

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemudahan yang ditawarkan memberikan peluang bagi siapa saja yang membutuhkan dan menginginkannya. Dalam dunia pendidikan teknologi memberikan dampak positif yang dapat dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap metode dan strategi pembelajaran, dengan adanya teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Peran media pembelajaran pada era digital merupakan salah satu sumber belajar untuk siswa mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik, Khairunnisa, (2023). Media pembelajaran merupakan salah satu aspek sangat penting baik bagi pendidik maupun itu peserta didik. Kebermanfaatan media pembelajaran bagi guru yaitu sebagai media pembelajaran dapat membantu menyesuaikan suatu konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan Rasyid, (2021).

Pada saat ini kita sudah berada pada generasi *alpha* dimana kalangan usia siswa sekolah dasar menginjak generasi ini. Seperti yang telah kita ketahui pada generasi sebelumnya teknologi merupakan aspek yang paling sering dibicarakan, karena durasi waktu yang singkat beberapa manusia di penjuru bumi berlomba lomba dalam mengembangkan dan menciptakan penemuan baru yang dapat bermanfaat serta membuat manusia untuk hidup menjadi lebih praktis dan mudah. Termasuk perkembangan teknologi yang telah merambah ke dunia pendidikan. Adaptasi perkembangan teknologi pada dunia pendidikan berawal saat adanya permasalahan

kasus korona pada beberapa tahun silam, yang mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran yang mengakibatkan pendidikan harus beradaptasi dalam pembelajar. Jarak jauh menggunakan platform media sosial yang dapat menjalin berkomunikasi seperti *google meet*, *zoom*, dan masih banyak lagi sehingga proses pembelajaran pun mulai dikembangkan, Yasa & Trimurtini, (2024). Karena permasalahan ini, timbulah variasi pembelajaran terbaru bagi dunia pendidikan yang berada di Indonesia dengan melibatkan teknologi yang dapat memudahkan terciptanya kegiatan belajar mengajar, Syadida, (2022). Teknologi dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk dapat menjadi tambahan sebagai salah satu inovasi dalam menjadikan sebuah media pembelajaran, Yudha, (2021). Berbagai peneliti telah mengembangkan dan menciptakan beberapa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menggunakan platform *canva*, *powtoon*, *google slide*, *kinemaster* dan lain lain. Sebagai bentuk media pembelajaran dari penggunaan platform tersebut dapat terciptalah media pembelajaran seperti *e-book*, video animasi, dan *power point*.

Pada saat ini proses pembelajaran di kelas untuk seluruh jenjang pendidikan, guru memiliki tuntutan agar lebih kreatif dalam merancang suatu proses belajar dan mengajar agar dapat membangkitkan semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya. Pemanfaatan teknologi dalam merancang suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yang akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru sesuai dengan tingkatan dan jenjang siswa. Penggunaan media pembelajaran digital salah satu yang sedang menjadi trending pada zaman ini yang dapat membantu siswa dalam menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi digital yang sering digunakan oleh para siswa pada kehidupan sehari harinya. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan hubungan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran antara siswa dengan guru, hal ini dapat memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja, serta mempermudah guru dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, Mutiara Aswan, (2024).

Ningsih, (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu. *Smartphone* adalah salah satu teknologi yang paling dekat dengan masyarakat saat ini. Jenis *smartphone* dengan sistem operasi *Android* adalah yang paling populer di kalangan masyarakat Indonesia dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk berkomunikasi dan mengirim pesan. Suasana yang diciptakan dengan menggunakan media pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi rasa bosan terhadap mencerna informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dalam sebuah pembelajaran menggunakan media berbasis digital perlu ada permainan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada *smartphone*, Sholihatin, (2020).

Semua yang telah dipaparkan di atas merupakan sebuah acuan dari analisis masalah yang telah dilaksanakan peneliti di suatu sekolah dasar akan kebutuhan media pembelajaran digital yang dimana kurang digunakan pada saat pembelajaran dilaksanakan. Siswa cenderung lebih sering menggunakan media konvensional daripada penggunaan media berbasis digital, hal ini terbukti ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional buku dan menggunakan metode ceramah. Siswa akan cenderung merasa jenuh dan bosan serta tidak memiliki semangat belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa. Saat penggunaan media pembelajaran digital seperti video pembelajaran dan ppt (*power point*) yang digunakan saat pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik lagi untuk siswa saat pembelajaran. Penggunaan teknologi ini memberikan manfaat baik itu bagi siswa maupun guru itu sendiri karena memungkinkan siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan guru dapat dengan mudah memberikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan untuk lebih mudah memahami konsep-konsep materi melalui pembelajaran yang interaktif. Peneliti menciptakan media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dinamai dengan SILAKU. Aplikasi ini mendukung pembelajaran siswa dalam mata pelajaran PPKN kelas V unit pembelajaran satu. Penambahan fitur permainan dan games yang akan menjadi sumber evaluasi yang akan menjadi bahan acuan guru dalam menilai pembelajaran pada aplikasi

