

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Potensi dalam diri manusia dapat dikembangkan melalui kegiatan pendidikan karena potensi dalam diri setiap individu dapat digali dan menjadikannya dapat melangsungkan kehidupan secara utuh sehingga menjadi manusia yang terdidik secara sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang saling berkaitan. Dalam kurikulum mencakup filsafah, nilai-nilai, serta pengetahuan dan keterampilan. Sebagai rancangan pendidikan, kurikulum memiliki kedudukan yang strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan (Azis, 2018). Oleh sebab itu, penyusunan dan pengembangan kurikulum harus mengacu pada berbagai pertimbangan dan landasan dasar yang kokoh sebagai pijakan dalam penyelenggaraan proses pendidikan, serta tidak dilakukan secara sembarangan.

Pengembangan kurikulum dilakukan karena sifat kurikulum yang dinamis dan selalu berubah-ubah serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang belajar maupun pendidik yang mengajar. Pendidikan di Indonesia hingga saat ini telah mengalami berbagai perkembangan kurikulum seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian pesat. Perkembangan kurikulum telah sampai pada gagasan terkait merdeka belajar. Prinsip Kurikulum Merdeka Belajar Tahun 2020 ini dilandasi atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun

2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Perkembangan kurikulum merdeka disiapkan sebagai bentuk peningkatan kualitas guru. Teknologi tidak akan mungkin bisa menggantikan peran guru, namun teknologi dapat dijadikan sebagai alat bantu oleh guru dalam meningkatkan potensi diri serta menunjang proses pembelajaran. Menurut Mendikbud Nadiem Makarim (dalam Raharjo, 2020:78) menjelaskan setidaknya terdapat tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar yang meliputi teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dari masa ke masa menjadi lebih canggih didasarkan pada inovasi dan kreativitas manusia yang juga terus berkembang. Perkembangan IPTEK menyumbangkan dampak yang positif serta negatif bagi kehidupan manusia. Budiman (2017:32) menyatakan, tuntutan persaingan global menjadikan dunia pendidikan diharapkan dapat menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, utamanya dalam menyesuaikan penggunaan dan pemanfaatan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk menjadi alat bantu dalam mempermudah proses belajar mengajar. Guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media-media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat monoton dan hanya memanfaatkan metode pembelajaran konvensional

seperti mendengarkan guru menjelaskan materi dan pembelajaran yang bersumber pada buku.

Menurut Jogiyonto HM (dalam Siregar, dkk, 2018:113) aplikasi merupakan alat untuk menyimpan suatu hal, data, masalah, pekerjaan dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk kemudian diterapkan menjadi bentuk yang baru. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Yuhefizar (dalam Huda & Priyatna, 2019:82) aplikasi merupakan program yang dengan sengaja dibuat dan dikembangkan dengan alasan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan atau kegiatan tertentu. Pemanfaatan aplikasi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dengan berbagai macam cara berdasarkan atas kreativitas dan inovasi yang dimiliki oleh penggunanya. Pembelajaran yang dijalankan dengan pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran yang tercipta menjadi pembelajaran yang modern dan berbasis pada teknologi digital.

Teknologi yang berkembang dengan pesat memberikan kemudahan bagi manusia dalam mengakses hal dengan jangkauan yang lebih luas, sehingga informasi dengan cepat menyebar dalam hitungan detik. Kemudahan yang diperoleh tersebut juga memuat pengaruh yang negatif, seperti informasi yang tersebar sering kali tidak dapat dipertanggungjawabkan, selain itu kemudahan dalam mengakses informasi menjadikan setiap orang dapat mengakses segala hal tanpa filtrasi. Hal-hal itulah yang sering kali menjadikan kemudahan dari kemajuan teknologi memiliki bahaya tersendiri. Dampak dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi patut untuk diwaspadai sedini mungkin, mengingat dewasa ini sebagian besar masyarakat telah memiliki dan mampu mengoperasikan perangkat

