

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era globalisasi ini memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang paling berpengaruh adalah munculnya *smartphone*, perangkat pintar yang kemampuannya menyerupai komputer. Generasi muda khususnya generasi Z dan milenial, tumbuh bersama kemajuan ini, sehingga menjadikan *smartphone* bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Perkembangan ini memberikan dampak signifikan terhadap pembaruan strategi dan metode pembelajaran melalui pembelajaran digital. Banyak manfaat yang diperoleh dari kemajuan teknologi ini, salah satunya adalah fleksibilitas dalam pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja, baik melalui *smartphone*, PC, maupun laptop. Di sisi lain, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan bagi guru, khususnya di tingkat sekolah dasar. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang relevan, inovatif, serta menguasai penggunaan teknologi informasi sebagai bagian dari sumber belajar modern. Selain itu, guru juga perlu membangun hubungan yang baik dengan orang tua siswa untuk mendukung proses pembelajaran (Renggani dkk., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi atau permainan edukatif, menjadi salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut. Media digital memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Khususnya melalui media pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi memperjelas materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif. Penggunaan media ini juga mempermudah penyampaian konsep, materi, maupun informasi lainnya dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Bila dikaitkan dengan konsep pada Pendidikan sekarang dimana teknologi yang sudah semakin maju maka media pembelajaran yang lebih diutamakan ialah media yang berbasis teknologi dan digitalisasi (Hutami dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016, yang menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan hasil belajar peserta didik dapat menunjukkan peningkatan.

Seperti yang dijelaskan menurut Wulandari dkk. (2023) terkait media pembelajaran bahwasannya media pembelajaran memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk bekerja sama dalam mengembangkan inovasi serta kreativitas berpikir. Selain itu, media ini mampu mendorong aktivitas pikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar secara efektif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Bila dalam kurikulum Merdeka sekarang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam dunia Pendidikan khususnya pada pembelajaran IPS ini diperlukan perhatian yang khusus, karena biasanya metode yang masih sering digunakan itu metode konvensional atau ceramah, dengan media yang digunakan dalam pembelajaran IPS ini masih berupa buku teks, poster, sehingga akan kurang memotivasi siswa dalam belajar (Syawalina & Subandi, 2025). Khususnya dalam pembelajaran IPAS yang membahas materi Keragaman Budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan makanan khas daerah yang jarang ditemui secara langsung oleh siswa (Musyaffa & Isdaryanti, 2024).

Kemajuan teknologi saat ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti halnya topik

mengenai budaya daerah. Tema ini kerap dianggap sulit oleh siswa karena memuat materi IPS yang membahas berbagai suku bangsa di Indonesia. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan dari guru. Umumnya, guru hanya mengandalkan buku paket tanpa menyertakan ilustrasi atau gambar pendukung yang sesuai dengan isi materi. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan Keragaman Budayanya, dimana lebih dari 1.300 suku bangsa dan berbagai warisan budaya seperti adat istiadat, bahasa daerah, rumah adat, pakaian tradisional, dan masih banyak lagi. Keragaman Budaya ini menjadi salah satu aset yang sangat penting untuk dijaga dan dilestarikan kembali kepada generasi muda. Maka dari itu Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan Keragaman Budaya Indonesia sejak dini khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan demikian, melalui materi Keragaman Budaya Indonesia ini diharapkan dapat lebih mengenal, memahami, dan bisa menumbuhkan rasa cinta terhadap budayanya sendiri bagi peserta didik khususnya sejak jenjang sekolah dasar.

Pesatnya teknologi sekarang menjadikan banyak siswa yang kurang mengetahui akan kebudayaan di daerah sendiri apalagi kebudayaan di negaranya sendiri karena tergeser oleh banyaknya budaya asing yang mulai masuk melalui kemajuan teknologi ini. Dimana sekarang siswa sekolah dasar sudah mulai memiliki perangkat androidnya sendiri. Maka dari itu bagi siswa di jenjang sekolah dasar menjadi permasalahan yang cukup besar bila terus menerus dibiarkan, terlebih sekarang siswa lebih tertarik dan lebih paham terkait budaya asing.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya yang mengembangkan game edukasi berbasis Android untuk membantu pembelajaran IPS materi pakaian adat di kelas IV SD. Menurut penelitiannya, menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi budaya seperti pakaian adat jika hanya disampaikan secara lisan. Penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Maka dari itu perlu adanya media yang dapat menjelaskan pakaian adat dengan visual yang

menarik, cerah, dan disusun secara logis sehingga siswa dapat memahaminya sekaligus mengenalkan kekhasan pakaian adat suatu daerah (Asri & Yermiandhoko, 2018).

