

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik guna menjadikan peserta didik sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri (Depdiknas, 2003). Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai jika peserta didik mendapatkan pendidikan dasar. Pendidikan dasar juga dibagi lagi menjadi beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial berfokus pada berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya yang meliputi aktivitas manusia dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis, aktivitas sosial untuk memenuhi segala hidupnya, pembentukan peraturan sosial untuk menjaga pola interaksi sosial, dan cara manusia memperoleh serta mempertahankan suatu kekuasaan (Supriatna, dkk. 2012). Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Setiap orang pasti akan terjun langsung dalam bermasyarakat, maka diperlukannya pelajarannya ilmu pengetahuan sosial ini agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini, interaksi belajar di dalam kelas antara peserta didik dan guru menjadi faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Razaq (2014) berpendapat bahwa tercapainya tujuan proses belajar mengajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran memerlukan usaha untuk menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran di kelas juga tidak terlepas dari adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi terkait kepada peserta didik. Media yang digunakan oleh guru dari hari-ke hari harus inovatif agar peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran di kelas. Namun, saat ini pembelajaran tatap

muka atau pembelajaran di kelas tidak bisa dilaksanakan karena adanya pandemi COVID-19.

Seperti yang terlampir pada laman covid19.go.id WHO (*World Health Organization*) atau Badan Kesehatan Dunia telah resmi mendeklarasikan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Artinya, virus corona atau COVID-19 ini telah menyebar secara luas di dunia termasuk Indonesia. Pada umumnya virus ini menyebabkan gejala yang ringan atau sedang, seperti demam dan batuk, kebanyakan orang bisa sembuh dalam beberapa minggu, tapi bagi sebagian orang berisiko tinggi seperti pada kelompok lanjut usia dan orang dengan masalah kesehatan, seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, dan diabetes (Covid19.go.id, 2020).

Pada tanggal 31 Maret 2020, Pemerintah Indonesia mengeluarkan Keppres Nomor 11 Tahun 2020 tentang Kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Poin yang ditetapkan adalah (1) Menetapkan COVID-19 sebagai penyakit yang menimbulkan Kedaruratan Masyarakat. (2) Menetapkan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat COVID-19 di Indonesia yang wajib dilakukan upaya penanggulangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Keppres No. 11, 2020).

Salah satu strategi pemerintah Indonesia dalam mencegah penyebaran COVID-19 ini dengan melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Seperti yang dilansir pada laman Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendagri), PSBB adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi COVID-19. Tujuannya untuk mencegah kemungkinan penyebaran COVID-19. Ruang lingkup PSBB ini meliputi (1) Peliburan sekolah dan tempat kerja, (2) Pembatasan kegiatan keagamaan, (3) Pembatasan kegiatan di tempat/fasilitas umum, dan (4) Pembatasan kegiatan harus tetap mempertimbangkan kebutuhan pendidikan, produktivitas kerja, dan ibadah penduduk serta pemenuhan dasar penduduk. PSBB ini juga diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 (Kemendagri, 2020). PSBB ini berpengaruh juga dalam bidang pendidikan, oleh karena itu pemerintah mengubah pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap

muka di kelas menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang bisa dilakukan di rumah masing-masing. Pembelajaran Jarak Jauh ini dilaksanakan dalam jaringan internet.

Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran ketika peserta didik dan guru sebagai pengajar tidak harus hadir secara fisik bersamaan di sekolah (Setiawan, 2020). Menurut Dogmen (dalam Yerusalem, dkk., 2015) ciri-ciri pembelajaran jarak jauh ialah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran juga disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dan pembelajar. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh adalah pembelajaran yang tidak mengharuskan peserta didik dan guru datang ke sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka. Peserta didik dan guru bisa menggunakan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran jarak jauh seperti *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Rumah Belajar*.

