

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju tentunya, berpengaruh ke berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tanpa mengurangi esensi dari materi yang mau disampaikan. Media pembelajaran saat ini sangatlah beraneka ragam. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran,¹ dengan begitu media pembelajaran sangatlah membantu dalam hal menyampaikan materi di dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dunia saat ini melahirkan sebuah inovasi untuk memudahkan manusia dalam segala hal seperti, media pembelajaran berupa aplikasi *android*. Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang penggunaannya digabungkan dengan perangkat keras untuk menjalankan perintah dari penggunaannya dalam mengolah kata, angka, data, dan lain sebagainya.² Sedangkan *Android* merupakan sistem operasi *open source* yang dikembangkan oleh perusahaan *Google inc* yang digunakan untuk *smartphone* dan tablet *PC*.³ Berdasarkan pengertian diatas aplikasi *android* merupakan sebuah alat yang dimana bisa menyampaikan materi dengan menggunakan teks yang mudah dipahami dan tentunya menggunakan animasi, dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan

¹ Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasno, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20.1 (2020), h.24 <<https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>>.

² Asep Saepulloh dan Mohammad Adeyadi, 'Aplikasi Scanner Berbasis Android Untuk Menampilkan Data ID Card Menggunakan Barcode', *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika*, 3.1 (2019), h.103 <<http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/view/418>>.

³ Udin Sidik Sidin, 'Pengembangan Aplikasi Secure Message Berbasis Android', *Jurnal Teknologi ElektriKa*, 13.1 (2016), h.81 <<http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/JTE/article/view/996>>.

disampaikan, lalu peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri serta dibuat berupa petunjuk dan simbol-simbol yang dapat menarik motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang *meaningfull* serta menyenangkan.

Karena saat ini perkembangan teknologi sangat cepat, guru dalam memberikan materi pembelajaran dan soal-soal bisa menggunakan media pembelajaran, Teknologi sebagai penetapan memilih strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media yang digunakan guna meningkatkan suasana pembelajaran⁴, dengan adanya perkembangan teknologi mempunyai sisi positif yaitu setiap peserta didik yang terlibat dapat melek terhadap teknologi sehingga secara tidak langsung pendidikan berbasis teknologi dapat berkembang dan memunculkan kreativitas dalam dunia pendidikan.

Proses pembelajaran selama ini terutama di sekolah dasar lebih sering dilakukan secara pasif, artinya guru menjelaskan materi peserta didik hanya mendengarkan. Untuk menyelesaikan hal tersebut Mendikbud menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, dimana melibatkan partisipasi peserta didik lebih banyak ketimbang guru yang diberikan istilah merdeka belajar. Disamping itu juga kurikulum merdeka sejalan dengan metode pembelajaran kontekstual yang mengutamakan proses pengetahuan pembelajaran yang holistik. Pembelajaran kontekstual melibatkan aktivitas peserta didik yang membantu untuk menghubungkan proses pembelajaran berdasarkan situasi dan kondisi di kehidupan nyata.⁵ Pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari bisa diterapkan dalam kehidupan nyata, sehingga pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih bermakna.

Pembelajaran kontekstual telah di definisikan sebagai cara untuk memperkenalkan pembelajaran secara nyata, dan membangun sebuah

⁴ Ana Maritsa dkk, 'Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18.2 (2021), 96 <<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>>.

⁵ Elaine B Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (California: A Sage Publications Company, 2002). H.3

pengetahuan baru dari hasil analisis proses pembelajaran tersebut.⁶ Dalam pembelajaran terutama Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang diliputi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar peserta didik menjadi aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila mengedepankan pembelajaran kontekstual karena berdasarkan kehidupan secara nyata seperti pada Unit 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan yaitu, kita hidup di Indonesia yang negaranya beraneka ragam suku, bangsa dan budaya, pada akhirnya kita harus sudah terbiasa akan adanya perbedaan di lingkungan sekitar. Materi ini sangat erat kaitannya dengan kondisi seseorang dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai individu maupun warga masyarakat di lingkungannya. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. **Pendidikan Pancasila adalah studi tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan mampu mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.**⁷ Berdasarkan hal tersebut untuk mengembangkan kemampuan peserta didik tentunya tidak bisa lepas dari proses pembelajaran yang ada di sekolah termasuk mata pelajaran pendidikan pancasila.

