

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital ini, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Selain itu, teknologi dan sumber daya digital digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Pemanfaatan teknologi berbasis IT memiliki peran positif yang signifikan dalam mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan biaya dalam proses pembelajaran. Teknologi memungkinkan fleksibilitas dalam belajar, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan dari mana saja menurut Mulyani (2021). Oleh karena itu, perlu adanya upaya berkelanjutan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan teknologi pada pendidikan sekolah dasar. Ini akan memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dan menghargai keragaman budaya di Indonesia, yang pada masanya akan membantu melestarikan hal tersebut untuk generasi mendatang.

Pentingnya belajar keragaman dan budaya di Indonesia adalah untuk menanamkan pemahaman tentang keragaman suku, etnis yang sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini. Hal ini dapat membantu membentuk sikap toleransi dan menghargai perbedaan, yang sangat penting dalam masyarakat multikultural seperti Indonesia. Seperti yang diungkapkan (Andriana & Sari, 2022) bahwa pemahaman mengenai keragaman suku dan etnis membantu membentuk sikap saling menghargai, yang sangat penting untuk kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Pembelajaran ini juga bertujuan mengatasi potensi konflik budaya melalui kesadaran akan nilai-nilai kebhinekaan yang dapat diperoleh sejak usia dini. Akan tetapi, dalam pembelajaran sangat mungkin ditemukan berbagai permasalahan. Permasalahan hadir karena terjadi ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penyatuan ini dilakukan karena peserta didik pada jenjang SD cenderung

memandang berbagai hal secara holistik dan terintegrasi, sehingga pembelajaran yang menyatukan kedua bidang ilmu ini lebih sesuai dengan cara berpikir mereka (Wijayanti dkk., 2023). Kurikulum Merdeka mengedepankan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar-mengajar (Husnah dkk., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbud, 2022a). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka tentu menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru maupun peserta didik.

Beberapa temuan yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS pada kajian IPS yaitu pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilaksanakan dengan monoton menyebabkan sebagian peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan (Okpiani dkk., 2022). Saran dari peneliti tersebut yaitu bagaimana memilih media sebagai alternatif untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan terjadi interaksi agar peserta didik tetap aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran IPS cenderung kurang bervariasi, monoton, dan sering kali tidak sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Shella Rhodinia dkk., 2023). Penyebabnya tidak lain karena pada kenyataannya teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Menurut (Ode dkk., 2024), pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Budaya di sekolah masih terfokus pada penggunaan sumber belajar konvensional, seperti buku paket atau poster visual, serta mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV sekolah dasar, peserta didik mengalami kesulitan membedakan berbagai macam suku bangsa dari provinsi asalnya, peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi Indonesiaku Kaya

Liza Rahma Lestari, 2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Budaya karena materi terbilang abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang tepat dan efektif. Guru tersebut menyatakan peserta didik kurang begitu tertarik dan terlihat bosan pada saat pembelajaran. Terdapat sarana teknologi informasi (tablet) yang memadai untuk mendukung pembelajaran akan tetapi belum ada media yang mendukung sarana tersebut. Guru tidak sedikit yang memakai media pembelajaran sederhana seperti bermodal buku paket yang berisikan teks panjang, teks terlalu monoton, dan menjenuhkan sehingga kurang menarik perhatian peserta didik (Ningrum & Dahlan, 2023).

Upaya yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah media seperti apa yang dapat menarik kembali perhatian peserta didik agar tetap aktif dan juga tetap memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memperluas pemahaman peserta didik serta memberikan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien (Anam, 2021). Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran (Komari & Sariyani, 2019). Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, menarik perhatian, dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pada pernyataan (Rahman dkk., 2022) penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terkait pengembangan media pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar menunjukkan hasil yang konsisten dalam hal validitas dan efektivitas. Media pembelajaran seperti Permainan Ular Tangga Digital (Anggraeni dkk., 2023), Pile of Cultural Blocks (Agustina & Nugroho, 2024), Buku Suplemen berbasis cerita bergambar (Norholis dkk., 2023), dan KOMIKA (Komik Anak) (Nisa Khoirotul Mahfudoh & Ali Sunarso, 2024), memperoleh penilaian validitas yang tinggi dari ahli materi, media, dan bahasa, dengan persentase antara 82% hingga 100%. Selain itu, respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media-media tersebut juga menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat baik, dengan persentase di atas 87%. Media-media

Liza Rahma Lestari, 2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini terbukti tidak hanya valid secara substansi dan teknis, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada permainan digital, maupun komik anak, telah terbukti efektif dan layak digunakan. Semua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mendapatkan penilaian yang sangat baik dari para ahli dan pengguna (peserta didik dan guru) serta efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV”. Dalam proses pembuatannya peneliti akan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) yang dapat menyediakan berbagai fitur seperti lagu, gambar, kuis, dan permainan edukatif. Fitur-fitur ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif & efisien.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagaimana latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV?
2. Bagaimana desain aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV?
3. Bagaimana pengembangan aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV?
4. Bagaimana hasil implementasi aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV?

Liza Rahma Lestari, 2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Bagaimana evaluasi aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka tujuan umum penelitian ini untuk mengembangkan aplikasi berbasis android PERANTARA sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV
2. Memperoleh desain aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV
3. Mengetahui pengembangan aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV
4. Mengetahui hasil implementasi aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV
5. Memperoleh evaluasi terhadap penggunaan aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis Android sebagai media pembelajaran IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan aplikasi android ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya yaitu peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya serta memberikan kontribusi ilmiah dalam

Liza Rahma Lestari, 2025

*PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif & efisien bagi peserta didik sekolah dasar.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi IPS dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.
3. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri.

#### 1.4.3 Manfaat Sosial

1. Meningkatkan kesadaran dan pengetahuan peserta didik tentang ragam budaya Nusantara, sehingga dapat memperkuat rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap keragaman budaya Indonesia.
2. Mendukung upaya pemerintah dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia melalui pendidikan.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek utama yang menjadi batasan dalam pengembangan dan penerapan aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara). Adapun ruang lingkup penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon dan SD Negeri Sukaraja 1 sebagai pengguna utama aplikasi, serta guru sebagai evaluator yang memberikan masukan terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 2. Materi Pembelajaran

Aplikasi PERANTARA dirancang untuk mengenalkan keragaman budaya pada peserta didik kelas IV terhadap materi "Indonesia Kaya

Budaya", yang mencakup kearifan lokal, keragaman budaya, dan upaya melestarikannya dalam kurikulum merdeka sekolah dasar.

### 3. Metode Penelitian Pengembangan

Aplikasi dikembangkan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan fokus pada tahap pengembangan dan evaluasi untuk memastikan kualitas serta efektivitas media pembelajaran.

### 4. Batasan Implementasi

Implementasi aplikasi dilakukan dalam skala kecil di lingkungan sekolah dengan melibatkan 5 peserta didik di SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon dan 28 peserta didik di SD Negeri Sukaraja 1 dalam skala besar sebagai peserta uji coba. Pengujian ini berfokus pada aspek kemudahan penggunaan, respon peserta didik, serta kualitas tampilan dan fitur yang disediakan.

### 5. Teknologi yang Digunakan

Aplikasi dikembangkan berbasis Android, menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai platform utama dalam pembuatan aplikasi interaktif.

### 6. Evaluasi dan Validasi

Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta melalui uji coba kelompok kecil dengan peserta didik. Masukan dari para ahli dan pengguna menjadi dasar untuk perbaikan sebelum aplikasi siap digunakan secara lebih luas.

Dengan ruang lingkup ini, penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi PERANTARA dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.