

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong lahirnya inovasi-inovasi di berbagai bidang. Munculnya inovasi tersebut salah satu diantaranya yaitu dalam bidang pendidikan yang dimana dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan menjadi suatu media pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran merupakan bentuk positif sebagai penunjang komunikasi antara guru dengan siswa.

Proses pembelajaran dalam kelas oleh guru jarang menggunakan teknologi dan media pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan media yang bersifat tradisional sebagai alat bantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam proses pembelajarannya, guru cenderung berpatokan hanya kepada buku atau bahan ajar cetak cetak lainnya. Padahal semakin berkembangnya kemajuan teknologi di zaman sekarang, guru dapat menggunakan media berbasis teknologi yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia melakukan proses belajar, termasuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Penggunaan teknologi sebagai media alat bantu dalam pembelajaran diharapkan mampu mendorong perubahan paradigma belajar dari *teacher*

*centered* menjadi *student centered*. Keberadaan media diharapkan mengubah peran guru yang selama ini menjadi sumber utama di dalam proses pembelajaran. Sehingga guru mempunyai cara lain untuk menyampaikan materi ketika mengajar tanpa harus cenderung menggunakan bahan ajar cetak yang lebih menitik beratkan proses pembelajaran menjadi *teacher center* yang membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan melalui perangkat elektronik maupun internet. Pembelajaran yang sering disebut *E- Learning* merupakan singkatan dari "*electronic learning*". Som Naidu mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar.<sup>1</sup> Proses *e-learning* dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tidak harus selalu berada dikelas. Sifatnya yang fleksibel memudahkan siswa dapat membukanya disekolah maupun diluar disekolah salah satunya adalah *handphone*.

Di era saat ini *handphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi bagi manusia, melainkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Handphone* yang telah memiliki banyak fitur kini lebih disering disebut sebagai *smartphone*. Banyaknya fitur yang dapat digunakan selain sebagai alat komunikasi dan hiburan bisa sebagai media pembelajaran sebagai

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawidilaga, dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2013), h.33

sarana edukasi. Peredaran *smartphone* di Indonesia dapat dibidang berkembang dengan pesat, pada tahun 2017 jumlah penggunaannya mencapai 62 juta pengguna dan diprediksi penggunaan *smartphone* di Indonesia akan mencapai angka 89 juta pengguna di tahun 2022 yang akan datang.<sup>2</sup>

*Android* merupakan salah satu sistem operasi berbasis *linux open source* yang terdapat pada *smartphone* selain *IOS*, *Blackerry* dan *Windows*. Pengembangan sistem dan aplikasi *android* sendiri didukung oleh *Google* yang menyediakan software *SDK (Software Development Kit)*. *SDK android* pun kini tersedia pada software yang menggunakan *Eclipse* maupun *Android Studio* untuk pembuatan suatu aplikasi yang ingin dijalankan pada sistem operasi *android* di *smartphone*. Sistem operasi *android* bersifat *open source*, yang dimana setiap pembuat maupun pengembang dapat membuat aplikasi yang kemudian didistribusikan kepada para pengguna *android* dimanapun berada. Untuk para pengguna *android*, aplikasi dapat diunduh di *play store* yang telah disediakan oleh *google* yang mendukung penyebaran aplikasi resmi *android* di *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* berbasis *android* sebagai alat bantu dapat digunakan sebagai media yang menarik bagi siswa. Karena untuk menjadikan kegiatan belajar yang berkualitas butuh sesuatu yang menarik

---

<sup>2</sup> Karmila Mahmud. " *The Smartphone Use In Indonesian Schools: The High School Perspective.*" Universitas Negeri Gorontalo, Journal of Arts and Humanities. Vol 07, Issue03, 2018, h. 33-40.

minat siswa itu sendiri. Adanya keterlibatan *android* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa agar tidak merasa jenuh ketika kegiatan belajar berlangsung. Aplikasi pembelajaran melalui *android* tidak hanya dapat diakses di sekolah saja. Sifatnya yang fleksibel siswa dapat membukanya juga di rumah. Hal itu merupakan nilai positif tersendiri bagi aplikasi itu sendiri.

Materi dalam aplikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan ini yaitu PPKn mengenai keanekaragaman budaya Indonesia. Pengembangan aplikasi ini bertujuan mengenalkan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang nanti isinya akan berhubungan dengan nilai-nilai yang ada pada Pancasila. Karena mengenalkan keberagaman pada jenjang sekolah dasar, siswa akan mengetahui ataupun mengetahui beragamnya kebudayaan yang ada di Indonesia. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar 3.3 Menelaah keberagaman social budaya masyarakat Indonesia yang ada pada mata pelajaran PPKn.<sup>3</sup> Maka dari itu, pemanfaatan android sebagai media pembelajaran nantinya selain sebagai inovasi dalam media pembelajaran PPKn diharapkan juga mampu sebagai media bagi siswa untuk mampu mengenal, mengetahui dan memahami keberagaman budaya Indonesia sesuai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar maupun pada

---

<sup>3</sup> Niken Diyah Wardani, “*Media Soya Adventure Nusantara Berbasis Android Pada Materi Keberagaman Sosial Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”, *Jurnal*, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol. 8 No.3, 2020, h.9, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35131/31255>, (Diunduh 26 Januari 2021, Pukul 01.18)

pembelajaran PPKn. Pembuatan aplikasi ini merupakan pengembangan yang bersifat berkelanjutan, karena isi dalam aplikasi ini dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ingin disampaikan, baik melalui materi maupun evaluasinya.

