

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas dalam memecahkan masalah, dan kemampuan berkolaborasi melalui proyek kelompok dalam penerapannya diharapkan adanya penggunaan media pendidikan yang inovatif dan berbasis teknologi dapat memberikan materi abstrak yang lebih mudah dipecah dan dipahami oleh siswa sekolah dasar, melalui hal tersebut dapat menciptakan profil pelajar Pancasila yang peka terhadap alam kelestarian alam dan memiliki identitas sosial yang kuat sebagai anggota masyarakat global (Alfatonah, 2023; Rizki Lestari *et al.*, 2023; Astuti, 2022).

Siswa yang mempelajari sains dapat memperoleh kemampuan abad ke-21 termasuk berpikir kritis, kreativitas pemecahan masalah, dan kerja tim melalui kelompok proyek. Penggunaan bahan ajar modern dan mutakhir diharapkan dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami dan dipecahkan oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dapat menghasilkan profil pelajar Pancasila yang memiliki rasa identitas sosial yang kuat sebagai anggota komunitas global dan peka terhadap alam serta keberlanjutan lingkungan (Andreani & Gunansyah, 2022; Astuti & Yuliana, 2023).

Ketika siswa sekolah dasar terlibat dalam pemeriksaan lingkungan terdekat mereka, mereka diberi kesempatan untuk memahami dan berinteraksi dengan fenomena alam dan sosial secara holistik. Praktik pengamatan dan eksplorasi yang cermat berfungsi sebagai pendahulu penting untuk perolehan konsep dan topik yang lebih maju dalam disiplin ilmu yang dicakup oleh kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Alfatonah, 2023).

Kendala yang berkaitan dengan karakter kerap kali terjadi di lingkungan pendidikan kita; hal ini turut berkontribusi pada krisis moral dan karakter di Indonesia. Dalam kehidupan sehari-hari, fenomena seperti *bullying*, kekerasan terhadap orang lain, pencurian, perusakan barang milik orang lain, serta perilaku konsumsi minuman beralkohol masih sering kita temui. Ironisnya, perilaku tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi juga pernah dilakukan oleh siswa sekolah dasar (Hidayat, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa karakter siswa SD yang masih lemah mencakup kedisiplinan, kejujuran, kepedulian terhadap lingkungan, tanggung jawab, dan sopan santun, bahkan hingga tindakan perundungan di sekolah (Utaminingtyas, 2024). Data internasional dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* yang dilakukan terhadap siswa berusia 15 tahun menunjukkan bahwa fenomena perundungan tetap menjadi isu signifikan di sekolah-sekolah Indonesia, di mana sekitar 25% siswa perempuan dan 30% siswa laki-laki melaporkan menjadi korban tindakan *bullying* setidaknya beberapa kali dalam sebulan — angka ini lebih tinggi dibandingkan rata-rata negara anggota *Organisation of Economic Co-operation and Development (OECD)*. Data ini menggambarkan bahwa aspek keamanan sosial dan interaksi antar siswa di

lingkungan sekolah masih memerlukan perhatian serius dalam pembentukan karakter siswa (*OECD, PISA 2022*)

Selain itu, dari 78 negara yang disurvei, Indonesia berada di posisi kelima tertinggi dalam hal jumlah siswa yang dirawat di rumah. Selain mengalami perundungan, 15% murid di Indonesia mengalami intimidasi, 19% dikucilkan, 22% dihina dan barangnya dicuri, 14% mengatakan diancam, 18% mengatakan teman mereka mendorong mereka, dan 20% mengatakan bahwa orang lain menyebarkan berita buruk tentang mereka. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan bahwa kasus perundungan terhadap anak-anak paling sering terjadi pada siswa Sekolah Dasar (SD). Diketahui bahwa 25 kasus, atau 67% dari kasus tersebut, dicatat oleh KPAI baik melalui pengaduan langsung maupun *online* dari Januari hingga April 2019 (Utami, 2024).

Oleh sebab itu di permukaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa. Studi menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang interaktif, berbasis multimedia, dan mengandung nilai karakter memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan karakter siswa pada mata pelajaran sains dan IPS (Astuti & Yuliana, 2023). Hal ini memperkuat urgensi pengembangan Media berbasis *Tri Hita Karana* untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual siswa. Mengatasi tantangan tersebut, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat. Dukungan ini dapat berupa penyediaan infrastruktur, pelatihan bagi guru, dan partisipasi dalam pengembangan konten Media. Dengan pendekatan yang tepat, Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan

kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini juga dapat berkontribusi dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pendidikan.

