

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut (Pristiwanti *et al.*, 2022) dalam kutipannya, Pendidikan Dalam Pengertian Luas Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" mengacu pada kata "didik" dan imbuhan "pe" dan akhiran "an." Oleh karena itu, artinya adalah metode, cara atau tindakan membimbing. Pengajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dengan tujuan memamatkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan.

Pendidikan adalah hidup dalam arti luas. Dengan kata lain, pendidikan adalah semua pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat yang dapat dilakukan di mana pun dan dalam situasi apa pun yang dapat berdampak positif pada pertumbuhan setiap makhluk hidup. Bahwa pendidikan berlangsung sepanjang hayat (pendidikan seumur hidup).

Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti *et al.*, 2022).

Dunia pendidikan berkembang dan berubah dengan sangat cepat. Agar pendidikan dapat memenuhi tuntutan zaman, kegiatan pembelajaran harus diubah dan inovasi. Diharapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang inovatif memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru harus mengambil langkah-langkah yang tepat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan mata pelajaran PKn adalah salah satu contohnya (Pristiwanti *et al.*, 2022).

Fokus pendidikan kewarganegaraan adalah etika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang menganut ragam budaya dan kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan. Oleh karena itu, perbedaan pendapat, pendapat, atau kepentingan dapat diatasi melalui musyawarah dan mufakat, serta dengan tindakan dengan cara yang mendukung upaya untuk mencapai keadilan sosial bagi semua warga negara Indonesia (Pristiwanti *et al.*, 2022).

Hasil observasi peneliti pada kelas III di SDN Kaarangduak II, Menemukan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran yaitu guru PKn yang terlalu monoton dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Sehingga siswa cenderung kurang semangat dalam belajar, sehingga membutuhkan inovasi untuk berupaya agar minat dan semangat siswa dalam belajar pelajaran PKn meningkat salah satunya dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Media dapat dianggap sebagai alat bantu yang membantu siswa belajar dengan baik di kelas. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima. Hal ini merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa serta belajar proses secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran oleh Zaniyati (Muslim, 2020).

Namun, menurut Yaumi (Muslim, 2020), media pembelajaran mencakup semua jenis alat fisik yang dirancang untuk membangun interaksi dan menyampaikan informasi. Barang asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan *web* adalah peralatan fisik yang dimaksud. Peralatan yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa.

Cuban dapat didefinisikan sebagai media aplikasi *android* yang dirancang untuk memberikan inovasi baru. dalam proses pembelajaran, bahwa setiap pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Materi pelajaran tertentu tidak membutuhkan alat bantu, sementara materi pelajaran lainnya sangat membutuhkan media pembelajaran. Media

pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Semua siswa memiliki pengalaman unik, tergantung pada latar belakang keluarga dan lingkungan mereka. Pemilihan cuban sebagai media aplikasi pembelajaran dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang ada di sekolah, seperti halnya pembelajaran tematik pada mata pelajaran PKn. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cuban Dalam Materi Satu Nusa Satu Bangsa Satu Bahasa Kelas III SD”

#### **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media cuban dalam materi satu nusa satu bangsa satu bahasa kelas III SD?
2. Bagaimana respon siswa pengembangan media cuban dalam materi satu nusa satu bangsa satu bahasa kelas III SD?

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diberikan, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. mengetahui pengembangan media cuban dalam materi satu nusa satu bangsa satu bahasa kelas III SD;
2. Mengetahui respon siswa pengembangan media cuban dalam materi satu nusa satu bangsa satu bahasa kelas III SD.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian yang akan dikembangkan merupakan media pembelajara berbasis aplikasi cuban dengan beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran cuban PKn tentang (Satu nusa, satu bangsa, satu bahasa) kelas III semester 1 kompetensi dasar 1.1 menegenal makna satu nusa, satu bangsa, satu bahasa;
2. Media cuban di sajikan dalam bentuk aplikasi yang dimana dari logo atau ikon dari aplikasi tersebut di desain dalam bentuk gambar dan didalam memuat soal-soal tentang materi (satu nusa, satu bangsa, satu bahasa);
3. Materi Satu Nusa, Satu Bangsa, Satu Bahasa

Sumpah Pemuda berasal darikata sumpah dan pemuda. Sumpah dapat diartikan sebagai Janji merupakan sesuatu yang harus ditepati. Jadi, Sumpah Pemuda berarti janji para pemuda yang diucapkan pada saat Kongres Pemuda II di Jakarta, tepatnya tanggal 28 Oktober 1928.

