

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti sekarang ini penggunaan *smartphone* sudah merasuki berbagai lini kehidupan tak terkecuali bidang pendidikan. Penggunaan *smartphone* yang begitu pesat juga merasuki berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Pernyataan di atas sejalan dengan pernyataan Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Ahmad M Ramli yang dikutip dari Media Indonesia (2021) menyampaikan berdasarkan usia pengguna *smartphone* di Indonesia terjadi penurunan batas usia minimal pengguna di Indonesia, usia minimal pengguna *smartphone* di Indonesia turun hingga usia 6 tahun. Hal ini semakin diperkuat dengan adanya berbagai konten digital dan ribuan jenis aplikasi *multiplatform* setiap hari dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga sudah menjadi suatu hal yang tidak asing lagi bagi sebagian besar masyarakat. Dikutip dari Katadata.co.id (2021) menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia menempati posisi keempat dengan 160,23 juta pengguna *smartphone* dibawah negara Tiongkok, India, dan Amerika Serikat. Penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai 58,6% dari total populasi. Hal ini tentu menjadi angin segar dan harapan bagi peneliti dan pegiat Pendidikan agar *smartphone* yang sudah memasuki semua kalangan ini menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Sehingga dengan bantuan teknologi pada *smartphone* ini pembelajaran menjadi lebih menarik lagi

sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Febriyanto *et al* (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *smartphone* dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya.

Smartphone pada dasarnya adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhulu dari semakin maju dan berkembangnya dunia pendidikan, oleh karena itu sudah selayaknya dunia pendidikan sendiri juga harus dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran, walaupun pada kenyataannya masih belum maksimal. Sejalan dengan pendapat Savitri, *et al* (2020) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi pengguna *smartphone* di Indonesia masih sangat berbanding terbalik dengan pemanfaatan *smartphone* yang belum optimal khususnya di dunia pendidikan, ini terlihat dengan masih rendahnya rating-rating media pembelajaran yang ada karena dikalangan pelajar sendiri, *smartphone* sebagian besar hanya digunakan untuk mengakses jejaring sosial seperti *instagram*, *twitter*, *facebook* dan *tik tok*, sehingga belum mengambil peranan penting di bidang pendidikan. Sedangkan pada anak sekolah dasar, *smartphone* seringkali hanya digunakan untuk bermain game dan menonton video di *youtube*. Hal ini diperkuat oleh laporan “*Digital Civility Index*” yang dirilis Indonesia News Center (2021) dalam laporan itu menyebutkan, saat ini Indonesia ditempatkan sebagai negara dengan tingkat kesopanan pengguna internet terendah di Asia Tenggara.

Pesatnya penggunaan *smartphone* oleh siswa ini tentu menjadi tantangan bagi para guru agar mampu berperan dan memfasilitasi peserta didik dalam rangka memanfaatkan *smartphone* sehingga dapat dimanfaatkan untuk hal yang positif terlebih dapat digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini didasari pemanfaatan *smartphone* sudah tidak dapat dihindarkan lagi karena memang sudah zamannya, seorang guru dituntut agar dapat mengikuti perubahan dan perkembangan ini dengan tujuan mempersiapkan siswa menghadapi perubahan. Perubahan metode pembelajaran ini tentunya berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Rahmawati & Putri (2020) menegaskan bahwa penutupan lembaga pendidikan dari pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi akibat pandemi *Covid-19* memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran dan kurikulum pendidikan.

Inovasi pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh kalangan pendidik sebenarnya membuka paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi mengadakan proses pembelajaran harus melalui tatap muka di dalam kelas. Ada peran penting sistem informasi teknologi jarak jauh dengan daring (*online*) dalam pendidikan yang harus disiapkan. Dalam upaya mencapai pembelajaran yang optimal, tidak hanya dipengaruhi oleh komunikasi yang efektif, akan tetapi juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Firmadani (2020) media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotifasi untuk mencintai ilmu

pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Terlebih situasi pandemi *Covid-19* yang melanda dunia menyebabkan pemerintah Indonesia menerapkan *physical distancing* bagi warga negara sehingga menyebabkan proses pembelajaran peserta didik yang seharusnya dilakukan secara tatap muka dalam kelas mau tidak mau harus dirubah metodenya dengan *learning from home* atau belajar dari rumah yang sistemnya menggunakan pembelajaran daring (dalam jaringan). Hal ini membuat siswa semakin sering bergelut dengan *smartphone*.

