

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib yang diberikan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pendidikan Pancasila sendiri menurut Sulaiman (2015:4) yaitu untuk menjadikan peserta didik sebagai individu yang beriman kepada Tuhan YME secara sikap dan perilaku, (1) memiliki kemampuan bertanggung jawab, (2) mampu menemukan solusi untuk permasalahan hidup dan kesejahteraannya, (3) mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada, (4) memiliki kemampuan memaknai peristiwa dan nilai-nilai sejarah Bangsa Indonesia untuk mewujudkan persatuan Indonesia. Hal tersebut menjadi bukti betapa pentingnya pelajaran Pendidikan Pancasila bagi warga negara Indonesia. Pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang dapat memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi generasi yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Tirtoni, 2016:37).

Untuk menjadikan warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan Pancasila maka serorang warga negara harus mengetahui tentang negaranya termasuk keragaman sosial budaya yang ada. Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V terdapat bab yang membahas mengenai materi tersebut yaitu bab 3 tentang keberagaman budaya indonesiaku. Keragaman budaya dapat diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar

diantaranya keragaman suku, rumah adat, baju adat, tari daerah, senjata tradisional dan lagu daerah. Untuk lebih mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa maka diperlukan adanya media pembelajaran. Seiring dengan berjalannya waktu banyak media-media pembelajaran baru yang muncul dengan lebih efektif dan inovatif.

Hal tersebut ditunjang dengan adanya teknologi yang semakin maju. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih kreatif dan tidak membosankan. Yaumi (2018) juga mengatakan bahwa metode dan media komunikasi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk lebih meningkatkan keefektifan kemampuan peserta didik dalam mencapai proses pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran meliputi peralatan atau perangkat, pesan, maupun bahan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan teknik tertentu untuk mewujudkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran demi mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Teknologi digunakan sebagai alat dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi ini berperan signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Perangkat android sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat berbasis android berpotensi mendukung pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. (Sakat, 2012:808). Pemanfaatan media pembelajaran melalui perangkat berbasis android merupakan salah satu bentuk penerapan gaya belajar abad ke – 21 yang menekankan keterampilan ,kolaborasi, berfikir kritis dan literasi digital.

(Triling&Fadel,2009). Implementasi pembelajaran menggunakan smartphone dan tablet dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. (Yektyastuti,(2016:89) Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan ibu Eny Widiastuti selaku guru kelas VA pada hari senin tanggal 22 April 2024 bahwasanya ditemukan adanya permasalahan yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung minat belajar siswa. Media pembelajaran jarang digunakan oleh guru sehingga tidak ada alat pendukung dalam penyampaian materi, guru lebih banyak menjelaskan dan siswa cenderung hanya mendengarkan selain itu guru hanya menggunakan media pembelajaran secara terbatas, seperti gambar pada saat proses pembelajaran berlangsung, tanpa memanfaatkan variasi media lainnya yang lebih interaktif. Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif pada proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi kurang maksimal.

Selain itu hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa- siswi kelas VA pada tanggal 20 April 2024 juga menunjukkan bahwa kebanyakan siswa - siswi kelas VA ini kurang faham terhadap materi keberagaman budaya yang di Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V, banyak siswa yang tidak mengenal berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia, siswa juga kurang mengetahui dimana letak provinsi - provinsi yang ada di Indonesia, kurangnya media pendukung yang efektif membuat penjelasan guru sulit di pahami oleh siswa, sehingga pengetahuan siswa siswi kelas V terhadap keberagaman budaya ini sangat minim dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Penyebaran angket juga dilaksanakan pada kegiatan pra penelitian, angket kebutuhan siswa diisi langsung oleh 22 siswa dan dilaksanakan pada hari sabtu

tanggal 20 April 2024. Penyebaran angket dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan yang di butuhkan oleh siswa. Hasil analisis penyebaran angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa hasil yang di peroleh yaitu 90 % (20 siswa) suka belajar di kelas, 68% (15 Siswa) suka belajar berkelompok, 95% (21 Siswa) suka menggunakan media pembelajaran untuk belajar, 95% (21 Siswa) tidak pernah menggunakan media digital, 90 % (20 Siswa) membutuhkan media pembelajaran yang lain, 100% (22 Siswa) suka belajar menggunakan hp/komputer, 77 % (17 Siswa) menyukai media pembelajaran berbasis digital, 77% (17 siswa) media digital menyenangkan bagi siswa, 90 % (20 Siswa) menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, audio, dan video.

