

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana pada Undang-Undang ini menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan penjelasan menurut pendapat Soleha, N. M. (2019) mengenai pendidikan yaitu suatu hal yang penting di dapatkan pada suatu kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia di negara Indonesia ini memiliki hak atas mendapatkannya dan juga diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya, pendidikan ini juga menjadi suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri individu untuk dapat hidup dan juga melangsungkan kehidupannya.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia menjadi manusia yang berkualitas. Adapun tujuan pendidikan nasional Indonesia berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah membentuk manusia sesuai dengan aktualisasi (berawal dari manusia apa adanya) dan potensialitasnya (kemungkinan yang apa adanya) menuju manusia yang ideal sesuai dengan Pancasila dan Pembukaan UUD 1945. Tujuan pendidikan juga ditagaskan dalam Tap MPRS No.XXVI/MPRS/1966 tentang Agama, Pendidikan dan Kebudayaan, serta UU No. 2 Tahun 1989 yang menekankan pada pengembangan manusia Indonesia secara menyeluruh, melibatkan aspek keimanan, ketaqwaan, budi pekerti, pengetahuan, keterampilan, Kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mandiri, dan tanggung jawab sosial dan kebangsaan. Sehingga dalam hal ini tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu untuk membentuk manusia yang utuh secara fisik, mental, dan spiritual, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan memperhatikan potensi dan aktualisasi individu untuk mencapai kondisi ideal yang dicita-citakan.

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu system, dimana berbagai komponen saling terkait dan berinteraksi guna mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang

terdiri dari komponen-komponen instruksional, melibatkan pesan, individu, materi peralatan, teknik, dan lingkungan. Semua komponen ini berinteraksi untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal. Dengan hal ini pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai cara, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik. Langkah ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Adapun menurut pendapat Harsiwi & Arini, L. D. D. (2020) bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai perantara dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang sangat besar, sangat membantu memudahkan proses belajar siswa. Tentu saja dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat berhubungan erat dengan peran guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sanjani, M. A. (2020) ia menjelaskan bahwa peran guru ideal ini melibatkan lebih dari sekedar memberikan informasi, melainkan juga sebagai pemimbing, pengembang, dan juga sebagai pengelola kegiatan pembelajaran untuk mendukung peserta didik dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Adapun guru ideal ini perlu menguasai empat kompetensi utama, yakni (1) kemampuan pedagogis untuk efektif dalam mengelola pembelajaran, (2) kompetensi sosial agar dapat berkomunikasi dan juga berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, (3) kompetensi profesional sebagai guru yang mahir dalam ilmunya, mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik, mau belajar dari peserta didik dan juga memiliki hati nurani.

Adapun pendapat Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran ini memiliki peran ataupun manfaat bagi guru maupun bagi peserta didik. Peran media pembelajaran bagi guru yaitu bermanfaat dalam mengkongkretkan konsep ataupun ide serta merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar. Sedangkan peran media pembelajaran bagi peserta didik yaitu menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berperilaku.

Pendidikan saat ini sudah mengalami kemajuan dan juga perkembangan yang signifikan, dalam hal ini mencerminkan adanya peralihan ke era pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 menurut pendapat Rosnaeni, R. (2021) menjelaskan bahwa perkembangan pesat

pembelajaran abad 21 ini didorong oleh kemajuan teknologi. Sehingga hal tersebutlah yang menuntut adaptasi dari para guru. Inovasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama melalui pengembangan media pembelajaran. Pendekatan pembelajaran inovatif dengan fokus pada TPACK, literasi, numerasi dan HOTS juga dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dengan kemampuan yang unggul dalam konteks pembelajaran abad 21. Strategi inovatif seperti mengintegrasikan TPACK menjadi landasan holistik yang dapat membantu guru efektif mengembangkann keterampilan peserta didik yang relevan dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan kepekaan terhadap masalah sosial, membentuk sikap positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan melatih keterampilan mengawasi peristiwa sehari-hari. Pembelajaran ini penting karena mencakup studi tentang manusia, lingkungan, sistem sosial, budaya, ekonomi, dan kesejahteraan, serta perubahan dalam waktu yang berkelanjutan. Materi IPS di sekolah dasar umumnya fokus pada kehidupan sosial disekitarnya. Salah satu topik yang diajarkan adalah pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, yang diambil dari aktivitas sehari-hari peserta didik. Materi ini juga memiliki nilai penting karena membantu peserta didik memahami berbagai kegiatan ekonomi baik dalam produksi, distribusi dan konsumsi.

Menurut Heryani, A, dkk (2022) menjelaskan bahwa dengan kemajuan teknologi yang pesat, istilah pembelajaran berbasis teknologi ini semakin umum didengar. Hal ini merujuk pada penggunaan teknologi sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Pada mata pelajaran IPS di kelas tinggi, berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sering digunakan sebagai referensi bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran IPS. Penelitian ini melibatkan serakaian tahapan perencanaan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Unity Engine. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi android yang diberi nama “EkoGeoBiz”. Aplikasi ini dirancang sebagai suatu media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat android. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan aplikasi android sebagai sarana pembelajaran inovatif.

