

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pembelajaran di era digital telah memberikan banyak perubahan dalam bidang pendidikan. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi kini banyak dikembangkan sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian sumber materi belajar. Kondisi ini mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyesuaikan media pembelajaran. Penggunaan perangkat *android* menjadi salah satu strategi media pembelajaran praktis dan dapat diakses tanpa batasan waktu maupun tempat (Azizah et al., 2023).

Teknologi dalam pendidikan adalah ilmu yang mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber teknologi untuk mencapai hasil yang diharapkan (Manongga, 2021). Penerapan teknologi mencakup penggunaan media pembelajaran dan akses sumber materi belajar. Teknologi pembelajaran memberikan sisi positif dalam kemudahan akses terhadap informasi, sedangkan sisi negatif berupa menurunnya interaksi sosial (Hasanah et al., 2022). Salah satu bentuk inovasi media alternatif yang muncul seiring berkembangnya teknologi di bidang pendidikan berupa media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang mendukung dalam interaksi antara guru dan siswa untuk ketercapaian hasil belajar yang diharapkan (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Penggunaan elemen visual dan interaktif pada media pembelajaran interaktif mampu menawarkan suasana belajar yang lebih

menyenangkan. Pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar.

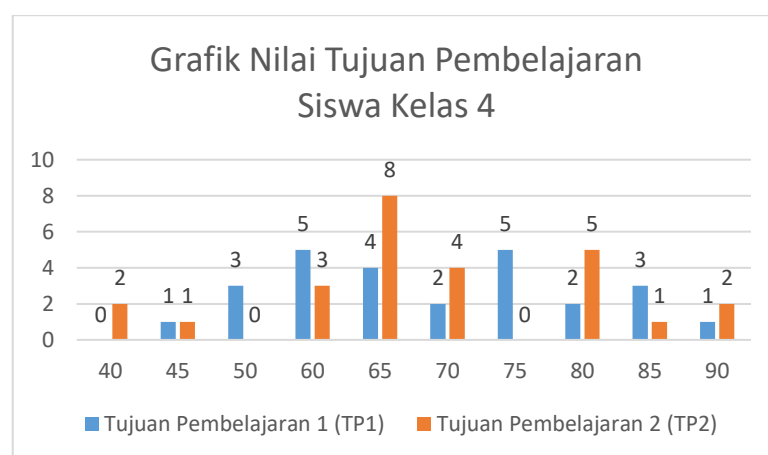
Materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi, menghargai perbedaan, dan memperkuat persatuan. Dalam pembelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi serta menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia (Nani et al., 2022). Materi ini membekali siswa dengan pemahaman berbagai contoh bentuk keragaman beserta daerah asalnya. Selain itu, materi ini juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar menjalin hubungan dengan lingkungan masyarakat sekitar.

Objek penelitian ini berfokus pada SD Negeri 01 Malangjiwan yang berlokasi di Nanasan, Malangjiwan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Pembelajaran SD Negeri 01 Malangjiwan menerapkan kurikulum merdeka. Terdapat 6 ruang kelas dengan total jumlah peserta didik sebanyak 200 siswa, sedangkan total jumlah guru atau karyawan sebanyak 11 orang pada tahun ajaran 2024/2025. Fasilitas pembelajaran di sekolah ini tergolong memadai mencakup 1 LCD proyektor yang digunakan secara bergantian, dan 1 pasang speaker, dan ketersediaan jaringan internet. Selain itu, penggunaan smartphone *android* diperbolehkan pada saat pembelajaran berlangsung dikelas dengan seizin wali kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 01 Malangjiwan, diketahui bahwa capaian tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang diinginkan

oleh guru belum dapat tercapai. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu mengandalkan ceramah serta penggunaan media buku paket, papan tulis, dan gambar poster tanpa adanya pemanfaatan media lainnya. Materi yang diajarkan memerlukan media visualisasi yang menarik agar siswa lebih mudah untuk memahami isi materi.