Kesimpulan dari hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar di kelas dan senang melakukan kegiatan berkelompok. Selain itu, hampir semua siswa menyukai penggunaan media pembelajaran berbasis digital, terutama yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, audio, dan video, karena dianggap lebih menarik dan membantu dalam memahami materi. Dengan demikian, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sangat disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan berkelompok di kelas dengan media digital yang interaktif dan menarik. Hal ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka diperlukan inovasi yang diperuntukkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keberagaman budaya. Satu diantara berbagai alternatif yang bisa diupayakan. Menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video, simulasi, atau platform e-learning yang

menarik dan dapat membantu siswa memahami materi keberagaman budaya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Inovasi baru yang kreatif, interaktif dan mampu menarik perhatian siswa perlu diberikan agar mereka mau dan mampu untuk memahami keberagaman budaya secara lebih luas, melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan selaras dengan dunia anak zaman sekarang, salah satunya yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android .Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Peka (Peta Keberagaman Budaya) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VA UPTD SDN Kamal 2 ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran PEKA (Peta Keberagaman Budaya) berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2 ?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran PEKA (Peta Keberagaman Budaya) berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran PEKA (Peta Keberagaman Budaya) berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2 ?

1.3 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah di susun,maka penelitian merumuskan tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *PEKA (Peta Keberagaman Budaya)* berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *PEKA(Peta Keberagaman Budaya)* berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *PEKA (Peta Keberagaman Budaya)* berbasis android untuk siswa kelas VA di UPTD SDN Kamal 2.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

1. Media pembelajaran ini di kembangkan dalam bentuk software yang dikemas secara menarik, sehingga siswa tertarik dengan media tersebut.
2. Media pembelajaran ialah seperangkat alat pembelajaran yang di sajikan dalam format elektronik yang terskuter, media pembelajaran elektronik ini memuat fitur berupa gambar, teks bacaan, video pembelajaran dan latihan soal.
3. Media pembelajaran ini terdiri atas beberapa komponen yaitu halaman sampul, kata pengantar, Tujuan pembelajaran, Capaian pembelajaran, identitas pemilik media, uraian materi, quis, game, evaluasi dan profil pengembangan.
4. Media pembelajaran ini menyajikan materi keberagaman budaya pada muatan kelas V yang meliputi keragaman suku, rumah adat, baju adat, tari daerah, senjata tradisional dan lagu daerah.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan spesifikasi yang diharapkan , maka penelitian merumuskan Batasan penelitian sebagai berikut :

- 1 Media pembelajaran peta keberagaman budaya ini di kembangkan hanya terbatas pada pengenalan keberagaman budaya yang ada di indonesia yang di intregasikan dengan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku.
- 2 Media pembelajaran ini menyajikan materi keberagaman budaya pada muatan kelas V yang meliputi keragaman suku, rumah adat, baju adat, tari daerah, senjata tradisional.
- 3 Uji coba pengembangan di batasi hanya pada siswa kelas V SDN Kamal 2.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Adanya beberapa alasan mengenai manfaat penelitian dan pengembangan ini, yakni sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran untuk mengenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana serta prasarana yang ada di sekolah, serta sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga dapat dipergunakan dengan maksimal.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran ini di harapkan dapat di jadikan sebagai alternatif sumber belajar bagi guru, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam

menyampaikan nilai nilai yang berkaitan dengan keberagaman budaya agar lebih efektif.

3. Bagi Siswa

Mampu membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi keberagaman budaya dan memberikan nuansa baru dan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran .

4. Bagi Pengembang

Dapat dijadikan sebagai suatu sarana dalam mendalami dan mempertajam keterampilan dalam menciptakan sebuah produk pengembangan baru yang sudah tentu dapat di gunakan sebagai pertimbangan dalam Menyusun sumber belajar yang inovatif.

1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menyenangkan.

2. Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara – cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual, Media pembelajaran

interaktif yakni bahan ajar elektronik yang terdiri dari komponen komponen yang telah di susun secara sistematis dan terpadu.

3. Keberagaman budaya

budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Keberagaman budaya adalah ragam bentuk kehidupan manusia yang berbeda-beda, seperti adat istiadat, bahasa, makanan, pakaian, dan kepercayaan, yang berkembang di berbagai wilayah dan kelompok masyarakat.

4. Budaya

Cara hidup yang di wariskan dan di bagikan oleh suatu kelompok masyarakat, dan mencakup norma, nilai, kepercayaan, adat istiadat, kesenian, pengetahuan, bahasa, pakaian, makanan, dan ekspresi seni. Budaya merupakan identitas yang menunjukkan perbedaan suatu masyarakat atau negara, dan dapat dijadikan pembeda antara bangsa atau kelompok masyarakat satu dengan lainnya.

5. Android

Android adalah sistem operasi disematkan pada gadget, baik itu *handphone*, tablet, juga sekarang merambah ke kamera digital dan jam tangan. Android banyak diminati pengguna ponsel pintar karena sifatnya yang *open source* membuat pengembang aplikasi tertarik untuk mengembangkan aplikasi berbasis sistem operasi android.