

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama bagi kemajuan generasi penerus suatu bangsa. Pendidikan saat ini sudah termasuk kedalam kebutuhan pokok bagi manusia. pendidikan bukan hanya sekedar mentransfer ilmu antara pendidik dengan peserta didik, tetapi juga harus membentuk watak dan karakter seseorang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 berisikan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, hal ini juga didukung oleh kurikulum merdeka yang memiliki profil pelajar Pancasila sebagai karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik. Enam ciri utama profil Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2020).

Pembelajaran karakter dapat dilakukan secara bersamaan dengan mata pelajaran. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu muatan pembelajaran di Sekolah Dasar yang ada dalam Kurikulum. Dalam kurikulum merdeka setiap pembelajaran diajarkan secara terpisah atau tidak terpadu seperti kurikulum 2013, termasuk mata pelajaran PPKn. Dalam pembelajaran PPKn ada tiga cakupan kompetensi yang harus dimiliki yaitu aspek pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), aspek Keterampilan Kewarganegaraan (*Civis Skills*), dan aspek Karakter atau watak kenegaraan (*Civic Dispositions*) misi dari pembelajaran PPKn dalam pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik yaitu dengan cara menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Perangin-angin, 2017).

Pembelajaran PPKn penting untuk diajarkan di SD hal ini bertujuan untuk menimbulkan pemahaman dan pembiasaan diri dalam kehidupan di sekolah maupun di luar sekolah. Isi materi dari pembelajaran PPKn menekankan pada

pengalaman dan pembiasaan di dalam kehidupan-sehari-hari. Selain itu, pembelajaran PPKn diajarkan sejak dini kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang baik. Salah satu muatan pembelajaran PPKn di sekolah dasar yaitu materi tentang Pola Hidup Gotong Royong. Hal tersebut merupakan upaya untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang saling menghargai, Kerjasama, dan dapat saling tolong menolong. Hal ini didukung dalam kurikulum merdeka yang tertulis dalam profil pelajar Pancasila yaitu gotong royong (Permendikbud 2022).

Gotong royong di Indonesia semakin lama semakin meluntur hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti menipisnya kesalingtergantungan, pola hidup yang serba instan dan cepat, adanya kesenjangan dan adanya covid 19 (Abubakar et al., 2018). Setelah adanya pandemic covid 19 orang orang merasa semakin independent dan merasa tak tergantung pada orang lain. padahal gotong royong sudah mendarah daging dengan masyarakat Indonesia. oleh karena itu perlu adanya pembelajaran gotong royong di sekolah.

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha dalam membelajarkan siswa yang terdiri dari beberapa kompetensi yang saling berhubungan yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar yang bersifat menyalurkan pesan melalui sebuah perantara. Seorang pendidik dalam menyediakan media pembelajaran merupakan hal yang sangat wajib untuk dilakukan, hal ini tentunya bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar, maka pengemasan materi pembelajaran harus dikembangkan secara menarik, menyenangkan, kreatif, nyaman dan memudahkan siswa dalam memahami isi materi (Sari et al., 2019). Kesulitan untuk menemukan media pembelajaran yang cocok dengan isi materi masih dirasakan oleh pendidik.

Saat ini kita berada pada revolusi 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih dan modern. Tentu saja ilmu pengetahuan semakin lama akan semakin berkembang sehingga ilmu pengetahuan itu sendiri menjadi dinamis mengikuti perkembangan di segala

bidang, baik dibidang ekonomi, politik, sains, social maupun pendidikan dan teknologi.

Surani mengatakan dalam (Dito & Pujiastuti, 2021) ciri dari revolusi industri 4.0 adalah pemanfaatan teknologi untuk pendidikan dalam proses pembelajaran. salah satu caranya yaitu penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran. Smartphone merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi. Saat ini penggunaan smartphone sebagai penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya smartphone digunakan sebagai alat komunikasi yang menghubungkan orang lain yang berbeda ruang. Semestinya kemajuan teknologi berupa smartphone Ada banyak smartphone yang ditawarkan pada saat ini dan yang paling banyak digunakan yaitu smartphone dengan menggunakan sistem android (Somantri, 2020). Sistem android banyak dikenal dan digunakan oleh masyarakat Indonesia, dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Pertiwi., 2021).

Menurut Sarah dalam (Wardani et al., 2022) pendidikan pada abad 21 tidak lepas dari teknologi karena menganggap bahwa teknologi juga penting untuk digunakan, sama seperti konten dan pedagogik. Oleh sebab itu pembelajaran di era zaman sekarang harus diselipkan dengan penggunaan teknologi. TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) adalah sebuah kerangka yang dapat membantu guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. TPACK ini mencakup tiga bentuk pengetahuan yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. TPACK merupakan suatu kerangka yang didalamnya meliputi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, pengetahuan pedagogi yang digunakan dan pengetahuan terkait dengan konten yang akan diajarkan. Kerangka TPACK ini sudah sesuai dengan pembelajaran abad 21, yang dimana melakukan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Wardani et al., 2022). Sayangnya hingga saat ini pemanfaatan teknologi tidak selalu ada dalam proses pembelajaran (Lestari & Wirasty, 2019; Poerwanti & Mahfud, 2018; Putra, 2019).

Pembelajaran juga harus menyiapkan siswa untuk dapat bersaing secara global. Untuk menyiapkan siswa yang memiliki daya saing secara global, yaitu pembelajaran abad-21 (D. Effendi & Wahidy, 2019). Pembelajaran abad-21 adalah pembelajaran yang menuntut siswanya untuk senantiasa aktif mengembangkan

Nadia Try Agustyani, 2023

Rancang Bangun Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD kelas IV

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

kemampuan dirinya sehingga dapat terwujudnya pembelajaran yang aktif (Prayogi & Estetika, 2019). Kompetensi yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia pada abad-21 ini dikenal dengan istilah 4C yaitu *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Creativity* (Kreatif), dan *Critical Thinking* (Berpikir Kritis). *Critical Thinking* atau berpikir kritis merupakan salah satu aspek pokok yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis artinya siswa memiliki kemampuan untuk kreatif dan konstruktif untuk dapat berbagai alternatif penjelasan terhadap suatu permasalahan, berpikir tentang implikasi temuan dan mampu menerapkan ke dalam permasalahan pribadi dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Penyiapan media pembelajaran dapat berupa teknologi, kini teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidikan atau media. Media merupakan perantara dari sumber informasi (Guru) ke penerima Informasi (siswa). Hal ini juga diungkapkan oleh Nurrita media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar sehingga makna dari pesan yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas (Nurrita, 2018). Dengan penggunaan media pembelajaran maka proses penyampaian pesan dan informasi yang terjadi antara penerima dan pengirim akan menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017). Ada banyak sekali macam media pembelajaran yang dapat dibuat mulai dari media cetak, audio, visual, audiovisual dan multimedia sebagai bentuk dari perkembangan zaman. Guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media ajar, agar terciptanya suasana pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif serta menyenangkan sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang multi interaksi (Kuswanto, 2020). Dengan penggunaan media secara kreatif dan inovatif yang digunakan oleh guru akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang dimanfaatkan sebagai pembelajaran menjadikan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja contohnya yaitu pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar secara mandiri,

pemanfaatan ini belum terlihat dalam pembelajaran. padahal umumnya siswa dan guru telah memiliki smartphone berbasis android. Sebagian besar siswa serta guru memanfaatkan android untuk membuka sosial media atau bermain game. Semestinya kemajuan teknologi seperti android ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Saat ini sudah banyak jenis media pembelajaran berbasis android, yang memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan handphone berbasis android untuk menjadi media pembelajaran akan membuat siswa untuk semakin mudah penggunaannya karena cukup sekali meng*install* aplikasi pada perangkat dan dapat digunakan secara berulang tanpa harus menginstal ulang (Jazuli et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran berbasis android mempermudah siswa dalam pembelajaran (Dwiyogo, 2013). Media pembelajaran berbasis android juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dengan adanya visualisasi yang menarik dalam media.

Ada permasalahan eksternal yang membuat media pembelajaran berbasis teknologi jarang dikembangkan karena sarana dan prasarana yang tidak memadai (Batubara, 2017). Hal ini dapat teratasi dengan media pembelajaran berbasis android karena pengguna android sudah banyak di Indonesia ditambah lagi siswa sudah terbiasa dengan penggunaannya (Adzan et al., 2021; Pertiwi., 2021).

Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran tentunya dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Minat belajar siswa meningkat karena materi disajikan dengan menarik (Savitri et al., 2020). Berdasarkan pada beberapa penelitian relevan mengenai penggunaan android sebagai media pembelajaran siswa, menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa antara pembelajaran dengan menggunakan media konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis android (Asani, 2023; Maesaroh et al., 2016; Twiningsih, 2022; Wahyono, 2019; Yunus & Fransisca, 2020).

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti terdorong untuk mengambil penelitian dengan judul “Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD Kelas IV”

1.2 Rumusan Masalah

Nadia Try Agustyani, 2023

Rancang Bangun Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD kelas IV

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

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD?
3. Bagaimana respon Guru, Siswa, dan Orangtua mengenai media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD?
4. Bagaimana hasil melatih berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah merancang dan menciptakan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD.
3. Untuk mengetahui respon Guru, Siswa dan Orangtua mengenai media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD.
4. Untuk mengetahui hasil melatih berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas 4 SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah manfaat dari penelitian.

Nadia Try Agustyani, 2023

Rancang Bangun Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD kelas IV

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

1. Bagi Siswa, Hasil dari penelitian ini memberikan motivasi dan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi pola hidup gotong royong serta menambah wawasan literasi teknologi digital dan meningkatkan berpikir kritis siswa.
2. Bagi Guru, Hasil dari penelitian dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman guru berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android.
3. Bagi Sekolah, Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran menggunakan media berbasis android yang terintegrasi teknologi digital.
4. Bagi Peneliti, Penelitian ini bisa menjadi pengetahuan dan pemahaman awal agar dapat meningkatkan inovasi dalam pembangunan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk melatih keterampilan mengajar peneliti. Melalui ini peneliti juga mempunyai kesempatan untuk membuat sebuah produk media pembelajaran.

1.5 Strukur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan laporan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab II Kajian Pustaka ini membahas mengenai teori-teori yang mendukung, pendapat para ahli, serta hasil-hasil penelitian, terdahulu yang digunakan penulis untuk memberi landasan yang kuat dalam penelitiannya. Bab ini dimaksudkan untuk menampilkan “mengapa dan bagaimana”, teori, dan hasil penelitian para pakar terdahulu diterapkan oleh peneliti dalam penelitiannya.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III Metode Penelitian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti

merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan dan langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV Hasil Penelitian ini menyampaikan hal utama yakni temuan dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan pada sebelumnya

5. Bab V Kesimpulan

Bab V menjelaskan hasil yang telah disajikan dalam bentuk simpulan berdasarkan rumusan masalah yang diangkat , implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, sekolah dan guru.