

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus mampu menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh (Sujana, 2019). Tujuan dari pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang termuat didalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, Pendidikan Nasional bertujuan untuk: mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggung jawab”. Dan juga seperti yang termuat didalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 36 ayat 3 point D yaitu “kurikulum disusun sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan dalam kerangka Negara kesatuan republik Indonesia dengan memperhatikan keragaman potensi daerah dan lingkungannya” pada undang-undang tersebut mengatur mengenai system dan tata kelola pendidikan Indonesia dan maksud dari isi diatas yaitu pendidikan harus mampu mendorong pelestarian keragaman pada setiap daerah. Yaitu dengan mengintegrasikan kedalam proses pembelajaran. Dan untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan kegiatan pendidikan baik formal atau non formal. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melalui pembelajaran mengenai indahnya keberagaman di negeriku. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Apabila dalam

kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti multimedia, itu sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga tujuan dari pendidikan.

Wabah virus corona telah melanda hampir disetiap Negara dan hal itu sangat berdampak pada pendidikan. Hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan dalam menghadapi hal tersebut. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melarang setiap lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka atau secara konvensional dan memerintahkan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (Sadikin & Afreni, 2020). Hal itu diperkuat dengan adanya kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Melalui Surat Edaran (SE) No 15 Tahun 2020 dan juga Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19. Surat edaran tersebut merupakan surat yang mengatur setiap jenjang pendidikan wajib untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring dimasa pandemi covid-19 untuk mengurangi penyebaran wabah tersebut. Dalam pembelajaran daring teknologi sangat diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat dan hampir menyeluruh. Seiring dengan itu perkembangan teknologi diharapkan mampu membuat pendidikan menjadi lebih berkembang (Fatmala & Upik, 2016: 1). Penggunaan teknologi pada masa pembelajaran daring ditengah pandemi covid-19 menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan karena pembelajaran daring dapat menjadi solusi dalam menghadapi masa pandemi covid-19. Dewi. 2020. Mengemukakan

pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran siswa dengan leluasa mengatur waktu belajar. Sehingga mereka bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi yaitu *classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* serta *whatsapp group*.

Provinsi Jambi merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keberagaman budaya, suku, etnis, bahasa dan adat istiadat. Dengan demikian keberagaman ini membuat provinsi jambi menjadi provinsi yang unik. sejalan dengan perkembangan zaman, anak-anak dan remaja mulai melupakan adat istiadat dan warisan nenek moyangnya. Selain itu mereka juga kurang tertarik untuk melestarikan kebudayaannya salah satunya pakaian adat dan rumah adatnya. Kurangnya informasi dan pendidikan keberagaman budaya sejak dini membuat mereka lebih menyukai teknologi dari pada kebudayaan mereka sendiri dan juga kurangnya dorongan serta motivasi dalam melestarikan keberagaman yang diberikan kepada anak sehingga anak kurang tertarik dalam melestarikan keberagaman disekitar mereka. Mendidik seorang anak tidak terlepas dari adanya stimulus yang harus diberikan oleh orang tua kepada anak, stimulus ini bisa berupa motivasi (Sari, 2016: 1). Namun tidak hanya orang tua yang dapat memberikan motivasi kepada anak namun guru pun bisa memberikan motivasi kepada anak terutama dalam kaitannya dengan kegiatan belajar. Jika setiap orang tua dan guru selalu memberikan motivasi yang baik kepada anak dalam hal kegiatan belajar maka akan pasti anak termotivasi untuk mau belajar. Namun kerana kurangnya motivasi serta informasi dan pengetahuan yang diberikan kepada anak, sehingga anak banyak yang tidak tau akan keragaman yang ada disekitar mereka

seperti budaya, terutama rumah adat dan baju adat dan juga karena kurangnya motivasi dan pengetahuan sehingga anak lebih menyukai teknologi yang ada pada saat ini seperti game, media social ketimbang kebudayaan mereka sendiri, sehingga mereka tidak tertarik untuk melestarikan keragaman tersebut. dan juga hal itu bisa terjadi karena terbatasnya multimedia yang digunakan guru dalam mengenalkan keragaman di sekolah sehingga membuat anak kurang tertarik untuk mempelajari mengenai keragaman yang ada disekitar mereka dan juga melestarikan keragaman yang ada disekitar mereka

Untuk mengatasi persoalan ini, pendidikan keragaman budaya perlu diajarkan sejak dini di sekolah. Pendidikan keragaman ini dilakukan dengan harapan terwujudnya rasa cinta budaya pada diri anak-anak. Apalagi didalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk memiliki rasa dan jiwa untuk melestarikan kebudayaanya terutama kebudayaan yang ada diprovinsi jambi. Dan juga dalam kurikulum 2013 menganjurkan untuk mengintegrasikan keragaman budaya yang ada diaerah masing-masing pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Dan salah satu yang diperlukan oleh guru dalam mengajarkan pendidikan keragaman budaya kepada siswa adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya, sehingga dapat menarik minat dan ketertarikan siswa untuk mengetahui keragaman budaya yang ada disekitar mereka sehingga permasalahan diatas dapat teratasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar 02 kota Jambi, proses pembelajarannya lebih tepatnya pada tema indahna keberagaman di negeriku guru tidak menggunakan media pembelajaran yang terkait dengan materi tema indahna keberagaman di negeriku, hal itu dikarenakan masih terbatasnya

