon guru dan siswa guna mengetahui kelayakan terhadap media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV MIN 2 Buleleng

1.6 Manfaat Pengembangn

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran yang berupa video mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini menjadikan langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan media didalam proses pembelajaran dapat dijadikan landasan untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun Manfaat secara praktis hasil penelitian ini, dapat ditinjau beberapa pihak berikut ini.

- 1) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar dapat belajar mandiri, juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan komputer, dan memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dengan adanya media berupa video pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran, maka pendidik akan menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi tentang mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna Sila Pancasila, menambah wawasan pendidik tentang alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan menjadi motivasi bagi pendidik untuk kedepannya menjadi lebih kreatif dalam mengemas bahan ajar dalam pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan penelitian pengembangan ini adalah media interaktif berupa video pembelajaran pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Spesifikasi produk dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media audio visual yang berupa video pembelajaran pada topik lambang dan makna sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.
- 2) Pada media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* ini yang berisikan video mengenai materi-materi pembelajaran PPKn topik lambang dan makna Sila Pancasila yang nantinya dalam video tersebut menggunakan teori *dynamic drawing* yang berhubungan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- 3) Media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, karena dalam video pembelajaran tersebut tidak hanya memaparkan atau menjelaskan materi saja, tetapi instruktur/ guru yang ada dalam video tersebut memberikan penjelasan dengan menggambar materi yang dijelaskan di papan tulis.
- 4) Dalam video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* tersebut dapat menimbulkan revrensi diri, dimana siswa merasa seolah-olah tangan mereka ikut menggambar, yang mengarah ke pembelajaran yang lebih menonjol.
- 5) Topik yang akan akan dijelaskan yaitu lambang dan makna sila Pancasila yang terdapat di kelas IV sekolah dasar
- 6) Video pembelajaran berdurasi 15 menit agar siswa tidak merasa bosan ketika menyimak video.
- 7) Pembuatan video dibuat didasari dengan rancangan yang telah dibuat yang selanjutnya masuk ke tahap *edditing* dengan menggunakan perangkat lunak yaitu *Olive* untuk menggabungkan bagian-bagian yang telah dirancang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV MIN 2 Buleleng, pentingnya mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dikarenakan perlunya pengembangan materi muatan PPKn pada buku siswa khususnya pada topik lambang dan makna sila Pancasila, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, kemudian meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diberikan, dan meningkatkan minat belajar siswa didalam proses pembelajaran serta memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih baik, menarik dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Berikut ini merupakan asumsi pengembangan media.

- a. Siswa kelas IV MIN 2 Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 sudah menguasai keterampilan membaca sehingga dapat menggunakan media secara maksimal.
- b. Dalam pembelajaran PPKn, media berupa video pembelajaran belum pernah dimanfaatkan oleh guru.
- c. Membantu siswa dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran PPKn topik lambang dan makna Sila Pancasila.
- d. Membangkitkan ketertarikan siswa dalam proses belajar karena dengan media video pembelajaran akan menciptakan *learning experience* yang berbeda kepada siswa dibandingkan dengan penggunaan buku konvensional.

2) Keterbatasan Pengembangan

Untuk lebih fokus, maka penelitian dengan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dibatasi pada Sekolah Dasar/MI di kelas IV. Selain itu penelitian ini hanya sebatas pada pengembangan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran dan mengetahui proses pengembangan serta hasil pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran PPKn topik lambang dan makna sila pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Model *ADDIE* digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini. Adapun tahap-tahapnya ialah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu cara, proses atau usaha yang dilakukan secara terencana untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas, sebagai upaya dalam menciptakan produk yang lebih baik. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa *software* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan guru ataupun peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk membantu peserta didik meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PPKn.

3) Video Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi yang kian lama semakin pesat, proses dalam pengembangan video pembelajaran sudah semakin mudah dilakukan dan bahkan beberapa jenis pembelajaran dapat diproduksi secara mandiri, salah satunya ialah video pembelajaran. Saat ini video pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap pendidik guna membantu mempermudah mengajarkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, dengan begitu peserta didik juga akan lebih memahami pembelajaran yang dilakukan saat itu dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran.

4) Dynamic Drawing

Prinsip menggambar dinamis adalah suatu prinsip dimana seseorang atau siswa lebih baik melihat video ceramah yang dalam video tersebut menunjukkan instruktur/guru menggambar grafik pada saat menjelaskan materi

5) Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang mempersiapkan siswa untuk siap hidup sebagai warga negara Indonesia yang memiliki wawasan lokal, nasional, dan internasional berdasar pada nilai-nilai keindonesian. Nilai-nilai

keindonesiaan itu adalah nilai agama, budaya, dan ideology negara Pancasila. Salah satu tujuan mata pelajaran PPKn adalah pengembangan keterampilan sosial untuk hidup bermasyarakat dan bernegara.

6) Lambang dan Makna Sila Pancasila

Lambang Garuda adalah lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk menggambarkan bahwa negara Indonesia adalah negara yang besar dan negara yang kuat, hal ini dapat dilihat pada dada Garuda terdapat perisai yang didalamnya terdapat lima gambar. Kelima gambar tersebut yaitu bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas.

7) Model *ADDIE*

Model *ADDIE* ini salah satu dari model desain yang proses tahapannya disusun secara sistematis dan sederhana, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