Melalui mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik dapat membentuk karakter dan perilaku yang baik, serta dibimbing untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik dan berkarakter.⁸ Sebagai warga negara yang baik, kita harus menanamkan rasa toleran adanya perbedaan untuk menjaga persatuan dan kesatuan. Dikarenakan Indonesia

⁶ Hasruddin dkk, 'The Development of Lesson Plan of Inquiry Contextual Learning to Improve the Higher Order Thinking Skill Students at Microbiology', Hasruddin Harahap Fauziyah Mahmud, 4.11 (2017), h.9 <<https://doi.org/10.4236/oalib.1103943>>.

⁷ Ani Sri Rahayu, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017). H.1

⁸ Ihsan, 'Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah', *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2.2 (2017), h.49 <<http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/571>>.

adalah negara dengan sejuta keberagaman yaitu agama, suku, bahasa, ras, dan budaya.

Dalam muatan pelajaran pendidikan pancasila dikelas IV SD sudah mempelajari tentang keberagaman, namun setelah di telaah informasi lebih jauh materi tersebut guru hanya menjelaskan sebatas teorinya saja tanpa mempraktikkan dan mengaitkannya kedalam kehidupan sehari-hari peserta didik. dengan begitu muatan tersebut harus dikemas dengan baik dengan sebuah metode, media, model pembelajaran ataupun yang sesuai dengan peserta didik, supaya peserta didik tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya, begitupun juga guru sebagai fasilitator bagi peserta didik harus berperan aktif agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Kemudian dengan begitu mata pelajaran pendidikan pancasila sangatlah sejalan dengan adanya pembelajaran kontekstual karena saat ini kita di hadapkan secara langsung yang dimana di sekitar kita terdapat banyaknya perbedaan dalam hal apapun.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Mei 2023 melalui wawancara kepada guru wali kelas IV di SDN Kebon Jeruk 10 Pagi Jakarta Barat, dikatakan bahwa pada materi pembelajaran Membangun Jati Diri Dalam Kebinekaan sudah cukup lancar, namun masih terdapat kendala baik dari guru maupun peserta didiknya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya kurangnya media pembelajaran yang selama ini karena hanya menggunakan video pembelajaran dari *Youtube* lalu di dibagikan kepada seluruh peserta didik dengan menggunakan *Google Classroom* dan *WhatsApp Group*. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran masih menjadi masalah dalam pembelajaran, dan kebetulan guru di Kelas IV cukup bisa menguasai teknologi, sehingga sering menggunakan media pembelajaran yang masih menggunakan internet dan membutuhkan proyektor untuk dapat ditampilkan ke peserta didik, yang dimana ada beberapa anak terkendala terkait kuota internet dan juga proyektor yang digunakan secara bergantian oleh guru-guru yang lainnya, guru tersebut berharap untuk adanya media pembelajaran yang dimana tidak perlu

menggunakan internet dan bisa dijadikan media penunjang pembelajaran sehingga media tersebut tidak hanya bisa digunakan di sekolah tetapi bisa digunakan dirumah untuk dipelajari oleh peserta didik secara masing-masing. Oleh karena itu penggunaan aplikasi media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran karena mudah untuk digunakan.