tersebut. Tidak hanya itu penambahan elemen juga akan diterapkan menyesuaikan dengan anak-anak sekolah dasar yang dapat menarik minat belajar menggunakan aplikasi SILAKU tersebut.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas terjadi di beberapa sekolah di sekitar penulis, dimana pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi Pancasila dalam kehidupanku karena kekurangan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan inovasi berupa media pembelajaran berupa aplikasi yang diberi nama "SILAKU" berupa media pembelajaran berisi materi Pancasila dalam kehidupanku. Perbedaan aplikasi pembelajaran ini dengan media sebelumnya adalah menggunakan media digital, dengan materi dibawakan dengan ringkas, memberikan pemahaman mengenai sistem tata surya secara jelas, dengan menemukan konten teks, gambar, audio, video, game dan elemen-elemen yang menarik bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi Pancasila dalam kehidupanku, meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan membantu guru untuk dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran serta memberikan akses yang mudah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran mandiri.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah, yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V?
- 1.2.3 Apa saja fitur yang dikembangkan dalam aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V?
- 1.2.4 Bagaimana penerapan aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD?

- 1.2.5 Bagaimana evaluasi yang dilakukan peneliti setelah produk di validasi oleh validator terhadap aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi pada *smartphone android* sebagai media pembelajaran PPKN kelas V Sekolah Dasar. Berikut adalah tujuan lainnya yaitu:

- 1.3.1 Menganalisis kebutuhan pengguna dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD.
- 1.3.2 Merancang desain aplikasi pembelajaran SILAKU sebagai media pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD.
- 1.3.3 Mengembangkan fitur yang terdapat di dalam aplikasi SILAKU agar sesuai dengan kebutuhan siswa di SD kelas V.
- 1.3.4 Mengimplementasikan aplikasi pembelajaran SILAKU pada pembelajaran PPKN di kelas V SD.
- 1.3.5 Mengevaluasi pengembangan aplikasi SILAKU yang telah divalidasi dari validator ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Dipandang dari segi manfaat praktis penelitian ini menciptakan solusi yang inovatif di berbagai bidang terutama pendidikan. Berikut merupakan manfaatnya yaitu:

- 1) Peningkatan kualitas produk untuk menyempurnakan dari beberapa segi dan fitur.
- 2) Penerapan teknologi baru penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam pembelajaran
- 3) Pengembangan metode atau sistem yang lebih baik dalam dunia pendidikan yang dapat menerapkan metode yang lebih optimal dibandingkan pendekatan lama

1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memperkaya pengetahuan dan memperluas teori yang sudah ada. Berikut beberapa manfaatnya yaitu:

- 1) Sebagai pengetahuan dasar ilmiah serta membantu memperkuat dan memvalidasi teori yang sudah ada.
- 2) Peningkatan pemahaman fenomena yang dihasilkan dapat membantu menjelaskan fenomena yang belum sepenuhnya dipahami sebelumnya.
- 3) Hasil penelitian bisa digunakan untuk memperbaiki atau memperkaya kerangka konseptual dalam suatu bidang ilmu.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi "Pancasila Dalam Kehidupanku" Mata Pelajaran PPKN" terdiri dari lima bab utama. Bab I bagian pendahuluan, Bab II berisi kajian teori, dan Bab III menguraikan metode penelitian yang digunakan, Bab IV menyajikan hasil penelitian beserta pembahasannya, sedangkan Bab V mencakup penutup yang berisi simpulan dan rekomendasi. Setelah kelima bab tersebut, skripsi dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran.

Bab I juga menguraikan permasalahan pada penelitian yang menjadi bagian penting dalam pengembangan aplikasi pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran PPKN di kelas V di Sekolah Dasar. Selanjutnya dirumuskan lima fokus masalah serta tujuan penelitian. Selain itu, Bab I juga menguraikan manfaat penelitian, baik bagi siswa, guru, sekolah, serta peneliti selanjutnya, maupun pihak lainnya. manfaat penelitian, baik bagi guru, siswa, peneliti, maupun pihak lainnya.

Tinjauan pustaka disajikan dalam Bab II, yang memuat landasan teori yang mendukung penelitian ini. Bab ini membahas konsep media pembelajaran, teori pengembangan dan karakteristik materi tentang media pembelajaran. Selain itu, disertakan penelitian-penelitian yang relevan.

Bab III menjelaskan metode penelitian yang digunakan, mencakup desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV memaparkan hasil pengembangan media aplikasi serta pembahasannya. memaparkan hasil dari proses analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi media pembelajaran aplikasi SILAKU yang dilakukan secara bertahap. Pada bagian ini juga disajikan hasil uji coba media, termasuk respon pengguna atau siswa. Pembahasan difokuskan pada analisis hasil pengembangan dan respon pengguna.

Bab V hasil keseluruhan penelitian yang menggambarkan tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Simpulan disusun berdasarkan temuan pada tahap validasi dan uji coba media. Selain itu, bab ini juga memuat saran atau rekomendasi untuk pihak terkait.