

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini. memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Maka perlunya adanya integrasi media pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar mengajar. Menurut (Trimansyah, 2021), manfaat media pembelajaran interaktif adalah Kemampuan menciptakan pembelajaran bermakna bagi siswa, interaktivitas dan kemampuan beradaptasi yang tinggi dalam mengembangkan materi mendukung terciptanya pembelajaran bermakna, hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan harus membuat suasana belajar yang membuat peserta didik secara aktif mengembangkan keterampilan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, dan potensi karakter secara sadar dan upaya yang disengaja untuk menciptakan suatu proses serta mengembangkan kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara, dan bangsa.

Materi pembelajaran yang disajikan dalam buku teks dinilai kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital. Menurut (Liana, dkk., 2021), buku teks pemerintah gagal menarik minat Generasi Z dan kurang aktivitas pemecahan masalah dalam kegiatan diskusi dan contoh kasus yang mungkin mendorong siswa untuk berpikir kritis, karena keterampilan tersebut perlu dikembangkan. dikuasai siswa untuk menghadapi tantangan zaman.

Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan di era digital untuk menunjang pembelajaran, seperti zoom dan lain sebagainya (Pratiwi & Afandi., 2019). Aplikasi bisa menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti Aplikasi Peta Keberagaman Indonesia. Aplikasi peta Indonesia yang beragam memiliki fitur dan konten yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih menarik dan bermakna. Aplikasi peta kebhinekaan indonesia memuat materi kebhinekaan pada muatan pendidikan pancasila, Media pembelajaran interaktif ini memiliki kelebihan di banding media pembelajaran materi kebhinekaan penelitian terdahulu, yakni Aplikasi peta kebhinekaan memiliki fitur interaktif yang dapat mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam belajar, aplikasi ini juga dilengkapi dengan peta keberagaman budaya, agama, peta indonesia terbaru, video pembelajaran, *manual book* dan *games*.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan multimedia interaktif dapat menjadi solusi rancangan strategis guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Evolusi teknologi pendidikan memberikan kesempatan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pernyataan ini sejalan dengan temuan Maulani dan rekan-rekan (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang lebih interaktif. Maka dari itu perlu dikembangkan aplikasi peta Kebhinekaan Indonesia, yaitu media

pembelajaran interaktif yang dapat di pakai untuk mengembangkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Firmadani, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa dan dapat memberikan solusi yang kreatif dan efektif. Oleh karena itu dikembangkanlah aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia sebagai media pembelajaran interaktif berbasis konsep keberagaman Indonesia, dengan aplikasi ini siswa dapat berinteraksi secara langsung melalui visualisasi peta dan konten budaya dari bermacam daerah di Indonesia yang bisa bermanfaat dalam pengalaman belajarnya.

Berdasarkan Hasil Observasi pra penelitian kelas IV di SDN 12/1 Terusan, ditemukan data bahwa peserta didik memiliki latar belakang suku, ras, budaya dan agama yang sama antara satu dan lainnya, atau bisa di sebut juga dengan *homogen*, hal ini di sebabkan oleh akses dan letak geografis sekolah yang sulit di tempuh oleh masyarakat luar desa, karena harus menyebrangi sungai terlebih dahulu, sehingga membuat masyarakat yang berada di luar desa lebih memilih untuk menyekolahkan anaknya di luar desa dan hanya masyarakat yang ada di dalam desa yang bersekolah ke SDN 12/1 Terusan, Akibatnya peserta didik kelas IV di SDN 12/1 Terusan hanya memiliki pengetahuan yang sedikit akan keberagaman di lingkungan sekitarnya, oleh karena itu penting pembelajaran kebhinekaan pada Peserta didik kelas IV di SDN 12/1 Terusan untuk menambah wawasan peserta didik akan keberagaman yang ada di indonesia. Hasil agket yang di berikan kepada 10 peserta didik di SDN 12/1 Terusan, di dapatkan data bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media interaktif, dengan

perbandingan 9 peserta didik mengisi media interaktif dan 1 peserta didik mengisi media buku cetak.

Berdasarkan analisis materi mengenal identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN 12 /1 Terusan. Peserta didik telah mengetahui apa itu keberagaman namun masih terbatas keberagaman baju adat dan makanan daerah, hal tersebut disebabkan karena materi buku cetak yang hanya menonjolkan pada keberagaman baju adat dan makanan daerah serta pembelajaran masih monoton menggunakan media buku cetak, belum menggunakan media belajar interaktif, sementara pada materi kebhinekaan mencakup tentang keberagaman identitas masyarakat yang mencakup keberagaman agama, suku, ras, budaya, makanan khas, bahasa daerah, dan sebagainya. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru di dapatkan data bahwa guru mengajarkan materi tersebut hanya dengan menggunakan media buku cetak dan metode ceramah. guru masih ada yang terkendala dengan pengetahuan mengenai pembuatan media digital dan terkendala waktu, di karenakan pembuata media cukup menguras waktu.