Pembelajaran Jarak Jauh ini sangat berpengaruh kepada berbagai pihak, seperti guru, peserta didik, dan orang tua. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Jumeri melalui siaran Youtube Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus (PMPK) dalam tulisan Putra (2020) pada laman medcom.id menerangkan bahwa tidak semua anak-anak hidup di lingkungan rumah yang menyenangkan, banyak juga anak-anak yang ada di rumah yang situasinya tidak menguntungkan, guru juga kesulitan mengelola kegiatan pembelajaran karena masih berfokus pada penuntasan kurikulum, serta tidak semua orang tua mampu membimbing dan memotivasi anaknya untuk belajar, bahkan ada beberapa yang kesulitan memahami pelajaran karena mereka tidak dilatih untuk mengajar dan tidak menguasai bidang keilmuan tertentu.

Pembelajaran biasanya dilaksanakan secara langsung, saat ini diharuskan secara jarak jauh atau daring di rumah masing-masing dengan membatasi intensitas bertemunya peserta didik dengan guru dan teman sebayanya. Hal ini membuat sebagian orang tua siswa kewalahan harus menggantikan sosok guru dalam membimbing anaknya. Peserta didik pun kadang tidak konsentrasi dalam pembelajaran jarak jauh, pandangannya

mudah teralihkan oleh hal lain. Seperti pengalaman Rara seorang ibu dari anak yang masih SD pada laman ruangguru.com yang ditulis oleh Nanda (2020), menurut Rara PJJ cukup menyita waktu dikarenakan tugas yang diberikan banyak. Selain itu, guru tidak melakukan tanya jawab, melainkan hanya memberikan materi dan latihan soal di grup *Whatsapp*. Kendala lainnya, konsentrasi anak dalam belajar jadi berkurang karena ada ajakan main dari teman sebayanya atau gawainya sendiri menjadi hambatan.

Dalam pengalaman salah satu orang tua murid di atas, dapat dikatakan bahwa beberapa guru masih belum bisa menyesuaikan pembelajaran jarak jauh, salah satu masalahnya yaitu belum menemukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh agar peserta didik semangat dalam pembelajaran. Seperti pada hasil penelitian Sari, dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring yang tidak maksimal akan mengakibatkan peserta didik merasa sangat jenuh dengan pembelajaran daring, dan peserta didik juga akan cepat bosan dengan pemberian tugas yang setiap hari. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran yang tepat saat pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan yang harus diterima oleh peserta didik.

Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media audio, media visual, dan media komputer (Suryani, dkk. 2018). Dalam pelaksanaannya pada proses belajar mengajar kelima jenis media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran yang tepat, peserta didik akan lebih konsentrasi dan aktif dalam pembelajar dan orang tua tidak terlalu repot dalam membimbing anaknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suda (2016) bahwa apabila guru dalam proses belajar mengajar di sekolah mampu berkomunikasi atau menyampaikan pesan dengan media pembelajaran atau seluruh komponen sistem dalam pembelajaran secara efektif maka hasil belajar peserta didik akan tercapai secara optimal.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar yang peneliti observasi, penggunaan media sangat minim digunakan pada pembelajaran jarak jauh karena keterbatasan fasilitas dan kemampuan dalam teknologi yang belum maksimal. Hal tersebut berdampak kepada siswa yang menjadikan siswa sering menunda pengumpulan tugas dan mengumpulkannya jika tugas sudah menumpuk, bahkan beberapa siswa tidak aktif dan hanya menyimak saja di grup kelas. Padahal penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran yang cenderung harus banyak mendengarkan ceramah dan menunjukkan beberapa visual seperti pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.

Pembelajaran karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN pada mata pelajaran IPS di SD yang rentang usia anak SD antara 6-12 tahun. Menurut Piaget (dalam Juwantara, 2019) anak berusia 6-12 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tahap operasional konkret yang memandang dunia dalam keseluruhan secara utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Mereka hanya memedulikan masa sekarang (konkret). Sesuai dengan hal tersebut, maka pemberian materi dan soal saja dalam pembelajaran jarak jauh akan menyebabkan siswa bersikap pasif, dan menjadikan mata pelajaran IPS hanya menjadi mata pelajaran menghafal saja. Dalam hal ini, guru harus lebih inovatif lagi dalam pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh salah satunya dengan media pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, bervariasi, menggunakan media video pembelajaran, dan menggunakan media aplikasi pembelajaran agar siswa lebih tertarik sehingga mereka bisa konsentrasi dalam pembelajaran jarak jauh.