Seringnya siswa menggunakan *smartphone* tentunya akan berdampak dalam berbagai hal tak terkecuali terhadap hasil belajar siswa. Dari study dokumen awal yang dilakukan peneliti di SD No. 6 Benoa diperoleh nilai ulangan siswa khususnya muatan IPS diperoleh rata-rata sebesar 63,3 (lampiran 1), hal ini tentunya masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar $KKM \leq 72$. Selain hasil belajar perubahan sikap siswa juga mengalami perubahan, seperti hubungan dengan Tuhan, hubungan siswa dengan teman dan hubungan siswa dengan alam. Bukan rahasia lagi bahwa generasi muda sekarang ini mengalami penurunan kadar keimanannya, hal ini dapat kita lihat dari ketaatan dalam melakukan ibadah kepada Tuhan. Begitu juga hubungan antar sesama, banyak tingkah laku yang kurang baik dalam kehidupan sehari-harinya yang terjadi dalam pergaulan siswa. Hubungan siswa dengan alam juga mengalami pergeseran, tidak sedikit siswa yang peduli terhadap alam, mereka berbuat semaunya terhadap alam, contoh sederhanya adalah bagaimana cara mereka membuang sampah sembarangan sehingga ahir-ahir ini sering banjir.

Salah satu upaya menghindarkan dari semakin buruknya perkembangan kehidupan sosial, alam dan budaya khususnya di Bali yaitu dengan cara introspeksi diri dan harus kembali kepada Konsep kosmologi Tri Hita Karana (THK) yang merupakan falsafah hidup masyarakat Bali. Falsafah tersebut memiliki konsep yang dapat melestarikan keaneka ragaman budaya dan lingkungan di tengah hantaman globalisasi dan homogenisasi. Dalam menghadapi kehidupan yang fundamentalis, konsep ajaran Tri Hita Karana (THK) memperkenalkan nilai-nilai realitas hidup bersama dalam hal penanaman nilai-nilai religius, pembudayaan nilai sosial, penghargaan gender, penanaman nilai keadilan, pengembangan sikap demokratis, penanaman sikap kejujuran, menunjukkan sikap kejujuran, peningkatan sikap dan daya juang, pengembangan sikap tanggung jawab, dan penghargaan terhadap lingkungan alam (Donder, 2007).

Konsep Tri Hita Karana tentunya akan sangat sesuai apabila diterapkan kedalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Hal ini karena Tri Hita Karana dapat menyaring pengaruh negatif dari era digital atau globalisasi. Pembelajaran berorientasi Tri Hita Karana bertujuan untuk menghasilkan siswa yang berkarakter dan berbudaya. Agar penerapan konsep Tri Hita Karana (THK) dapat dengan mudah dipahami oleh siswa hendaknya kita padukan dengan media pembelajaran yang paling dekat dengan siswa. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *smartphone android* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan *smartphone android* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif serta solusi yang

dapat membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar yang muaranya dapat membuat proses pembelajaran menjadi berkualitas. Mengingat karakter siswa sekolah dasar pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi berbasis android. Sepulang sekolah siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*.

Pandangan sebagian besar masyarakat terhadap mata pelajaran IPS kurang baik, mereka beranggapan bahwa pelajaran IPS membutuhkan ketajaman hafalan. siswa harus menghafal beberapa objek penting pada suatu daerah, menghafal beberapa objek penting sejarah, nama-nama tokoh yang tidak mudah untuk dihafalkan pada usia sekolah dasar. Anggapan tersebut merupakan salah satu penyebab siswa tidak tertarik dan ada yang beranggapan bahwa pelajaran IPS tidaklah penting. Untuk menghilangkan anggapan tersebut bukanlah tugas yang mudah, diperlukan kreatifitas dari guru sehingga terciptalah pembelajaran yang membuat siswa senang yang nantinya akan termotivasi untuk belajar IPS.