Menurut Dewi, A. R, dkk (2015) unity merupakan salah satu *game engine* populer yang digunakan secara luas. *Game engine* ini menyediakan berbagai fitur untuk pengembangan game di berbagai *platform* termasuk Unity Web, Windows, Mac, Android, iOS, Xbox, PlayStation 3, dan Wii. Keunggulan Unity ini terletak pada kemampuannya untuk mendukung pembuatan *game* baik dalam format 2D maupun 3D. meskipun demikian, fokus utama Unity ini lebih pada desain dan tampilan visual, lebih dari aspek pemograman. Dengan kata lain Unity ini memberikan perhatian besar pada aspek estetika dan pengaalaman visual dalam pengembangan *game* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat dengan seorang guru kelas V di SD Negeri Percobaan, Cibiru Wetan, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Guru menggunakan media pembelajaran berupa video yang diproyeksikan melalui layar infocus dalam kegiatan pembelajaran khususnya metode ini digunakan untuk mengajarkan materi kegiatan ekonomi seperti pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Namun, pada hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan metode ini terkadang membuat peserta didik merasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Adapun kemungkinan penyebabnya yaitu kurangnya interaktivitas dalam metode pembelajaran yang hanya menggunakan video melalui infocus serta terbatasnya guru dalam menguasai teknologi maupun adanya keterbatasan sarana prasarana pendukung di sekolah. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat saat pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Dari hasil observasi dan wawancara juga peneliti melihat bahwa penting bagi guru untuk mencari metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama jika guru memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap teknologi.

Adapun penelitian serupa dilakukan oleh Cahyani, N. M. S., dkk. (2022) mengenai “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD” menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini layak digunakan, terutama pada pembelajaran materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia untuk siswa kelas V SD. Adapun media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Dengan adanya media

pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi pembelajaran yang didalamnya terdapat media video, diharapkan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Berdasarkan konteks latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadikan pengalaman belajar IPS lebih menarik, melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta agar sejalan dengan perkembangan teknologi di era abad ke-21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain perancangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan bagaimana desain perancangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

3. Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran EkoGeoBiz dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi semua pihak yang sudah terlibat. Adapun manfaat dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan fokus pada pengembangan aplikasi EkoGeoBiz, penelitian ini diharapkan memberikan inovasi yang dapat diterapkan dalam praktik ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi jawaban konkret terhadap rumusan masalah yang telah di rumuskan, yang pada akhirnya diharapkan juga dapat memperkaya pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai pendidik di masa yang akan datang.

2. Bagi Peserta Didik

Aplikasi EkoGeoBiz diharapkan mampu menciptakan minat dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran mata pelajaran IPS, terutama dalam memahami materi tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Melalui pendekatan inovatif ini, diharapkan suasana pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pengaruh ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

3. Bagi Guru

Penelitian ini membawa manfaat yang signifikan bagi guru, memberikan dukungan dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Khususnya, dalam konteks pembelajaran IPS materi pengaruh ekonomi terhadap

kesejahteraan masyarakat, aplikasi EkoGeoBiz ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara inovatif dan menarik.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini membawa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya aplikasi EkoGeoBiz, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat” terdiri dari lima bab. Adapun gambaran mengenai penjelasan dari kelima bab tersebut dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pada Bab I Pendahuluan, memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II : Pada Bab II Kajian Pustaka, memaparkan mengenai teori-teori Pembelajaran Inovatif (TPACK, Pembelajaran Abad 21, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), HOTS, Literasi Numerasi), Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Android, Klasifikasi Media Pembelajaran), Media Pembelajaran Interaktif (Media Pembelajaran Interaktif “EkoGeoBiz”, Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Menggunakan Unity, Konsep Pengembangan Media Pembelajaran “EkoGeoBiz”, Komponen Kelayakan Media Pembelajaran “EkoGeoBiz”, Hakikat dan Karakteristik Peserta Didik Kelas V, Materi Pelajaran IPS (Hakikat Mata Pelajaran IPS, Tujuan Pendidikan IPS, Karakteristik Pembelajaran IPS di SD), Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat, Penelitian Relevan. Kerangka Berpikir

BAB III : Pada Bab III Metode Penelitian, memaparkan Desain Penelitian, Prosedur Penelitian (Tahap Analisis, Tahap Desain, Tahap Pengembangan, Tahap Implementasi, Tahap Evaluasi),

Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Penarikan Kesimpulan.

BAB IV : Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti setelah menginvestigasi rumusan masalah dan mendiskusikan temuan tersebut dengan mengaitkan dengan kajian pustaka yang relevan.

BAB V : Pada Bab V Simpulan, memaparkan implikasi dan rekomendasi untuk penelitian lanjutan dengan merinci hasil penelitian dan mengaitkn dengan kajian pustaka terkait.