Salah satu cara agar peserta didik berhasil dalam pembelajaran jarak jauh pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, yaitu dengan menggunakan media belajar yang menarik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Ratih Wulandari, dan Dedi Kuswandi dengan judul “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2017 bahwa penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami pelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Penggunaan media berbasis aplikasi android yang tepat dapat memunculkan minat, menaikkan konsentrasi, dan meningkatkan ketertarikan siswa, sehingga secara tidak sadar siswa telah belajar menggunakan aplikasi permainan edukasi pada gawainya.

Media pembelajaran yang sekarang sering kali digunakan oleh guru di sekolah dasar yaitu buku guru dan buku siswa yang digunakan untuk menambah pengetahuan lewat membaca dan mengerjakan tugas saja. Media video yang diambil dari youtube juga digunakan oleh beberapa guru untuk pembelajaran karena sudah lumayan banyak kanal youtube yang membahas materi pembelajaran di SD, tetapi jika menggunakan video dari youtube guru di beberapa sekolah tidak bisa menyesuaikan dengan keadaan yang terjadi di sekolah karena harus mengikuti apa yang sudah dibuat oleh pemilik kanal youtube. Selain itu, ada juga beberapa guru yang menggunakan *Power Point*, tetapi media tersebut membutuhkan waktu yang lumayan banyak untuk disiapkan oleh guru, apalagi beberapa guru tidak bisa menggunakan teknologi dengan maksimal.

Untuk itu diperlukannya media yang cocok untuk digunakan oleh guru supaya pembelajaran lebih efektif, apalagi dalam satu media saja bisa mencakup beberapa media pembelajaran. Media yang cocok digunakan adalah aplikasi android, karena jika media berbentuk aplikasi maka di dalam aplikasi tersebut bisa ditambahkan media untuk membaca saja, ada beberapa video pembelajaran, bahkan bisa ditambahkan juga permainan untuk evaluasi setelah mengikuti pembelajaran. Namun keterbatasan media pembelajaran berbentuk aplikasi android apalagi pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN menjadi masalah di lingkungan sekolah. Jika dilihat dengan *keyword* “ASEAN” pada *Google Playstore* hanya ditemukan dua aplikasi yang dapat digunakan

media pembelajaran untuk sekolah dasar, yaitu “Pengenalan ASEAN” dan “Mengenal ASEAN” namun pada kedua aplikasi tersebut masih banyak kekurangannya, dimana materinya masih sedikit yang menjadikan aplikasi tersebut belum sesuai dengan KD 3.1 IPS kelas VI. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android EduASEAN untuk Kelas VI Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android EduASEAN untuk Kelas VI Sekolah Dasar?”.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN untuk kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN untuk kelas VI sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN untuk kelas VI sekolah dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN untuk kelas VI sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android EduASEAN untuk kelas VI sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1.4.2.1 Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN yang perlu divisualisasikan sehingga saat memotivasi siswa untuk terus belajar.

1.4.2.2 Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat dijadikan sebagai referensi, sumber belajar, dan media evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khususnya dalam pengembangan media berbasis aplikasi android pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN dan sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
2. BAB II berisi tentang landasan teori yang terdiri dari media pembelajaran (pengertian, jenis-jenis, tujuan, fungsi, manfaat, dan pemilihan), aplikasi & sistem android, materi ASEAN sesuai dengan kompetensi dasar IPS yang dipilih, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan definisi operasional.
3. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, partisipan penelitian, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV membahas temuan dan pembahasan dari penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah, pada bab ini berisi proses pengembangan media, hasil pengembangan media, dan keterbatasan penelitian.
5. BAB V berisi tentang simpulan dari penelitian ini berdasarkan temuan dan pembahasan dari BAB IV dan terdapat beberapa rekomendasi untuk pembaca.