digital atau *gadget* bahkan sejak usia dini. Ratnaya (2011:23) menyatakan, terlena dengan kemudahan yang diberikan dari kemajuan teknologi menjadikan masyarakat lebih nyaman untuk mengumpulkan teman-teman di dunia maya daripada beraktivitas secara langsung pada kegiatan organisasi nyata yang mampu memberikan kualitas hubungan pertemanan yang lebih konkret dan intens.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh dalam pemerosotan karakter anak bangsa. Karakter merupakan pola perilaku yang bersifat individual terhadap keadaan seseorang (Sudrajat, 2011). Karakter dapat diartikan sebagai watak, sifat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang membedakannya dengan individu lain. Oleh sebab itu, karakter diyakini sebagai keadaan yang sebenarnya dari dalam diri seorang individu yang menjadi ciri khas yang membedakannya dengan individu lainnya. Karakter yang melekat dalam diri anak diperoleh dari sifat turunan yang diturunkan oleh genetik ataupun berasal dari pengaruh lingkungan sosialnya, sehingga sering kali individu memiliki karakter yang berubah-ubah disebabkan oleh pengaruh positif atau negatif yang diberikan oleh lingkungannya.

Pemerosotan nilai karakter anak bangsa bukan sebuah hal yang dapat disepelekan, mengingat anak bangsa nantinya akan menjadi penerus kemajuan bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya peran dari berbagai lapisan masyarakat untuk memastikan bahwa anak bangsa menerima pendidikan karakter secara terstruktur dari lembaga pendidikan. Sudrajat (2011:48) menyatakan, sekolah dituntut untuk memainkan peran dan tanggungjawabnya dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu para siswa membentuk dan

membangun karakter mereka dengan nilai-nilai yang baik dan memperhatikan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Pendem pada Kamis, 29 September 2022 atas nama Putu Listia Indrayani, S.Pd. Terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum disiplin dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila di kesehariannya, seperti tidak disiplinnya siswa ketika mengikuti upacara bendera atau apel pagi, banyak siswa yang tidak serius dan bercanda ketika mengikuti persembahyangan bersama di sekolah, kurang sopannya siswa saat bertutur kata di sekolah khususnya dalam lingkungan pertemanan, bersikap acuh tak acuh dengan situasi sosial di sekitarnya, banyak siswa yang masih membeda-bedakan teman, tidak melaksanakan tugas piket dengan baik, terlambat datang ke sekolah, tidak mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh, serta kurang aktifnya siswa ketika mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV, siswa memang belum secara penuh dapat mengimplementasikan penguatan karakter yang ditanamkan oleh guru. Kemudian masih minimnya penunjang pembelajaran yang berkaitan dengan profil pelajar Pancasila sebagai suatu karakter yang hendaknya dimiliki oleh pelajar sepanjang hayat. Selain itu, media pembelajaran kelas IV yang secara khusus mencangkup penguatan karakter juga masih terbatas. Keterbatasan media pembelajaran yang secara langsung ditujukan untuk penguatan karakter ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa mengenai nilai karakter Pancasila dan cara pengimplementasian nilai karakter sesuai dengan aspek yang termuat dalam profil pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jika hal tersebut dibiarkan,

maka bukan tidak mungkin memberikan pengaruh terhadap penurunan kualitas pendidikan dan penurunan karakter siswa khususnya pada karakter-karakter yang bersesuaian dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Indonesia yang cenderung lebih menekankan pada penguasaan materi menjadikan sebagian besar orang menganggap bahwa aspek kognitif lebih diutamakan daripada aspek-aspek lain seperti sikap (afektif) dan keterampilan. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kapasitas belajar, akan tetapi juga berkaitan pada pembentukan karakter siswa. Menurut Adisusilo Sutarjo (dalam Marhayani, 2017:68) karakter merupakan seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang. Sehingga, kualitas atas kekuatan mental atau moral, akhlak, dan budi pekerti yang dimiliki seseorang sebagai kepribadian berkarakter menjadi pendorong, penggerak dan daya pembeda antara setiap individu.