Permasalahan serupa didapatkan di salah satu sekolah dasar di Kab. Bandung yaitu kurangnya inovasi atau variasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS pada materi Keragaman Budaya Indonesia, baik dari segi metode maupun melalui media pembelajarannya. Guru masih mengajar dengan hanya menggunakan metode ceramah didukung dengan pemberian tugas dengan menggambar Keragaman Budaya seperti rumah adat dan baju adat, hal inilah yang mengakibatkan siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran dikarenakan tidak semua siswa senang menggambar dan mewarnai. Pemanfaatan buku pelajaran seringkali menjadi satu satunya sumber belajar bagi guru dan siswa, sehingga pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*) masih mendominasi proses pembelajaran. Dalam beberapa kegiatan belajar, guru cenderung tetap berada di zona nyaman dengan menggunakan alat dan sumber belajar yang terbatas . Tetapi bila dilihat dan dikaitkan dengan permasalahan sarana dan prasarana justru di sekolah tersebut sudah sangat memadai hanya saja penggunaan dalam hal sarana dan prasarana nya masih belum maksimal.

Dari hasil peneliti sebelumnya bahwa pembelajaran dengan melibatkan teknologi khususnya melalui aplikasi android membuat siswa lebih tertarik dan antusias karena jaranganya penggunaan media pembelajaran berupa teknologi. Pengembangan ini memiliki kebaruan dari peneliti sebelumnya dimana pada Aplikasi Budayaku ini nantinya tidak hanya menyajikan materi namun dikombinasikan dengan sajian games dan kuis. Materi yang akan dijelaskan mencakup beberapa ragam kebudayaan di Indonesia seperti baju adat, rumah adat, tarian, juga bahasa daerah. Tidak hanya itu sebelum mengenal keragaman Indonesia, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai latar belakang ragam budaya Indonesia, dan cara pelestarian budaya Indonesia.

Sebagai upaya menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan selaras dengan kemajuan teknologi masa kini. Maka dari itu solusi yang dapat dikembangkan adalah Aplikasi Budayaku, sebagai media pembelajaran IPS dalam materi Keragaman Budaya Indonesia.

Dengan pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa lebih dalam untuk memahami dan mengenal banyaknya ragam budaya Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan pengembangan aplikasi ini diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk terus mengetahui banyaknya budaya Indonesia lebih dari yang tersedia di Aplikasi Budayaku ini dan akan mereka lestarikan di kemudian hari.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Bagaimana desain aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana proses pengembangan aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana proses implementasi aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.5 Bagaimana hasil evaluasi aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui analisis kebutuhan aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui desain aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.3 Untuk mengetahui proses pengembangan aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.4 Untuk mengetahui proses implementasi aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.5 Untuk mengetahui hasil evaluasi aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kontribusi, baik dari sisi teori maupun penerapan praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Dari aspek teori, hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini berpotensi menjadi dasar pengembangan aplikasi pembelajaran IPS lainnya dan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian-penelitian sejenis di masa mendatang.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS, khususnya dalam materi Keragaman Budaya Indonesia secara lebih mudah dan menyeluruh melalui visualisasi dan aktivitas pembelajaran yang bervariasi.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas. Aplikasi Budayaku memberikan alternatif baru dalam menyampaikan materi yang sebelumnya disampaikan secara konvensional, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kompetensi dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Melalui proses pengembangan ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang konten pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan

siswa, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan media berbasis teknologi dalam dunia pendidikan dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Aplikasi Budayaku yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar, khususnya berfokus pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Lingkup materi yang disajikan dalam aplikasi meliputi bahasa daerah, rumah adat, baju adat, dan tarian tradisional. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas IV SDN Culamega sebagai subjek untuk mengukur kelayakan dari Aplikasi Budayaku, serta untuk mengumpulkan umpan balik mengenai aspek kegunaan, daya Tarik visual, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Pengembangan aplikasi akan mempertimbangkan prinsip prinsip desain yang menarik yang sesuai untuk siswa SD, termasuk penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu penelitian ini melibatkan evaluasi yang dilakukan melalui pengumpulan data dari siswa.