

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman ini, pendidikan sudah seharusnya menitikberatkan kemampuan seseorang untuk dapat memiliki kecakapan dan kemampuan abad 21. Kecakapan tersebut dapat diimplementasikan melalui model dan kegiatan pembelajaran. Selain itu, abad 21 secara tidak langsung mengharuskan warganya untuk mengetahui serta memahami enam literasi dasar masyarakat yang sudah diresmikan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015, dimana enam literasi yang dimaksud adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan. Menanggapi enam literasi tersebut, selain warga negara harus menguasai berbagai literasi, Indonesia dihadapkan dengan berbagai ancaman yang besar dan perlu dihadapi dengan kemampuan literasi sehingga dapat menyikapi dan menyelesaikan ancaman yang ada (Kemendikbud, 2017, hlm.5).

Isu rendahnya budaya literasi masyarakat Indonesia mengemukakan ketika data PISA (programme for International Student Assessment) menunjukkan bahwa literasi membaca di Indonesia berada pada urutan bawah. Unesco mengemukakan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001, sedangkan masyarakat di Indonesia rata-rata membaca nol sampai satu buku per tahun. Dari data di atas dapat disimpulkan budaya literasi di Indonesia masih jauh dari harapan (T. Rahayu, 2017, hlm. 693). Maka dari itu, literasi untuk Pendidikan saat ini, tidak mengharuskan hanya pada kegiatan membaca atau menulis saja. Akan tetapi, literasi saat ini berbicara mengenai bagaimana kita meningkatkan kesadaran bahwa pentingnya sebuah pemahaman baru yang membuat keterampilan yang kita miliki dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari dunia internasional, Indonesia turut berperan dalam perkembangan dan kemajuan dunia, pengaruh dari hal tersebut bangsa Indonesia terpaksa menerima pengaruh global dari segala bidang yang dinamakan globalisasi

pada bidang ekonomi, politik, bahasa, budaya, ideologi dan juga gaya hidup. Menyikapi hal tersebut, jika warga negara Indonesia cukup memiliki kesadaran atas keberagaman bangsanya, stabilitas nasional yang terbangun akan rusak, tanpa adanya saling menghormati satu sama lain, saling menghormati dan menjunjung tinggi persatuan maka Indonesia akan semakin terpengaruh oleh budaya luar sehingga terkikisnya budaya dan karakter bangsa. Oleh karena itu, kemampuan dalam memahami keberagaman, menerima perbedaan, mampu beradaptasi, serta menyikapi keberagaman secara bijaksana menjadi suatu yang mutlak. Literasi terhadap persoalan budaya dan kewargaan merupakan kecakapan yang patut dimiliki oleh seluruh warga negara Indonesia pada abad 21 (Kemendikbud, 2017, hlm.1).

Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2021, hlm. 2), mencatat ada 2.907 cagar budaya dan 439 museum. Warisan budaya Indonesia ini menjadi hal yang harus kita jaga dan harus kita lestarikan mengingat ada banyak keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia diantaranya ada beberapa cagar budaya Indonesia yang sudah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan dunia, yaitu kompleks Candi Borobudur, kompleks Candi Prambanan, Situs Manusia Purba Sangiran, Lanskap Budaya Provinsi Bali dan Kota Lama Tambang Batubara Sawahlunto. Ada sekitar 13 warisan budaya yang dinominasikan menjadi warisan budaya dunia.

Hal diatas menunjukkan salah satu alasan akan kayanya budaya di Indonesia. Peningkatan literasi budaya dan kewargaan sejak dini bagi masyarakat Indonesia, amatlah penting. Jika dibiarkan, Indonesia tidak akan memiliki kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang baik maka tidak hanya Bahasa yang akan punah tetapi warisan budaya lain akan terancam dan atau punah. Seperti yang dilansir dari situs Kompas.com bahwa rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk memperlajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa

Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga di antaranya warisan budaya dunia.