Oleh karena itu, pentingnya penelitian pengembangan aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar khususnya mengenai materi bab 1 mengenal lingkungan sekitar, bagian A. Identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Diharapkan penelitian ini dapat Membantu guru dalam kegiatan pembelajara materi kebhinekaan serta meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai topik yang diajarkan dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta efisien.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Pengembangan Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana Validitas Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana praktis Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan proses Pengembangan Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan Validitas Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan praktis Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Materi yang dikembangkan adalah Materi Mengenal Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Produk media pembelajaran interaktif yang dibuat berbentuk *software* windows, yang di buat menggunakan bantuan *Articulate Storyline 3*, *GitHub*, *Canva*, dan *Pinterest*.
3. Hasil produk dari penelitian pengembangan ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan proses belajar yang dapat diakses melalui berbagai jenis gawai oleh Guru.
4. Penelitian serta Implementasi utama pengembangan di lakukan di SDN 12/1 Terusan dan dua sekolah perbandingan yakni SDN 110/1 Tenam dan SDN 182/1 Hutan Lindung. Implementasi di lakukan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 peserta didik kelas IV SDN 12/1 Terusan, 4 peserta didik kelas IV SDN 110/1 Tenam, 4 peserta didik kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindug.
5. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan Laptop dengan spesifikasi berikut dalam pembuatan produk :
 - Merek : VivoBook 14_ASUS X407MA_64 Bit
 - OS : Windows 11 Home Single Language
 - Processor : Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
 - RAM : 8,00 GB

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran: Penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran khususnya teori pembelajaran berbasis teknologi dan teori pembelajaran konstruktivis. Dapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses

pembelajaran yang efektif dengan melihat bagaimana siswa berinteraksi dan memahami aplikasi.

- b. Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif: Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk merancang pendekatan pembelajaran yang baru yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan pembelajaran yang berorientasi pada proyek atau pendekatan berbasis masalah.
- c. Validasi Teori: Penelitian ini dapat digunakan untuk memvalidasi teori-teori yang sudah ada tentang efektivitas media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Standarisasi Pembelajaran: Penelitian ini dapat membantu pada menyusun standar pembelajaran yang lebih baik, terutama terkait dengan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.
- b. Peningkatan Sumber Daya Manusia: Guru dan tenaga kependidikan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- c. Evaluasi Program: Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menilai berbagai program pembelajaran yang sudah ada dan melakukan perbaikan.
- d. Pemberdayaan Masyarakat: Aplikasi ini dapat menjadi alat untuk memberdayakan masyarakat dalam memahami keberagaman Indonesia dan mempromosikan toleransi.

1.6 Pentingnya Pengembangan

- 1. Keterbatasan Media Pembelajaran Pancasila:

- a. Kurangnya Media Interaktif: Media pembelajaran Pancasila yang ada saat ini, seperti buku teks, cenderung kurang interaktif dan tidak menarik minat siswa, terutama siswa sekolah dasar.
 - b. Abstraksi Konsep: Konsep-konsep Pancasila yang abstrak sulit divisualisasikan dan dipahami secara konkret oleh siswa usia dini.
2. Pentingnya Pemanfaatan Teknologi:
- a. Perkembangan Teknologi: Pesatnya perkembangan TIK memberikan kesempatan untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.
 - b. Kebutuhan Siswa: Siswa generasi sekarang lebih familiar dengan teknologi, sehingga penggunaan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.
3. Pentingnya Memahami Keragaman Indonesia:
- a. Bhinneka Tunggal Ika: Nilai-nilai Pancasila berhubungan dengan keberagaman Indonesia. Maka dari itu, penting untuk membekali siswa dengan pemahaman yang baik tentang keragaman budaya, suku, dan agama di Indonesia.
 - b. Integrasi Nilai-Nilai Pancasila: Pemahaman tentang keragaman dapat membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Pancasila seperti persatuan dan kesatuan.

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pada pengembangan aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif muatan pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar ini di asumsikan akan menjadi media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Diharapkan media ini dapat relevan dan memenuhi kebutuhan capaian pembelajaran yang ada pada materi mengenal identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku dan juga dapat membuat peserta didik bersemangat, tertarik, terdidik, termotivasi dan mudah memahami materi tersebut saat belajar menggunakan media interaktif.

2. Keterbatasan

- a. Lingkup Materi Menenal Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku : Penelitian ini mungkin hanya fokus pada aspek tertentu dari kebhinekaan Indonesia (budaya, agama dan geografs), sehingga tidak mencakup semua aspek secara komprehensif.
- b. Generalisasi Hasil: Hasil penelitian mungkin sulit digeneralisasi ke populasi yang lebih luas, karena faktor-faktor seperti karakteristik siswa, sekolah, dan lingkungan belajar yang berbeda-beda.
- c. Subjek Penelitian dan Implementasi pengembangan ini di lakukan di SDN 12/1 Terusan. Implementasi di lakukan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelas IV SDN 12/1 Terusan
- d. Pengembangan Berkelanjutan: pengembangan aplikasi peta kebhinekaan yang dikembangkan pada penelitian ini hanya sampai pada uji validitas, praktis dan Uji coba kelompok kecil.

3. Praktis

Praktis pada Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif berpatokan pada hasil uji praktis Guru dan murid minimal mencapai kriteria cukup baik dengan persentase nilai 53% - 68% untuk dapat dikatakan praktis.

4. Validitas

Validitas pada Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif berpatokan pada hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli minimal harus mencapai kategori cukup valid dengan persentase nilai 53% - 68%.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan istilah, perlu diberikan penjelasan mengenai hal tersebut, sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses atau kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kuantitas, atau efektivitas sesuatu. Dalam konteks yang lebih luas, pengembangan merujuk pada upaya untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik, lebih maju, atau lebih kompleks.
2. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu belajar yang membuat siswa dapat untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif, media interaktif mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.
3. Aplikasi Peta keberagaman Indonesia adalah sebuah *software* atau aplikasi yang dirancang khusus untuk menampilkan informasi mengenai

keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa yang ada di seluruh wilayah Indonesia.

4. Muatan Pendidikan pancasila merujuk pada keseluruhan materi, nilai, konsep, dan prinsip yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.