Dampak penyebaran virus *covid-19* ini juga dirasakan di Gugus II Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan metode wawancara melalui telepon yang ditujukan kepada beberapa orang guru dan pegisian koesioner online yang dilakukan oleh siswa kelas VI di Gugus II Kecamatan Kuta Selatan yang dilakukan tanggal 23 Oktober 2021. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa: (1) terhitung sejak tanggal 1 Oktober 2021 seluruh sekolah di Gusus II Kecamatan Kuta Selatan sudah melakukan pertemuan tatap muka terbatas, (2) waktu belajar di

sekolah di bagi menjadi 2 sesi sehingga tiap sesi hanya memiliki waktu belajar 3 jam pelajaran atau 105 menit, (3) terbatasnya waktu pembelajaran menyebabkan banyak materi yang masih belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa, (4) guru meniyasati kurangnya waktu belajar disekolah dengan mengirim video pembelajaran di *whatsapp group* dan memberi PR, (5) guru mengharapkan siswa bisa belajar mandiri dirumah. Sedanghan dari hasil koesioner online yang diberikan pada siswa dapat diperoleh keterangan bahwa: (1) siswa senang dengan dilakukannya pertemuan tatap muka terbatas, (2) pemahaman siswa terhadap materi masih kurang mendalam karena waktu yang mereka miliki disekolah hanya 3 jam pelajaran atau 105 menit, (3) siswa semuanya memegang HP walaupun ada sebagian yang pinjam pada orang tuanya sehingga setelah pulang sekolah 65% siswa bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan koesioner online yang diberikan pada siswa diatas, rasional pengembangan media pembelajaran ini adalah guna mendukung optimalisasi pembelajaran tatap muka terbatas yang telah dilakukan, hal ini dikarenakan waktu yang dimiliki siswa disekolah hanya 3 jam pelajaran atau 105 menit dan sepulang sekolah siswa lebih banyak bermain sehingga pemahaman siswa terhadap materi masih kurang. Untuk mengatasi hal itu diperlukan media yang dapat digunakan siswa untuk melakukan belajar mandiri dirumah. Media tersebut haruslah menarik dan sering digunakan siswa dalam bermain yaitu *smartphone android*. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ramdani *et al* (2020) yang menyebutkan bahwa

penggunaan *android* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif serta solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil diskusi dan masukan dari salah satu guru kelas VI di gugus II Kecamatan Kuta Selatan maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang selama ini sering terjadi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada topik globalisasi disekitarku yang bermuatan Tri Hita Karana (THK), dalam media pembelajaran ini nantinya materi pembelajaran akan dipadukan dengan konsep, manfaat, fungsi dan contoh penerapan Tri Hita Karana (THK) dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi media pembelajaran ini akan menggunakan SAC (*Smart App Creator*) dengan tujuan untuk menjawab tantangan global dengan lebih mengedepankan teknologi yang sering digunakan dan dekat dengan siswa serta praktis dalam penggunaannya sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Menurut Widiastika *et al* (2021) SAC (*Smart App Creator*) adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *iOS dan Android* yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis android yaitu mudah digunakan, menarik, simpel dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain kelebihan media pembelajaran berbasis android juga memiliki kekurangan yaitu dibutuhkan *smartphone android* dengan spesifikasi paling rendah RAM 500 MB dan memori intenal 1 GB, hal ini tentunya tidak akan mudah mengingat penduduk Indonesia yang sangat majemuk.