Menurut Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Latifah & Rins Permatasari, 2019) merumuskan 18 nilai-nilai karakter, yakni 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat atau komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, 18) Tanggung jawab. Nilai-nilai karakter tersebut bertransformasi dari nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang dalam kepribadian sehingga dapat membentuk perilaku yang baik dan memberikan kontribusi positif bagi lingkungan. Penerapan profil pelajar Pancasila dilaksanakan melalui budaya sekolah dalam berbagai kegiatan, mulai dari intrakurikuler hingga ekstrakurikuler yang di dalamnya memuat aspek penguatan karakter siswa dalam

kesehariannya (Lubaba & Alfiansyah, 2022). Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha yang dilakukan pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mengedepankan penguatan dan pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penguatan karakter profil pelajar Pancasila adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Widiyono, dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dan memiliki efektivitas terhadap penguatan karakter dan ketercapaian prestasi belajar siswa di sekolah (Isa, 2020). Guru diwajibkan untuk mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar siswa nantinya mampu untuk menyimpan dan mengingat materi atau informasi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat, serta dapat disimpan dalam ingatan jangka Panjang. Penggunaan teknologi yang belum maksimal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dapat berimbas pada kurang mampunya siswa memahami materi pembelajaran karena sumber-sumber materi yang terbatas dan penyampaian materi yang dianggap kurang menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran aplikasi adalah alat bantu pembelajaran yang dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran dengan mengkolaborasikan antara teks, gambar, audio, video, dan bersifat interkatif dalam satu kesatuan media yang utuh dalam mengmadukan pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini teknologi komputer yang nantinya memberikan hasil berupa perangkat lunak yang memuat perintah-perintah tertentu yang diinginkan. Media aplikasi yang

dikembangkan untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila yang berkaitan dengan profil pelajar Pancasila sebagai salah satu poin dalam gagasan terkait merdeka belajar. Aplikasi ini memuat penguatan karakter bersesuaian dengan profil pelajar Pancasila, yang selanjutnya disebut sebagai aplikasi *Kelapa*. Nama *Kelapa* ini diambil dari kepanjangan Karakter Pelajar Pancasila, yang mana aplikasi *Kelapa* ini nantinya memuat konten yang berkaitan langsung dengan profil pelajar Pancasila, profil pelajar Pancasila dengan materi pelajaran, serta pengimplementasian profil pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Media aplikasi *Kelapa* ini tidak serta merta hanya memuat konten tentang profil pelajar Pancasila dan pengimplementasiannya dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi juga berbasis pada budaya lokal Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar dan secara langsung berfungsi untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila sejatinya dapat memanfaatkan unsur-unsur budaya suatu daerah (Lubaba & Alfiansyah, 2022). Terlebih lagi, Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya, tradisi, adat istiadat, hingga sumber daya alam yang melimpah. Sehingga bukan tidak mungkin bila kekayaan-kekayaan tersebut dapat dimanfaatkan secara penuh dalam pengembangan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Pengkolaborasi antara pembelajaran dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal disebut dengan istilah etnopedagogi (Oktavianti & Ratnasari, 2018).

Proses pembelajaran yang memanfaatkan budaya sangatlah dianjurkan dan secara jelas tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, Ayat 16 (dalam Pingge, 2017:129), yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis

masyarakat merupakan penyelenggaraan pendidikan yang mengacu pada kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan diri untuk masyarakat. Pendidikan berbasis budaya yang diterapkan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Hal ini menandakan bahwa proses pendidikan khususnya di Indonesia, meyakini bahwa pendidikan tidak hanya semata-mata untuk menciptakan siswa yang cerdas, namun juga siswa yang berkarakter serta cinta tanah air yang tercermin melalui sikap cinta akan budaya sendiri.