Tidak hanya itu, masalah lain pun akan muncul apabila literasi kewargaan masyarakat Indonesia rendah, seperti tingkat kejahatan akan semakin naik yang pastinya akan menyebabkan karakter jadi diri bangsa akan hilang dan lunturnya sikap serta perilaku baik yang masyarakat Indonesia sudah miliki.

Idealnya untuk menumbuhkan kesadaran akan adanya keberagaman suatu bangsa, bagaimana cara agar selalu menerima perbedaan, mampu beradaptasi dan bersikap atas keberagaman dengan bijaksana harus diterapkan sejak dini kepada peserta didik. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menanamkan hal tersebut adalah dengan memberikan pembelajaran kepada peserta didik melalui IPAS, dimana IPAS lebih mengedepankan kepada siswanya untuk mengaktualisasikan diri, mencari pengalaman belajar yang menarik dan mampu berinteraksi sosial dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disebut IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar yang bersandarkan pada Kurikulum Merdeka. IPAS sendiri merupakan ilmu pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang mengkaji tentang makhluk hidup dan beda tak hidup di alam semesta serta mengkaji manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022, hlm.119)

Tujuan dari mata pelajaran IPAS sendiri berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008 Tahun 2022, adalah untuk memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Maka, dalam hal ini tujuan dari IPAS juga mengarah kepada pembentukan rasa nasionalisme yang tinggi dan juga mengembangkan salah satu karakter profil pelajar Pancasila

yaitu berkebhinekaan global. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, dapat diimplementasikan melalui materi Kekayaan Budaya Indonesia yang menjadi materi pembelajaran di IPAS pada fase B.

Selain itu, dari salah satu penelitian mengenai tinjauan literasi budaya dan kewargaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yusuf, sanusi, razali, dan lainnya bahwa program literasi, khususnya literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Menengah Atas di Kota Banda Aceh masih belum maksimal karena guru tidak memahami substansi dan konten literasi budaya dan kewargaan. Guru menganggap bahwa literasi budaya dan kewargaan tidak terlalu penting. Siswa tidak memahami budaya dan kewargaan di lingkungan mereka serta siswa tidak memiliki kepekaan, toleransi, kolaborasi dll (Yusuf et al., 2020, hlm. 91).

Di Indonesia hampir setiap daerah memiliki berbagai suku, seni, agama, adat istiadat, dan kearifan lokal, sehingga perlu disikapi dengan hati-hati dalam menanggapi tren perubahan abad ke-21. Menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dan kehidupan sosial bangsa Indonesia perlu ditanamkan sebagai identitas dan benteng pertahanan agar budaya bangsa tidak terkorosi (Nudiati & Sudiapermana, 2020, hlm. 35). Oleh karena itu, literasi budaya dan kewargaan sangat penting bagi setiap siswa, sebagai prasyarat untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, toleransi terhadap sesama, dan cinta tanah air (Helaluddin, 2018, hlm. 113).

Hingga saat ini, masih banyak Peserta didik yang tidak mengenali akan budaya yang ada di Indonesia ditambah dengan pembelajaran yang kurangnya akan suatu media pendukung, sehingga perlu adanya tindakan untuk hal tersebut. Pada pembelajaran di kelas 4 pada fase B materi Kekayaan Budaya Indonesia membahas tentang keragaman suku bangsa, agama, budaya dan persatuan dan kesatuan negeri. Dalam hal ini, media audio visual bisa menjadi salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran tersebut. Selain itu, media pembelajaran audio visual ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Audio

visual interaktif pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar (Rohmawati et al., 2021, hlm. 45).