Dari hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* juga menunjukkan hasil memuaskan. Salah satu contoh adalah penelitian yang dilakukan oleh Muttaqin (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Hasil analisis data terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android hasil pengembangan diperoleh skor validasi oleh ahli materi dengan rerata skor sebesar 4,8, dengan kategori “Sangat Baik”, kemudian hasil validasi oleh ahli media diperoleh rerata skor sebesar 4,8 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya skor pada uji coba skala kecil diperoleh rerata sebesar 4,5 yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan penilaian memperoleh kategori “Sangat Baik”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dan menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan berbasis Android ini memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan secara mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan pembahasan dan di akhir evaluasi terdapat hasil skor penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dengan menggunakan media pembelajaran ini. Rencana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini sebenarnya memiliki banyak kesamaan yaitu aplikasi sepenuhnya akan menggunakan sistem yang dapat dijalankan tanpa koneksi internet dalam artian media pembelajaran akan dapat digunakan siswa dimana saja dan kapan saja tanpa harus terkoneksi dengan internet, hal ini dapat menghilangkan

salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran daring yaitu masalah internet yaitu tidak memiliki paket data dan tidak ada sinyal internet. Harapan penulis dengan dikembangkannya media pembelajaran pada mata pelajaran IPS ini dapat menjadi suatu alternatif penggunaan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan diatas dengan. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Android* Pada Topik Globalisasi Disekitarku Bermuatan Tri Hita Karana Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, di antaranya:

1. Dilaksanakannya pertemuan tatap muka terbatas dengan protokol kesehatan yang ketat dan waktu yang ditentukan sangat singkat menimbulkan permasalahan baru bagi siswa, dimana pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal. Hal ini juga ditambah dengan kemauan siswa untuk belajar secara mandiri dirumah setelah pulang sekolah masih rendah karena siswa lebih memilih bermain *smartphone*.
2. Belum adanya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi terutama penggunaan perangkat *smartphone android* sehingga mengakibatkan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan serta masih belum adanya media pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa belajar secara mandiri.

3. Belum dimasukkannya konsep Tri Hita Karana (THK) dalam pembelajaran sehingga konsep kearifan lokal ini yang seharusnya menjadi dasar dalam pembentukan karakter siswa belum terlihat.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian tidak meluas maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian ini, adapun batasan masalahnya adalah:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *Android*. Media pembelajaran berupa aplikasi yang akan dikembangkan hanya membahas tentang muatan IPS di Kelas VI tema 4 sub tema 1 globalisasi disekitarku.
2. Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar yang berada di gugus II Kecamatan Kuta Selatan Kabupaten Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah.

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa pada topik globalisasi disekitarku bermuatan Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang jelas bagi pembaca, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menjadi salah satu referensi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android*, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Android* ini mampu meningkatkan mutu pelaksanaan

pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS pada topik globalisasi disekitarku.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga lebih mudah dalam memahami materi.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membuka wawasan tentang alternatif penggunaan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan rujukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*.

1.7 Penjelasan Istilah

Berikut merupakan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan, menciptakan produk, dan memperbaiki produk yang telah ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan.
- b. Media pembelajaran IPS interaktif berbasis *android* adalah aplikasi *android* dengan ekstensi *.apk* yang didalamnya memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, soal dan permainan yang dipadukan dengan konsep Tri Hita Karana.
- c. Topik globalisasi disekitarku adalah materi yang dibelajarkan pada tema 4 sub tema 1 pada siswa kelas VI sekolah dasar.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam dikembangkannya media pembelajaran IPS berbasis *Android* pada tema 4 sub tema 1 yang bermuatan Tri Hita Karana (THK) dengan menggunakan *software Smart App Creator (SAC)* adalah:

1. Kurangnya waktu belajar siswa disekolah karena adanya pandemi *covid-19* yang menyebabkan belajar disekolah hanya 3 JP atau 105 menit yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Android* memudahkan siswa dalam belajar mandiri, hal ini sejalan dengan pertemuan tatap muka terbatas yang selama ini diterapkan di pada gugus II Kecamatan Kuta Selatan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Android* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di gugus II Kecamatan Kuta Selatan.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Android* meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, karena dengan media ini akan membuat siswa mengalami pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya.
5. Konsep Tri Hita Karana (THK) merupakan falsafah hidup yang seharusnya dimiliki oleh siswa.

1.9 Rencana Publikasi

Penelitian ini dipublikasikan pada jurnal PENDASI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) yang terakreditasi peringkat 5 atau sinta 5. Submission URL: https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/authorDashboard/submit/857.