Berdasarkan observasi, wawancara maupun tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pertemuan yang dilakukan pada kelas 5 di SDN Polisi 5 Bogor, ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran membuat interaksi antara guru dan siswa kurang berjalan dengan maksimal. Siswa sering kali kehilangan fokus ketika guru menjelaskan materi yang akan diberikan. Sehingga ketika pembelajaran belajar siswa dirasa belum maksimal untuk mencapai target yang ingin dicapai pada tujuan belajar. Kemudian dalam tahap analisis kebutuhan ataupun *needs assesment* yang telah dilakukan pada kelas 5 SDN Polisi 5 Bogor data yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika belajar mengenai materi keberagaman budaya di Indonesia dengan terbatasnya media yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Pemakaian media berupa buku cetak dan peta Indonesia dalam masa pandemi maupun ketika pembelajaran dikelas langsung dinilai masih memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran mengenai materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Maka dari itu perlunya media baru yang dapat menunjang pembelajaran dimasa pandemi ataupun pembelajaran dikelas agar terciptanya pembelajaran yang maksimal.

Selain itu siswa tertarik dengan adanya media baru berupa aplikasi pembelajaran PPkn berbasis *android* pengenalan budaya Indonesia yang dimana akan membantu siswa dan juga guru ketika pembelajaran berlangsung, baik ketika belajar mandiri, belajar dikelas maupun ketika pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilakukan. Sifatnya yang mudah digunakan dimana saja dan kapan saja memberikan keuntungan karena itu siswa tidak hanya menggunakan aplikasi ini di sekolah saja, tetapi dapat digunakan baik itu dirumah., karena media pembelajaran berbasis aplikasi *android* ini bersifat fleksibel dan tak terbataswaktu maupun tempat untuk belajar. Maka dari itu pentingnya siswa mengetahui keanekaragaman budaya di Indonesia melalui aplikasi ini selain mendapatkan pengalaman belajar baru, siswa dapat menggunakan teknologi informatika yang sering mereka jumpai sehari-hari yaitu *smartphone android* dengan kegiatan yang positif.

### **B. Indetifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada keanekaragaman budaya Indonesia belum maksimal karena berupa media cetak buku maupun peta.
2. Media cetak berupa buku dan peta yang digunakan ketika pembelajaran jarak jauh (PJJ) maupun antarmuka dikelas dinilai belum maksimal mengenai keanekaragaman budaya Indonesia.

3. Media cetak yang dipakai sebelumnya kurang lengkap mengenai isi konten yang dibahas dari segi beragam budaya setiap provinsi di Indonesia.
4. Media pembelajaran berupa media cetak dirasa kurang menarik menarik bagi siswa pada pembelajaran PPKn materi keanekaragaman budaya Indonesia karena belum lengkapnya secara audio seperti backsound dan lagu maupun visual seperti tampilan gambar dan ilustrasi serta animasi.
5. Media pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya yang dirancang dalam bentuk aplikasi pada *smartphone* dengan sistem operasi *android* agar pembelajaran bermakna.
6. Media pembelajaran “Ayo Mengenal Indonesia” dirancang karena dalam proses pembelajaran PPKn materi keanekaragam budaya Indonesia butuh pembaharuan inovasi melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

### **C. Fokus Masalah**

Untuk mempersempit masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran PPKn berbasis *android* untuk siswa kelas V SD.

### **D. Pembatasan Masalah**

Dari fokus masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian dibatasi pada pengembangan sebuah produk dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis *android* pada materi keanekaragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD.

### **E. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari pengembangan ini yaitu :

1. “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* materi keanekaragaman budaya Indonesia yang sesuai untuk siswa kelas V di sekolah dasar?”
2. “Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *android* materi keanekaragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V di sekolah dasar?”



## **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

### **1. Secara Teoris**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *android*. Adapun produk ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. Disamping itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi siswa.**

Aplikasi ini diharapkan mampu membuat siswa belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah dan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak monoton hingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai keanekaragaman budaya Indonesia serta menarik minat belajar agar selalu termotivasi untuk lebih giat lagi.

#### **b. Bagi guru.**

Aplikasi dapat digunakan sebagai suatu alat yang memotivasi guru dan meningkatkan kreativitas guru dalam berinovasi dan mengembangkan suatu media belajar sesuai dengan karakteristik siswa SD dan sesuai dengan perkembangan zaman yang terus berkembang pesat. Serta aplikasi ini dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran PKN yang relevan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Media belajar berbasis *android* yang dikembangkan dapat memberikan informasi dan referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