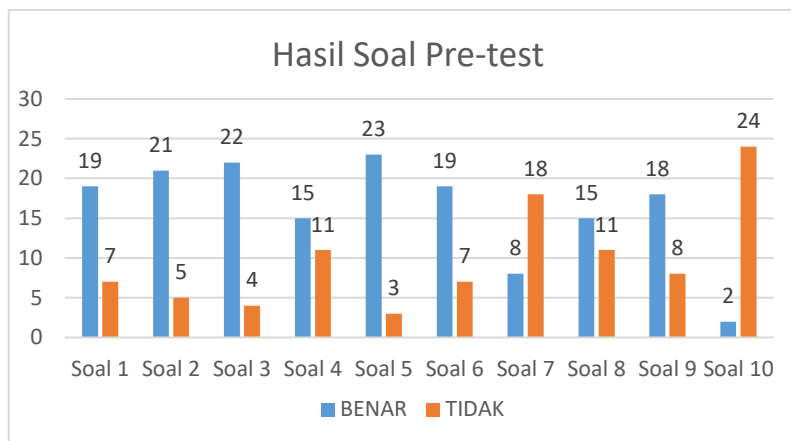
Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 Ibu Erna Kristyaningsih S.Pd, menyampaikan perlunya media pembelajaran interaktif untuk memudahkan penyampaian materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil belajar siswa nilai formatif yang diperoleh dari guru yang ditunjukkan pada Gambar 1.1. dan penyebaran soal *pre-test* pemahaman siswa terhadap materi yang ditunjukkan Gambar 1.2.



Gambar 1.1. Grafik Nilai Tujuan Pembelajaran Siswa Kelas 4

Pada Gambar 1.1. menunjukkan bahwa nilai formatif capaian Tujuan Pembelajaran 1 (TP1) dan Tujuan Pembelajaran 2 (TP2) terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang dipelajari oleh siswa kelas 4 tahun ajaran 2024/2025 semester 2 berdasarkan kurikulum merdeka. Dengan Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil penilaian dari total 26 siswa, diketahui bahwa sebanyak 13 siswa atau 50% belum memenuhi kriteria untuk menyelesaikan TP1, sedangkan sebanyak 14 siswa atau 53% belum memenuhi kriteria untuk menyelesaikan TP2.



Gambar 1.2. Grafik *Pre-test* Pemahaman Siswa Kelas 4

Pada Gambar 1.2. menunjukkan bahwa soal *pre-test* yang diberikan pada 26 siswa kelas 4 terhadap pemahaman materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Dari hasil tersebut nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh siswa yaitu 63,07. Dengan kriteria yang ditetapkan minimal yaitu 70. Diketahui sebanyak 12 siswa atau 46% memenuhi kriteria yang ditetapkan, sedangkan 14 siswa atau 53% belum memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, media pembelajaran interaktif dipilih sebagai solusi karena mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Metode pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE serta pembuatan media dilakukan menggunakan software *Adobe Animate CC 2019* dan *Figma*. Media pembelajaran

ini bersifat interaktif melalui penyajian visualisasi teks, gambar, audio, dan kuis interaktif. Ketertarikan siswa akan meningkat apabila media pembelajaran yang diterapkan layak atau sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mendorong partisipasi secara aktif dalam mengakses sumber materi yang disesuaikan dengan kecepatan pemahaman setiap siswa (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia berbasis *android* untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif ini akan diimplementasikan melalui perangkat *android* dengan pembentukan kelompok belajar di kelas sehingga siswa dapat mengakses aplikasi secara bergantian. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dapat diunduh oleh siswa melalui link tautan yang dibagikan pada grup *Whatsapp* sehingga dapat digunakan di rumah sebagai media pembelajaran alternatif mandiri secara *offline*. Diharapkan aplikasi media pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui penyajian yang interaktif dan menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia agar sesuai dengan tujuan pembelajaran?

- b. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia?
- c. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan berkaitan dengan topik penelitian, maka penulis menjabarkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif dibuat khusus untuk digunakan oleh siswa kelas 4 SD Negeri 01 Malangjiwan.
- b. Materi yang disajikan mencakup peta konsep, keragaman sosial (agama, budaya) dan keragaman budaya (bahasa daerah, makanan daerah, lagu daerah, tari tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional, pakaian adat, rumah adat, tradisi masyarakat, dan pertunjukan tradisional).
- c. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan fitur narasi audio serta menu yang mencakup penyajian materi, fitur kuis interaktif untuk evaluasi, dan fitur *puzzle* untuk mencocokkan pilihan.
- d. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini membatasi dengan ukuran layar 16:9 (1920 x 1080).
- e. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk file format (.apk) yang dapat diakses melalui perangkat *android* dan dijalankan secara *offline*.

1.4. Tujuan Penelitian

Agar fokus penelitian diarahkan pada hasil yang sesuai, maka penulis menjabarkan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia berbasis *android* untuk siswa kelas 4.
- b. Mengukur tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang dibuat penulis.
- c. Mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh penulis.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian memiliki kontribusi yang sesuai, maka penulis menjabarkan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, penerapan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.
- b. Bagi Guru, penerapan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang bersifat interaktif dalam penyampaian materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.
- c. Bagi Penulis, memperoleh wawasan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia berbasis *android*.

- d. Bagi STMIK Amikom Surakarta, memberikan kontribusi sebagai sumber referensi pendukung bagi mahasiswa STMIK Amikom Surakarta.