Dalam peristiwa itu, berbagai tokoh muda dari seluruh Indonesia bergabung menjadi satu. Mereka mengadakan pertemuan dalam rangka mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa yang kokoh, sebagai upaya melawan penjajah. Kegiatan kongres pemuda pada saat itu dilaksanakan dalam situasi bangsa kita sedang dijajah oleh bangsa Belanda. Para pemuda yakin bahwa dengan persatuan dan kesatuan yang kokoh mereka akan berhasil mengusir

penjajah. Hal ini diwujudkan dengan mengikrarkan Sumpah Pemuda;

4. Media pembelajaran cuban menggunakan latar belakang polos warna putih dan berkolaborasi dengan warna merah;
5. Media pembelajaran cuban untuk di tampilan awal berisikan menu utama yaitu nama aplikasi cuban berwarna putih, tombol pengaturan di pojok sebelah kanan, 10 soal *game* menjodohkan bermaterikan sumpah pemuda, 10 soal pilihan ganda bermaterikan sumpah pemuda;
6. Media pembelajaran cuban ketika menekan tombol Game menjodohkan akan di lanjutkan dengan menu kedua yaitu berisi 10 soal *Game* penjodohan bermateri sumpah pemuda, dan tombol kedua yaitu berisi 10 soal pilihan ganda, dan tombol yang ketiga berisikan 10 soal uraian bermaterikan makna satu nusa, satu bangsa, satu bahasa;
7. Media cuban bisa diakses secara gratis dan *offline*.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar berupa aplikasi ini dirasa penting untuk diteliti sebab diharapkan dapat

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berteknologi, khususnya pelajaran pada

materi cuban (Satu nusa, Satu bangsa, Satu Bahasa) kelas III SD.

- b. Mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa, khususnya dalam pelajaran pada materi materi cuban (Satu nusa, Satu bangss, Satu Bahasa) kelas III SD.

## 2. Bagi Sekolah

- a. Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk melakukan pembelajaran pada materi cuban kelas III SD secara berkala.

## 3. Bagi Siswa

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan membuat pelajaran pada materi materi cuban (Satu nusa, Satu bangss, Satu Bahasa) kelas III SD, lebih menarik dan memberikan model pembelajaran baru kepada siswa sehingga siswa dapat antusias dalam mengikuti kegiatan pelajaran, khususnya pelajaran pada materi materi cuban (Satu nusa, Satu bangss, Satu Bahasa) kelas III SD.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di dalam pelajaran pada materi materi cuban (Satu nusa, Satu bangsa, Satu Bahasa) kelas III SD.

## 4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran yang membangun terhadap pengetahuan dalam media pembelajaran, pada materi materi cuban (Satu nusa, Satu bangss, Satu Bahasa) kelas III SD.

- b. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber belajar dan juga sebagai media pembelajaran, pada materi materi cuban (satu nusa, satu bangsa, satu bahasa) kelas III SD.
- c. Hasil penelitian ini juga dapat diharapkan dapat menjadi referensi terhadap peneliti lain.

#### **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan terdapat pengertian ganda pada istilah yang digunakan dalam pengembangan aplikasi cuban, maka diberikan beberapa penegasan istilah yaitu sebagai berikut:

##### **1. Aplikasi Cuban Berbasis Android**

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Sedangkan cuban di ambil dari singkatan (Satu nusa, Satu bangsa, Satu Bahasa).

##### **2. Materi (Satu nusa, Satu bangsa, Satu Bahasa)**

Mengenal makna persatuan dan kesatuan merupakan perpaduan yang sangat erat untuk menggambarkan makna yang terkandung dalam keberagaman yang ada di Indonesia. Indonesia adalah salah satu negara yang kaya, kaya akan budaya, suku, dan agama. Persatuan berarti perkumpulan dari berbagai komponen yang membentuk menjadi satu. Sedangkan kesatuan hasil perkumpulan tersebut yang telah menjadi satu dan utuh. Sehingga kesatuan erat hubungannya dengan keutuhan. Sumpah pemuda mempunyai makna yang penting

bagi bangsa Indonesia wilayah Indonesia yang terdiri dari beribu-ribu pulau merupakan satu kesatuan wilayah.

Setiap warga negara di Indonesia harus mengakui bahwa tanah artinya adalah satu, Tanah Air Indonesia. Negara Indonesia dihuni oleh berbagai suku bangsa. Ada suku batak, mandailing, nias, betawi, badui, minang kabau, bugis, saksak, dani, toraja, dan banyak lagi. Meskipun berbeda suku bangsa, rakyat Indonesia merasa bersatu sebagai satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.

Masyarakat berbagai suku itu mempunyai bahasa daerah masing-masing. Namun saat berbicara antar suku bangsa, mereka, menggunakan Bahasa Indonesia. Dengan Bahasa Indonesia seluruh warga Indonesia dapat berkomunikasi dan berinteraksi.