Untuk penerapannya, media yang berbasis android dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak sumber belajar berbasis teknologi. Android saat ini merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan anak-anak sekolah dasar. Hal ini terlihat dari fakta bahwa pengguna Android mencapai 89,94% dari seluruh pengguna smartphone di Indonesia antara Juli 2021 hingga Juli 2022 (StatCounter, 2022). Media pembelajaran berbasis Android memiliki tampilan desain yang menarik, baik dari segi warna, gambar, teks, dan animasi didalamnya. Media ini mudah dioperasikan, dan dipahami oleh siswa karena merupakan media pembelajaran interaktif dan penggunaannya semudah menekan tombol-tombol pada layar sesuai petunjuk (Husniyah, 2022, hlm. 319). Hal tersebut membuat siswa tidak mudah jenuh dalam penggunaannya. Selain itu, media pembelajaran berbasis Android dapat digunakan secara mandiri baik di dalam maupun di luar sekolah (Muyaroah & Fajartia, 2017, hlm. 83)

Dengan demikian, media Aplikasi android bisa menjadi salah satu solusi dari permasalahan diatas. Media tidak perlu memerlukan waktu banyak untuk mempersiapkannya dan bisa mencakup beberapa media lainnya. Karena dengan aplikasi tersebut, siswa tidak hanya bisa membaca materi saja namun dapat melihat visualisasinya bahkan video yang mendukung. Tak hanya itu, siswa juga dapat berlatih dengan adanya permainan berbentuk kuis soal latihan yang bisa mengukur seberapa paham siswa terkait materi yang berkaitan. Aplikasi ini juga sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran IPAS khususnya materi Kekayaan Budaya Indonesia, karena untuk menggambarkan secara konkret terkait hal mengenai budaya, perlu adanya visualisasi yang mendukung dan hal ini bisa di atasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Mengacu pada latar permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan

Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.” Melalui pengembangan media pembelajaran Ragam Indonesiaku yang berbasis android tersebut, peneliti berusaha menawarkan salah satu solusi praktis, yaitu dengan dibuatnya media dalam sebuah aplikasi yang berintegrasi dengan peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan. Tujuan dibuatnya media ini adalah adanya media berbentuk aplikasi untuk siswa yang bisa digunakan tanpa adanya batasan waktu maupun tempat agar siswa semakin meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan. Media Ragam Indonesiaku berbasis Android sebagai media dalam rangka membantu mengembangkan materi sekaligus mendukung program kementerian Pendidikan dan kebudayaan yaitu Gerakan Literasi Nasional poin ke enam Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka secara umum rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?”. Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah desain pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?
2. Bagaimanakah hasil Pengembangan desain Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?
3. Bagaimanakah hasil validasi para ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?
4. Bagaimanakah Peningkatan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B Sekolah Dasar setelah menggunakan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis android?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan desain pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.
2. Mendeskripsikan hasil desain Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.
3. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.
4. Mendeskripsikan hasil Peningkatan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B Sekolah Dasar setelah menggunakan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis Android.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi sebuah media pembelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terkait, diantaranya :

##### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini siswa diharapkan bisa dengan mudah memahami isi materi terkait Ragam Budaya di Indonesia yang sudah divisualisasikan sehingga bisa menambah semangat siswa untuk terus belajar.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini guru bisa menjadikannya sebagai sumber belajar, referensi, dan media evaluasi yang dapat digunakan secara efektif.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bersama siswa di sekolah.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Menambah wawasan peneliti terkait media aplikasi android pada bidang materi Ragam Budaya Indonesia serta menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang inovatif kedepannya.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi dalam skripsi berfungsi sebagai pemetaan penulisan penelitian yang sistematis atau tersusun. Terbagi menjadi lima bab sesuai dengan tahapan penemuan masalah hingga menghasilkan produk, berikut uraiannya :

1. **BAB I** Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, spesifikasi produk dan struktur organisasi skripsi.

2. **BAB II** Kajian Pustaka

Bab ini merupakan pemaparan teori yang dijelaskan oleh peneliti yang mendukung penelitian aplikasi android Ragam Indonesiaku.

3. **BAB III** Metode Penelitian

Julia Disti Wardani, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu. | perpustakaan.upi.edu



Bab ini adalah pemaparan mengenai penelitian yang meliputi desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil temuan proses dan hasil rancangan berdasarkan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dari aplikasi yang dibuat.

5. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini merupakan pemaparan simpulan dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian yang telah dilalui pada pengembangan aplikasi android Ragam Indonesiaku.