

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan ini berdampak positif pada bidang transportasi, komunikasi, pendidikan dan budaya. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran (Permendikbud, 2016 No 22). Dengan demikian teknologi dapat membantu tenaga pendidik terutama guru dalam menyampaikan informasi berupa materi yang membutuhkan media agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Kurikulum 2013 pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku menjelaskan betapa beragamnya suku bangsa dan budaya dalam wadah NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita harus mensyukuri dan melestarikannya. Namun, menurut Adiza Belva, dkk. (2015) masyarakat masih belum sepenuhnya sadar akan rasa memiliki terhadap budaya Indonesia. Bahkan masyarakat Indonesia tidak berupaya dalam mempertahankan dan melestarikan budayanya. Tetapi apabila budaya kita sudah diklaim oleh bangsa lain, barulah bangsa kita mengakui bahwa budaya tersebut adalah budaya Indonesia (Nay, 2013). Roby Darisandi P. (2015) mengungkapkan, tercatat 33 budaya Indonesia telah diklaim negara lain, salah satunya ialah Malaysia. Untuk itu, dalam rangka menjaga dan melestarikan keanekaragaman budaya Indonesia hal ini perlu ditransformasikan dalam bidang pendidikan, salah satunya kepada siswa sekolah dasar (Belva, 2015).

Pada penyampaian materi keberagaman budaya bangsaku kepada siswa SD dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal itu disebabkan media pembelajaran dapat membuat

kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan lebih optimal (Sofwan & Wibowo, 2019). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan salah satu media yang dapat menunjang peserta didik saat proses pembelajaran. Penerapan Teknologi Informasi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Nurchaili, 2010, p. 649).

Pemilihan sekolah sebagai objek penelitian dilakukan oleh peneliti dalam menentukan sekolah yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga ditemukanlah SDN Jatiendah sebagai tempat penelitian. Pemilihan tempat dipilih berdasarkan wilayah dan keadaan sekolah pada saat peneliti melakukan survei dan wawancara perdana di SDN Jatiendah Kabupaten Bandung, bahwa guru masih menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Buku cetak dan papan tulis yang digunakan sebagai media pembelajaran sebenarnya sudah dapat menjadi alat perantara dalam penyampaian informasi yang ada pada materi seperti subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Tetapi, penggunaan media berupa papan tulis dan buku cetak mempunyai kekurangan berupa keterbatasan isi ataupun materi (Sofwan & Wibowo, 2019), Sehingga media pembelajaran digital interaktif dengan adanya pemanfaatan teknologi yang menggabungkan komponen multimedia (Teks, Gambar, Audio, Video, Animasi, dan interaktif) dapat dinilai cocok dengan materi keberagaman budaya bangsa pada siswa SD kelas IV, yang dimana mereka merupakan generasi Alpha yang memiliki karakteristik ketergantungan terhadap teknologi (Mutiani & Suyadi, 2020). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran digital interaktif tenaga pendidik dapat meningkatkan proses pembelajaran yang menarik (Sofwan & Wibowo, 2019). Sehingga hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Pada rancang bangun media pembelajaran digital interaktif “berkuda”, adapun penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, yaitu; (1) “Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keberagaman Budaya Bangsa di Sekolah Dasar” (Syamsijulianto, 2020) Pada penelitian ini, menghasilkan media pembelajaran berbasis

boardgame berupa monopoli untuk mengajak siswa bermain sambil belajar dan (2) “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Unity* Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar” (Sofwan & Wibowo, 2019). Pada penelitian ini, menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Unity* pada topik keberagaman budaya di Provinsi Jambi. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian milik Syamsijulianto menghasilkan *boardgame* sedangkan penelitian milik Sofwan menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Unity*. Namun, belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis aplikasi desktop pada materi pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsaku, sehingga peneliti bertujuan merancang dan membangun media pembelajaran digital interaktif yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa khususnya untuk materi Keberagaman Budaya Bangsaku.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti merancang dan membangun media pembelajaran digital interaktif dalam menunjang kegiatan pembelajaran pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar, media pembelajaran ini dinamakan “BERKUDA” dari akronim (Belajar Suku Budaya Indonesia).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran digital interaktif “berkuda” pada topik keberagaman budaya bangsaku?
2. Bagaimana hasil Uji kelayakan media pembelajaran digital interaktif “berkuda” pada topik keberagaman budaya bangsaku?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun media pembelajaran digital interaktif “berkuda” pada topik keberagaman budaya bangsaku

2. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran digital interaktif “berkuda” pada topik keberagaman budaya bangsaku

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a) Sumber pengetahuan mengenai pembuatan Media pembelajaran digital interaktif
 - b) Informasi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti hal sejenis
2. Manfaat praktis
 - a) Sebagai Media pembelajaran digital interaktif pada topik keberagaman budaya bangsaku dalam menunjang Guru mengajar pada saat pembelajaran Subtema 1 tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN Jatiendah
 - b) Sebagai Media pembelajaran digital interaktif dalam menunjang Siswa memahami materi pada saat pembelajaran Subtema 1 tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN Jatiendah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini, tentunya harus sistematis dengan menyesuaikan bagian-bagian yang terhubung sehingga hal ini dapat menjadi acuan penyusunan skripsi, berikut merupakan susunannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian pada penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang menjelaskan media pembelajaran digital interaktif.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas analisis desain penelitian, patisipan penelitian, populasi dan sampel, dan perancangan sistem aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat serta pengujian sistem untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari keseluruhan bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya.