

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di seluruh penjuru dunia, perkembangan revolusi industri terjadi sangat masif, berawal dari revolusi industri 1.0 hingga saat ini sudah mencapai revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 memiliki beberapa karakteristik”...are digitalization, internet of things, internet of people, big data, iCloud data, and artificial intelligence” [ialah digitalisasi, iCloud data, internet of people, big data, internets of things (IoT), dan kecerdasan buatan] (Afrianto, 2018). Hadirnya berbagai teknologi baru tersebut secara signifikan dapat membuat adanya berbagai tuntutan dan peluang (Tahar et al., 2022). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Umachandran (dalam Dito & Pujiastuti, 2021) berpendapat bahwa era revolusi industri keempat ini memberikan perubahan fisik seperti fasilitasi virtual yang memperkecil jarak, menghilangkan perbedaan yang ada, dan melakukan transfer materi maupun non-materi (pengetahuan) secara global tanpa terkecuali. Dengan kata lain, berbagai informasi dapat diakses di manapun dan kapanpun dengan mudah. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan internet dan teknologi yang digandeng dalam revolusi saat ini semakin canggih sehingga tidak bisa dipungkiri memberikan dampak yang besar terhadap berbagai bidang, salah satunya pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam suatu negara yang perlu tanggap atas perkembangan yang terjadi. Karena sejatinya, pendidikan harus berkeselarasan dengan tuntutan dan perubahan zaman sehingga, tercermin di proses penyelenggaraannya. Hal tersebut tertuang dalam pasal 1, ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Begitupun dengan tuntutan pendidikan di era revolusi industri 4.0 atau lebih dikenal dengan istilah pendidikan 4.0, melakukan penyesuaian atau transformasi sebagai respon perkembangan yang terjadi saat ini.

Penyesuaian terjadi di setiap komponen dalam sistem pendidikan seperti halnya pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi atau keterampilan pendidik serta pelibatan teknologi pada proses pembelajaran (Yani, 2023). Namun, respon penyesuaian utama yang terjadi saat ini ialah adanya transformasi teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rahayu et al. (2022) bahwa pendidikan yang dilaksanakan di sekolah perlu mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Karena pendidikan di era revolusi industri keempat harus bisa memanfaatkan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi (Yando, 2022). Salah satu bentuk pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran digital. Dengan semula media pembelajaran konvensional beralih menjadi media pembelajaran digital (Rosmana et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi upaya setiap guru yang memiliki keharusan dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga menurut Firmadani (2020) bahwa media pembelajaran dan bahan ajar berbasis teknologi menjadi inovasi pendidik dalam pembelajaran saat ini.

Menjadi sebuah inovasi dalam tuntutan perkembangan zaman, media pembelajaran digital ini memiliki peran penting. Hal itu dinyatakan oleh Said (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan dengan meningkatkan keterkaitan, penyesuaian, keefektifan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi pendukung yang vital dalam proses belajar mengajar yang perlu digunakan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat dikatakan efektif (Putra & Pratama, 2023).

Namun nyatanya, penelitian yang dilakukan Rozali et al. (2022) disalah satu Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan buku paket (*textbook*) yang disediakan sekolah saja. Penelitian serupa dilakukan oleh Sintiya Safitri et al. (2024) menunjukkan fakta bahwa saat

pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas, guru seringkali kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga muncul kesulitan belajar siswa. Selain itu, Khaira Ummah & Mustika (2024) menganalisis bahwa penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS hanya media yang dikategorikan sederhana seperti gambar, buku paket, atau lainnya sehingga tujuan belum tercapai secara maksimal. Ketiga fakta tersebut didukung pula oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian ini melalui wawancara yang dilakukan bersama wali Kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung. Adanya temuan mengenai keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital, disebabkan oleh waktu yang bisa digunakan guru dalam membuat media pembelajaran digital tidak banyak, penggunaan sarana dan prasarana yang kurang dimaksimalkan serta penyertaan metode yang digunakan saat pembelajaran cenderung monoton sehingga memunculkan siswa yang kurang terlibat aktif. Salah satu materi yang memiliki kekurangan dalam ketersediaan media pembelajaran digital ialah materi kerajaan mata pelajaran IPAS (elemen IPS). Materi pelajaran tersebut, termasuk kedalam materi yang memiliki konsep kompleks (banyak) atau abstrak. Selain itu, pada sisi media yang digunakan, guru tersebut cenderung mengandalkan buku paket (cetak) dengan materi digambarkan sebagian besar dalam bentuk narasi dan bantuan *Google* yang seringkali membuat siswa bosan dalam pembelajaran. Banyaknya materi serta cara penyajiannya yang monoton dan tidak kreatif dalam pembelajaran IPS seringkali membuat siswa merasa bosan sehingga berakhir pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal (Adhari et al., 2022). Dengan begitu pembelajaran IPS memerlukan menggunakan media pembelajaran digital untuk membungkus materi menjadi lebih menarik sehingga membuat pergeseran paradigma di dalamnya (Heryani et al., 2022). Hal serupa disampaikan oleh Narmi et al. (2021) bahwa Pembelajaran IPS membutuhkan pemanfaatan sarana dan prasarana salah satunya kesediaan media pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu alam dan sosial. Dalam elemen IPS di dalamnya diharapkan siswa dapat mengetahui keragaman

bangsa, budaya, dan sejarah bangsanya serta keadaan alamnya (Dianto, 2022). Adapun pembelajaran mengenai sejarah memiliki peran, dapat membentuk karakter bangsa atau menanamkan sikap kebangsaan dan cinta tanah air (Abdi, 2020). Selain itu, pembelajaran mengenai sejarah Indonesia akan membangun kesadaran sejarah siswa sehingga dapat membuat siswa memahami pentingnya semangat kebangsaan dalam kehidupan bernegara (Saleh, 2021). Dengan begitu, materi mengenai sejarah Bangsa Indonesia termasuk kerajaan di Nusantara memiliki urgensi dipelajari dengan baik oleh siswa Sekolah Dasar.

Sesuai dengan permasalahan di atas, solusi yang diupayakan ialah membantu mengintegrasikan teknologi dalam bentuk menyediakan media pembelajaran aplikasi untuk memberikan kemudahan bagi siswa serta membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif. Dengan demikian, dilakukan penelitian pengembangan ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi "MENDELİK" (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik)?
2. Bagaimana desain aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan?
3. Bagaimana pengembangan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan?
4. Bagaimana hasil implementasi aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan di kelas IV Sekolah Dasar?
5. Bagaimana evaluasi terhadap aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk kepada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik).
2. Mendeskripsikan desain aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan.
3. Mendeskripsikan pengembangan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan di kelas IV Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan evaluasi terhadap aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini diantaranya dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau dampak yang baik dalam bidang pendidikan, baik berupa wawasan, pengetahuan ataupun pandangan sehingga penelitian selanjutnya yang akan dilakukan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau referensi terutama pada pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi dengan materi pembahasan kerajaan di Nusantara yang menjadi sebuah sejarah Bangsa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman secara langsung serta bermakna dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat digunakan di Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dibantu dalam memahami materi tentang kerajaan di Indonesia serta merasakan pembelajaran yang terasa lebih interaktif dan bermakna dengan melibatkan suatu aplikasi.

c. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru mendapatkan wawasan dalam pembuatan ataupun penggunaan, serta mendapatkan alternatif media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan kelas IV Sekolah Dasar terkhusus materi kerajaan di Indonesia.

d. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini, sekolah mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Ada pula media pembelajaran yang tersedia di sekolah menjadi lebih beragam serta dapat mendorong motivasi guru dalam meningkatkan kemampuannya mengembangkan media pembelajaran digital lainnya.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Didasari oleh Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, struktur organisasi skripsi ini yang terdiri dari lima bab yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, dan bab III metodologi penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, serta bab V simpulan implikasi dan rekomendasi. Berikut ini pemaparan dari kelima bab tersebut,

Bab I Pendahuluan, berisi beberapa sub bab diantaranya latar belakang masalah, yang menempatkan dampak revolusi industri keempat mempengaruhi adanya transformasi di bidang pendidikan salah satunya penggunaan media pembelajaran yang semula konvensional menjadi digital namun kenyataannya masih ada ketimpangan yang terjadi saat ini yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital khususnya dalam materi kerajaan. Dengan begitu, solusi yang diberikan ialah penyediaan media pembelajaran digital dengan melakukan pengembangan aplikasi pembelajaran. Kemudian rumusan masalah yang dicantumkan dalam penelitian ini sebanyak lima pertanyaan. Hal tersebut pun

berkesesuaian dengan tujuan penelitian yang selanjutnya tercantum. Adapun manfaat penelitian ini dapat diambil oleh masing-masing pihak terkait. Selain itu, ada struktur organisasi skripsi yang dapat memberikan gambaran secara singkat mengenai setiap isi bab dalam skripsi

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang berbagai kajian literatur yang memuat konsep, dalil, dan teori yang digunakan dalam penelitian, hasil penelitian sebelumnya yang relevan serta kerangka berpikir. Adapun yang hal rinci yang dibahas diantaranya mengenai media pembelajaran, aplikasi android, *Smart Apps Creator*, pembelajaran IPS di SD, materi kerajaan di Indonesia dan aplikasi MENDELİK. Selain itu, terdapat hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Adapun proses berpikir dari penelitian yang dilakukan tercantum dalam kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, berisi penjabaran metode dan desain yang digunakan oleh penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, partisipan penelitian yang meliputi para ahli, siswa dan guru, serta lokasi dan waktu penelitian dilakukan, prosedur penelitian yang sesuai dengan model yang digunakan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi hasil data yang didapatkan dari penelitian yang telah dilaksanakan atau selama proses pengembangan aplikasi dilakukan. Kemudian dibahas sesuai dengan teori yang relevan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi hasil pemaknaan yang sesuai dengan hasil penelitian dan keterjawaban rumusan masalah. Adapun memberikan sebuah implikasi dan rekomendasi bagi berbagai pihak.