Berdasarkan atas permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang memiliki kaitan untuk meningkatkan nilai karakter anak bangsa, sekaligus memuat tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* yang berbasis pada budaya lokal sebagai suatu kekayaan yang dimiliki Indonesia dengan tujuan untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini berupa media aplikasi yang diberi nama aplikasi *Kelapa* atau Karakter Pelajar Pancasila dimana aplikasi ini nantinya akan memuat konten yang ditujukan untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila dengan memadukan materi berkaitan dengan profil pelajar Pancasila, budaya lokal, serta pengimplementasian profil pelajar pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang sekaligus memuat berbagai bentuk media mulai dari gambar, video, teks, musik, yang ditambahkan dengan animasi dan bersifat interaktif dalam menunjang penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.

Pemilihan kelas IV sebagai sasaran dalam penelitian mengacu pada penerapan kurikulum merdeka belajar yang mulai dilaksanakan secara bertahap di kelas I dan kelas IV SD, sehingga memiliki keterkaitan dengan rumusan profil pelajar Pancasila yang juga menjadi salah satu poin utama dalam gagasan terkait kurikulum merdeka. Selain itu, siswa kelas IV adalah siswa pada fase awal kelas tinggi atau peralihan dari kelas rendah menuju kelas tinggi dengan kemampuan fisik, sosial, emosional, dan intelektual yang telah berkembang, namun masih memerlukan penekanan pada aspek-aspek tertentu, khususnya dalam aspek penguatan karakter. Adapun judul yang diangkat pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Kelapa* Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Nilai karakter Pancasila siswa SD cenderung menurun.
2. Implementasi penguatan karakter cenderung kurang optimal.
3. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada media konvensional dan lingkungan sekitar.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran.
5. Rendahnya melibatkan budaya Indonesia sebagai media pembelajaran.
6. Media berbasis teknologi untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila sangat terbatas.
7. Media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia di SD sangat terbatas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: 1. Nilai karakter Pancasila siswa SD cenderung menurun, dan 2. Masih terbatasnya media untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila yang memadukan budaya dengan media berbasis teknologi. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *Kelapa* (Karakter Pelajar Pancasila) berbasis budaya lokal yang memuat konten mengenai profil pelajar Pancasila dan pengimplementasiannya dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan langsung dengan budaya lokal dan nilai-nilai Pancasila dalam budaya lokal Indonesia. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal ini dikembangkan untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas isi media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD?

3. Bagaimana respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.
2. Untuk menganalisis validitas isi media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.
3. Untuk menganalisis respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.
4. Untuk menganalisis respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi dan menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi dalam penelitian teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran SD yang khusus untuk penguatan karakter profil pelajar Pancasila.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yakni untuk membantu memberikan pemahaman budaya lokal dan stimulus dalam penguatan karakter profil pelajar Pancasila. Sehingga siswa lebih mudah memahami terkait profil pelajar Pancasila dan nilai karakter Pancasila.

#### b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yakni membantu guru dalam menyalurkan pesan penguatan karakter kepada siswa secara inovatif sehingga penguatan karakter dapat dilakukan dengan lebih menarik dan tidak membosankan, serta memberikan pemahaman kepada guru bahwa budaya lokal dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi kepala sekolah yakni nantinya media pembelajaran aplikasi yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media tambahan saat proses pembelajaran yang inovatif di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu menjadi bahan acuan atau kajian Pustaka untuk melaksanakan penelitian pengembangan sejenis sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung kualitas pembelajaran jauh lebih baik.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini menghasilkan suatu produk aplikasi pada penguatan karakter profil pelajar Pancasila yang diintegrasikan dengan budaya lokal Indonesia. Keunggulan media aplikasi ini antara lain: 1) media pembelajaran aplikasi *Kelapa* mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 2) media pembelajaran aplikasi *Kelapa* tidak hanya memuat materi pelajaran, namun juga soal-soal yang berkaitan dengan materi, dan 3) media pembelajaran aplikasi *Kelapa* mengandung perpaduan unsur grafis, animasi, warna yang menarik perhatian siswa, budaya, dan teknologi yang bersifat interaktif. Berikut ini spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri maupun kelompok selama pembelajaran.
2. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* ini menggunakan aplikasi *android* yang dapat dioperasikan pada perangkat digital yaitu *smartphone android* yang

memadukan unsur berupa gambar, video, teks, musik, yang ditambahkan dengan animasi dan bersifat interaktif.

3. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* ini dirancang semenarik mungkin dan siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakannya.
4. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* ini didalamnya memuat penguatan karakter profil pelajar Pancasila yang berbasis pada budaya lokal Indonesia.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penguatan karakter Pancasila merupakan hal yang penting dimiliki siswa sebagai pedoman hidup dan langkah untuk mempertahankan nilai-nilai Pancasila sebagai identitas dan jati diri bangsa Indonesia (Risdiyani & Anggraeni Dewi, 2021). Penguatan karakter profil pelajar Pancasila dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dengan memadukan budaya suatu daerah (Lubaba & Alfiansyah, 2022). Melalui kolaborasi antara media pembelajaran dan budaya, nantinya mampu menjadi penghubung antara pengetahuan akademik, kebudayaan, dan lingkungan siswa yang berpengaruh positif terhadap penguatan karakter profil pelajar Pancasila (Lubaba & Alfiansyah, 2022). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal sangat penting dilakukan. Media pembelajaran aplikasi *Kelapa* berbasis budaya lokal ini akan membantu penguatan karakter siswa yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, membantu guru dalam meningkatkan penguatan karakter profil pelajar Pancasila kepada siswa, dan menanamkan rasa cinta budaya dalam diri siswa. Dalam media pembelajaran aplikasi *Kelapa* ini tidak hanya memuat materi terkait penguatan karakter profil pelajar Pancasila, namun juga memuat *quiz* interaktif.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis budaya lokal yaitu sebagai berikut.

1. Sebagian besar guru dan siswa kelas IV SD Negeri 4 Pendem mampu mengoperasikan perangkat digital yaitu *smartphone android* dengan baik.
2. Siswa kelas IV SD Negeri 4 Pendem telah menguasai keterampilan membaca.
3. Media pembelajaran aplikasi berbasis budaya lokal belum pernah ada dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah.
4. Materi pada media pembelajaran aplikasi ini dikembangkan sesuai dengan karakter profil pelajar Pancasila dalam penerapan kurikulum merdeka di SD.
5. Media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan menarik, karena menampilkan gambar, video, teks, musik, animasi dan bersifat interaktif serta dikolaborasikan dengan budaya lokal, sehingga dapat meningkatkan penguatan karakter profil pelajar Pancasila dan meningkatkan rasa cinta siswa terhadap budaya lokal Indonesia.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis budaya lokal yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis budaya lokal terbatas hanya pada penguatan karakter profil pelajar Pancasila kelas IV SD.
2. Materi yang dikaitkan pada media pembelajaran aplikasi *Kelapa* terbatas pada muatan PPKn “Bab 1. Pancasila sebagai Pedoman dalam Kehidupan” di kelas IV Kurikulum Merdeka.
3. Pengembangan media ini berpedoman pada model ADDIE. Tahapan dari model ini, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tetapi karena keterbatasan waktu, biaya, situasi dan kondisi maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang nantinya bermanfaat dalam proses pembelajaran.
2. Aplikasi *Kelapa* merupakan gabungan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh aplikasi *android* sebagai media penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang memuat konten terkait profil pelajar Pancasila, pengimplementasian profil pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta berbasis pada budaya lokal Indonesia.
3. Budaya lokal merupakan keseluruhan aktivitas manusia yang berhubungan dengan kebiasaan yang dimiliki oleh masyarakat dari suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu.
4. Profil pelajar Pancasila merupakan karakter dan kompetensi yang semestinya dimiliki oleh siswa sebagai pelajar sepanjang hayat, tidak hanya dalam proses pembelajaran tetapi juga ketika terjun langsung di lingkungan masyarakat.