Berdasarkan kuesioner yang telah diberikan melalui *google form* kepada peserta didik kelas IV SDN Kebon Jeruk 10 Pagi Jakarta Barat, didapatkan informasi lebih dari 60% peserta didik yang menjawab merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran pendidikan pancasila khususnya materi membangun jati diri dalam kebinekaan. Karena peserta didik umumnya hanya mengetahui keberagaman budaya dari daerah mereka sendiri, sebagian besar mereka meminta untuk diberikan media pembelajaran dengan tujuan agar dapat memberikan informasi mengenai keberagaman budaya lainnya yang ada di Indonesia sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memudahkan mereka dalam pembelajaran khususnya materi tersebut. Dengan itu maka diharapkan disediakan aplikasi media pembelajaran yang membuat peserta didik tersebut aktif seperti dengan adanya *games* ataupun *quiz* yang bisa dioperasikan oleh peserta didik itu sendiri.⁹ Dengan begitu materi yang sudah disampaikan pada pembelajaran pada saat itu bisa dipelajari lagi oleh peserta didik secara mandiri.

Penelitian terkait media pembelajaran juga banyak dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti seperti Umi Lailatul Qoidah dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Si Panca* Berbasis *Android* Pada Materi Pancasila Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan demikian, media pembelajaran *Si Panca* berbasis *android* telah layak dan telah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik disekolah

⁹ Hasil wawancara dengan Guru kelas IV dan Peserta didik kelas IV SDN Kebon Jeruk 10 Pagi Jakarta Barat pada tanggal 10 Mei 2023

dasar, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi Pancasila.¹⁰

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Nila dan Indri tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 di sekolah dasar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan.¹¹

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Akmal dkk pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning Bidang Studi PKN”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dinyatakan layak dan dapat diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹²

Pembaharuan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah terletak pada subjek penelitian, pendekatan, dan aplikasi yang digunakan. Menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi peneliti tersebut belum adanya pendekatan terhadap peserta didik. Kemudian media ini merupakan suatu pengembangan dari media yang sudah ada sehingga menyempurnakan dari media sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengembangkan suatu aplikasi yaitu aplikasi keberagaman Indonesia berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan judul penelitian

¹⁰ Umi Lailatul Qoidah dan Hendrik Pandu Paksi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran “Si Panca” Berbasis Android Materi Pancasila Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian PGSD*, 9.7 (2021), h.2816
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41384>>.

¹¹ Nila Sari dan Indri Anugraheni, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Guru Kita*, 5.2 (2021), h.33
<<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/23903>>.

¹² Muhammad Yulfiakar Akmal, dkk ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BIDANG STUDI PKN’, *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5.2 (2019), h.228
<<https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12600>>.

“Pengembangan Aplikasi *Android* Berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”. Diharapkan dengan adanya aplikasi keberagaman Indonesia berbasis CTL peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menerapkan materi Pendidikan Pancasila tentang Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan agar lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila sehingga dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Tujuan dari dikembangkannya produk ini untuk hanya sebatas meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tuntutan guru untuk menguasai pembelajaran *contextual teaching and learning* pada perkembangan dunia saat ini.
2. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran dalam model *contextual teaching and learning* khususnya dalam pembelajaran pendidikan pancasila.
3. Kurangnya desain media pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.
4. Belum ada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *android* terkait materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan aplikasi *android* berbasis *Contextual Teaching Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Unit 3 “Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan detail masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model pengembangan aplikasi *android* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD?
2. Bagaimana model desain aplikasi *android* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD?
3. Bagaimana kelayakan aplikasi *android* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran aplikasi *android* pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar (SD). Khususnya pada Unit 3 Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. Kemudian peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

2) Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Hasil penggunaan dapat digunakan oleh guru sebagai referensi ketika melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila. Aplikasi media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk berinovasi mengembangkan sesuatu kepada peserta didiknya.

b. Bagi Peserta didik

Aplikasi media pembelajaran di harapkan digunakan peserta didik sebagai bahan materi ketika belajar pendidikan pancasila dan membantu peserta didik untuk mempermudah memahami dan menguasai materi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan aplikasi media pembelajaran dalam muatan pembelajaran pendidikan pancasila pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan diharapkan menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