Mobile learning, dengan kemampuannya menghadirkan materi pembelajaran interaktif dan adaptif, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Selain aspek teknologi dan kemandirian belajar, pembelajaran di SD juga menghadapi tantangan dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Di Bali, filosofi *Tri Hita Karana* merupakan kearifan lokal yang sangat penting untuk diintegrasikan ke dalam pendidikan. *Tri Hita Karana*, yang mencakup hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parhyangan*), manusia dengan sesama (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*), diakui mampu membentuk karakter dan perilaku siswa yang berbudaya, peduli lingkungan, serta religius. Sayangnya, hasil penelitian Dewi menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam media.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang sangat besar dalam transformasi dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Perubahan pola belajar yang sebelumnya konvensional kini beralih pada pemanfaatan teknologi digital sebagai media utama pembelajaran. Media *mobile learning* muncul sebagai salah satu solusi untuk memperluas akses pendidikan, memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja (Crompton, 2013). Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar dan digitalisasi sekolah yang terus digenjut pemerintah dalam beberapa tahun terakhir (Wiryawan & Ernawati, 2024). Pembelajaran SD masih sangat terbatas (Royyani *et al.*, 2023). Keterbatasan media pembelajaran yang mengadopsi nilai *Tri Hita Karana* berakibat pada kurangnya pemahaman siswa

terhadap pentingnya menjaga keseimbangan antara aspek spiritual, sosial, dan ekologis. Mayoritas materi digital yang beredar saat ini lebih menonjolkan aspek akademik dan global, namun kurang menanamkan karakter dan kearifan lokal. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang terasa abstrak dan jauh dari konteks kehidupan nyata siswa di Bali, sehingga berpotensi menurunkan relevansi dan efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Sri Nuraini *et al.*, 2024). Implementasi *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* menjadi solusi yang sangat strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam fitur dan konten digital, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media ini tidak hanya berperan sebagai sarana transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai wahana pembentukan karakter, moral, dan kecintaan terhadap lingkungan sekitar (Saetban, 2021).

Penerapan *media mobile learning* dalam pembelajaran IPAS kelas V SD didukung oleh hasil observasi lapangan di beberapa SD di Kota Denpasar yang menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar melalui media interaktif, khususnya yang memuat cerita lokal dan tantangan berbasis lingkungan. Namun, guru masih mengalami keterbatasan dalam menyediakan media yang relevan dengan budaya Bali, mudah digunakan, dan menarik bagi siswa (Winanda & Yana, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan *media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD. Pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, uji coba

terbatas, dan evaluasi efektivitas, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berakar pada nilai-nilai budaya lokal.

Harapan saya berdasarkan judul tesis **“Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Tri Hita Karana* Dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** adalah agar Media yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur *Tri Hita Karana* dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan unsur *parahyangan*, *pawongan*, dan *palemahan* ke dalam fitur dan konten Media, saya berharap pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan tetap menjunjung nilai spiritual, sosial, dan ekologis yang selaras dengan kearifan lokal Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan aktual yang menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian dan pengembangan Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* untuk pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, sebagai berikut:

1. Permasalahan karakter siswa sekolah dasar yang masih lemah pada siswa sekolah dasar adalah karakter kedisiplinan, kejujuran, peduli lingkungan, tanggung jawab, dan sopan santun.
2. Kurangnya Integrasi Nilai-nilai Lokal dalam Pembelajaran
Media dan Media pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah dasar umumnya masih kurang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal,

khususnya filosofi *Tri Hita Karana* . Akibatnya, siswa kurang mengenal dan menginternalisasi nilai-nilai luhur budaya Bali yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses pembentukan karakter.

3. Terbatasnya Media Pembelajaran Digital yang Kontekstual

Terdapat keterbatasan ketersediaan Media *mobile learning* yang dirancang khusus untuk konteks lokal dan kebutuhan siswa SD di Bali. Sebagian besar Media yang beredar belum memasukkan unsur budaya, lingkungan, serta nilai spiritual dan sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.

4. Minimnya Pelatihan dan Pemanfaatan *Mobile learning* oleh Guru

Pendidik tertentu terus menghadapi tantangan dalam penerapan sumber daya pembelajaran digital yang efektif, terutama disebabkan oleh kecakapan teknologi yang tidak memadai dan tidak cukupan media yang tersedia yang selaras dengan persyaratan pedagogis dan memfasilitasi penggabungan nilai-nilai budaya lokal..