media pembelajaran yang dimiliki oleh guru sehingga guru hanya menggunakan buku tema dan bahkan guru hanya memberikan tugas kepada anak-anak dan tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran daring pada tema indahny keberagaman di negeriku guru. Dikarenakan terbatasnya multimedia yang digunakan guru, membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan dan juga membuat siswa kurang perhatian dalam pembelajaran. dan juga kurangnya ilmu serta pengetahuan yang didapat anak karena guru hanya memberikan tugas dan hanya menjelaskan materi tanpa adanya media pendukung dalam menyampaikan materi menyebabkan kurang tertarik bahkan siswa kurang mengetahui akan keberagaman di sekitar mereka salah satunya rumah adat dan baju adat, dari observasi yang dilakukan peneliti masih terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki guru untuk menyampaikan materi dan masih ada siswa yang tidak mengetahui mengenai rumah adat-adat yang berada di daerah mereka dan disekitar daerah mereka, dan mereka pun tidak tertarik untuk mengetahui hal tersebut apalagi melestarikan keberagaman tersebut hal itu bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan mereka akan hal tersebut hal tersebut bisa terjadi karena kurang menariknya proses pembelajaran karena tanpa menggunakan media pendukung dalam menyampaikan materi serta kurangnya masukan mengenai hal tersebut mengakibatkan mereka tidak tau, tidak tertarik dalam melestarikan keberagaman tersebut. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran multimedia sehingga dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan juga membantu siswa menambah pengetahuan mereka mengenai keberagaman yang ada di daerah mereka dan sekitar mereka dan juga dapat menarik perhatian mereka untuk mengetahui keberagaman yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu solusi dalam upaya menghasilkan media pembelajaran tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. media tersebut berupa multimedia berbasis android karena media yang seperti itu sangat cocok digunakan apalagi ditengah perkembangan teknologi yang sangat pesat dan juga ditengah pelaksanaan pembelajaran daring yang sangat memanfaatkan teknologi seperti *smartphone* dalam melaksanakanya, sehingga hal itu bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Menurut Pravitasari & Muhammad (2017) Mengemukakan bahwasanya multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media yang berbeda dalam menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video serta gabungan dari beberapa komponen tersebut.

“Hasil penelitian yang dilakukan oleh lembaga riset dan penerbitan computer (*Computer Tecjnology Reseach-CTR*) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang mereka dilihat dan sebanyak 30% dari yang apa yang mereka dengar, namun seseorang akan ingat sebanyak 90% dari apa yang mereka lihat dan dengar dan kedua hal tersebut dilakukan secara bersamaan atau sekaligus. Selain itu magnesen mengemukakan bahwasanya orang belajar 10% yang didapat dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengar, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari apa yang mereka lakukan (Rahmat, 2015:201).“

Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan dapat meningkatkan motivasi dan pengetahuan siswa sebesar 50% bahkan lebih karena dengan adanya multimedia mereka bisa melakukan kegiatan melihat, mempelajari dan melakukan sesuatu secara sekaligus, ketimbang pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Selain dapat mencapai tujuan pembelajaran media yang dihasilkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mencintai keberagaman budaya terutama kebudayaan provinsi jambi. Salah satu cara yang dapat

dilakukan untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa dalam mencintai keberagaman adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Masa Pembelajaran Daring di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas , rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada tema keragaman di negeriku sub tema indah nya keragaman budaya di negeriku untuk kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada tema keragaman di negeriku sub tema indah nya keragaman budaya di negeriku untuk kelas IV sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, adapun tujuan dilakukanya penelitian pengembangan ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada tema keragaman di negeriku sub tema indah nya keragaman budaya di negeriku untuk kelas IV sekolah dasar.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada tema keragaman di negeriku sub tema indahny keragaman budaya dinegeriku untuk kelas IV sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang diharapkan adalah :

- 1) Format program dalam bentuk. *Apk (aplikasi android)*
- 2) Produk media pembelajaran interaktif berbasis android ini didesain menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional Cs* (.sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat animasi, presentasi, dan juga membuat laman web, dll)
- 3) Produk media pembelajaran intraktif berbasis android ini terdapat beberapa pilihan menu diantaranya petunjuk penggunaan, materi mengenai rumah adat dan pakaian adat , foto/ gambar dari macam-macam baju adat dan rumah adat dari berbagai kabupaten di Provinsi Jambi. Selain itu juga terdapat menu profil yang berisi biodata pengembang produk, validator materi, media, dosen pembimbing 1 dan 2 dan referensi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan bahan acuan akan pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran terutama pada masa pembelajaran daring.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran dan juga menjadi bahan pengayaan materi rumah adat dan baju adat untuk menumbuhkan motivasi, kemandirian belajar.
- b) Bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber pengayaan materi untuk menunjang proses pembelajaran.
- c) Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan
- d) Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai penambah ilmu serta pengetahuan dan informasi tentang penelitian lebih lanjut.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama pada tema 7 sub tema 2 pada pembelajaran ke 3 dan pembelajaran ke 4
- 2) Dengan media tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri terutama pada pembelajaran daring.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan diperuntukan untuk kelas IV pada tema 7, sub tema 2, pada pembelajaran ke 3 dan pembelajaran ke 4
- 2) Materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan yaitu membahas rumah adat dan baju adat yang terdapat di provinsi jambi.

1.7 Definisi Istilah

- a) Media adalah perantara atau sebuah alat pengantar informasi yang berasal dari pengirim untuk disampaikan kepada penerima.
- b) Interaktif adalah suatu proses memberdayakan siswa didalam lingkungan belajar. maksud dari lingkungan belajar yaitu menggunakan teknologi seperti computer dan smartphone dalam proses pembelajarannya.
- c) Android adalah system operasi yang terdapat didalam smartphone.
- d) Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh. yang pada prosesnya memanfaatkan jaringan internet.