5. Literasi Digital Siswa dan Guru yang Masih Beragam

Tingkat literasi digital di kalangan siswa dan guru masih bervariasi, sehingga adaptasi terhadap inovasi pembelajaran berbasis *mobile learning* tidak selalu berjalan mulus. Hal ini mempengaruhi efektivitas implementasi Media digital di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah sebelumnya, pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya mengatasi rendahnya karakter siswa sekolah dasar pembelajaran IPAS serta kurangnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Karena tidak ada media pembelajaran

digital yang mendukung, siswa juga kesulitan memahami data dan informasi yang disajikan secara visual

Pembelajaran konvensional tidak mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, terutama nilai-nilai *Tri Hita Karana*. Akibatnya, pembelajaran konvensional tidak dapat membentuk hubungan yang utuh antara siswa dan lingkungan mereka, sosial, dan spiritual. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada pengembangan media *mobile learning*. Penelitian ini akan membahas pengajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, yang didasarkan pada nilai-nilai *Tri Hita Karana*. IPAS adalah media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk meningkatkan karakter siswa Sekolah Dasar. Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, penelitian ini menyelidiki proses perancangan, validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas media.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah pengembangan Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan karakter siswa kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun produk Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* ?
2. Bagaimana validitas Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* ?
3. Bagaimana kepraktisan Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* ?
4. Bagaimana efektivitas Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan dan dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain dan pengembangan produk media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Menganalisis tingkat validitas media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* berdasarkan penilaian para ahli serta hasil uji coba, sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.
3. Menganalisis kepraktisan Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* berdasarkan respons dan pengalaman pengguna, baik guru maupun siswa, selama proses pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.
4. Mengukur efektivitas penggunaan media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan karakter peserta didik Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* pada pembelajaran IPAS dalam upaya meningkatkan karakter peserta didik kelas V Sekolah Dasar dijabarkan secara terperinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
Pengembangan media ini memberikan penguatan terhadap kajian teori pembelajaran berbasis teknologi dengan menyesuaikannya pada konteks

pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, pengembangan ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman mengenai strategi integrasi teknologi yang efektif dalam pelaksanaan kurikulum di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* secara praktis:

- a. Bagi Peserta Didik, Peserta didik memperoleh media pembelajaran yang dirancang secara menarik sehingga dapat mendukung peningkatan karakter siswa sekolah dasar.
- b. Bagi Guru Media ini membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPAS secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan keterampilan dan kecakapan digital guru dalam mengembangkan media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana*.
- c. Bagi Kepala, Kepala sekolah memperoleh alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan serta praktis dalam proses pengembangannya.
- d. Bagi Peneliti Lain, Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *mobile learning*. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengintegrasikan berbagai model pembelajaran ke dalam media *mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* sebagai upaya pengembangan lebih lanjut

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pada pengembangan media *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* IPAS di kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* dikembangkan sesuai dengan materi pada pembelajaran IPAS kelas V SD.
2. *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun.
3. *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan berbentuk elektronik.
4. *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* dikembangkan dengan melengkapi materi menggunakan gambar, persentase, angka, serta data-data pendukung yang relevan dengan materi pembelajaran. Produk ini dirancang dengan sasaran utama peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
5. *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* efektif meningkatkan karakter siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS

1.8 Asumsi Pengembangan

Media ini diasumsikan mampu menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, terstruktur kognitif, dan adaptif, yang jika diimplementasikan secara konsisten, akan menghasilkan peningkatan karakter siswa secara signifikan.

1.9 Penjelasan Istilah

Istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan *Media mobile learning* berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan mudah pun adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan dan menyempurnakan berbagai komponen pembelajaran, seperti bahan ajar, sumber belajar, media, teknik, taktik, model pembelajaran, serta strategi pengajaran.

2. *Media mobile learning*

Media mobile learning merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi melalui perangkat seluler, seperti telepon pintar atau tablet. Media ini memberikan keleluasaan belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu, selama tersedia akses koneksi internet.

3. *Tri Hita Karana*

Tri Hita Karana adalah falsafah hidup dan filosofi di Bali yang berarti "tiga penyebab kesejahteraan" atau "tiga penyebab kebahagiaan". Konsep ini menekankan pentingnya menjalin tiga hubungan harmonis dalam kehidupan: *Parahyangan* (hubungan manusia dengan Tuhan), *Pawongan* (hubungan manusia dengan sesama manusia), dan *Palemahan* (hubungan manusia dengan alam semesta atau lingkungan).

4. IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS. Pembelajaran ini dirancang agar peserta didik memahami makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan antara alam dan lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

5. Karakter

Karakter merupakan sifat, akhlak, dan budi pekerti yang dimiliki seseorang, yang membedakannya dari orang lain dan memengaruhi cara berpikir, berperilaku, serta berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Karakter terbentuk melalui proses pembelajaran dari lingkungan dan merupakan manifestasi nilai-nilai moral serta etika yang diwujudkan dalam tindakan nyata.

