

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari, membuat teknologi menjadi kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh sebagian besar manusia. Salah satu yang mengalami perkembangan pesat adalah teknologi dalam sektor informasi dan komunikasi. Setiap menitnya manusia menggunakan teknologi tersebut untuk mempermudah dalam melakukan pekerjaan, mencari informasi, berkomunikasi, mengirimkan informasi, media belajar, dan masih banyak fungsi lainnya. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti dalam bidang bisnis, bidang perbankan, bidang transportasi, bidang kesehatan, demikian juga yang terjadi dalam bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan salah satunya diterapkan pada proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti komputer, gawai, video, *e-book*, dan berbagai aplikasi-aplikasi pembelajaran yang mudah diakses. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi ini yaitu interaksi layaknya sedang tatap muka, kesamaan pengalaman dan persepsi, meningkatkan motivasi belajar, informasi dapat diakses secara berulang-berulang, menyajikan informasi tanpa batas ruang dan waktu, dan informasi yang disajikan lebih variatif dan menarik.¹

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan juga dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Terlebih lagi dalam masa

¹ Direktorat Sekolah Menengah Pertama, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Tenaga Pendidik*, 2021 (<http://ditsmp.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-bagi-tenaga-pendidik/>), h.1. Diunduh tanggal 10 September 2021

pembelajaran jarak jauh karena pandemi *Covid-19* yang menyerang pada awal tahun 2020. Pandemi *Covid-19* mengharuskan siswa belajar di rumah masing-masing. Pembelajaran jarak jauh memberikan dampak pada perubahan cara mengajar guru, cara belajar peserta didik, serta motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru yang biasanya dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik melalui pembelajaran tatap muka, beralih ke pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi.

Namun, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sudah mulai diterapkan bahkan sebelum adanya pembelajaran jarak jauh. Perbedaannya hanya pada intensitas penggunaannya, yang dimana selama masa pandemi penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran semakin meningkat. Guru dan peserta didik pun dituntut untuk bisa menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Pandemi juga menjadi salah satu faktor banyak terjadinya perubahan dalam sektor pendidikan. Hal ini membuat guru dan peserta didik harus selalu siap dan cepat beradaptasi dari segala macam kondisi.

Kondisi pendidikan sejak masa pandemi yang sering berubah ini tidak membuat kegiatan pembelajaran terhenti. Pembelajaran di era *new normal* tetap berlangsung secara *online* atau tatap muka menggunakan metode *hybrid learning*. *Hybrid learning* adalah kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.² Metode ini berkaitan sekali dengan penggunaan teknologi. Sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran dalam permendikbud nomor 22 tahun 2016 mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.³

Berbagai perubahan yang terjadi membuat pendidikan di era ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan

² Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, dan Rika Mustika. Hybrid Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*. Desember 2021, Volume 7, Issue 2, h. 403.

³ Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Depdiknas), h.2.

keterampilan yang berguna bagi kehidupan. Hal ini bertujuan agar peserta didik mudah beradaptasi dengan perubahan yang ada dan memiliki daya saing yang tinggi. *Partnership for 21st Century Skills* mengembangkan kerangka yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang harus dikembangkan peserta didik, yaitu: (1) keterampilan hidup dan karir; (2) keterampilan belajar dan berinovasi; dan (3) keterampilan menggunakan media, informasi, dan teknologi.⁴ Ketiga keterampilan tersebut dapat saling berhubungan satu sama lain dalam penerapannya. Jika peserta didik menerapkan teknologi untuk pembelajaran dan mencari informasi, maka keterampilan belajar serta berinovasi dapat meningkat dan nantinya berguna untuk kehidupannya.

Teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi lebih jelas dan menarik jika dikemas dengan baik. Peserta didik juga akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya media yang menarik perhatian mereka. Media pembelajaran dapat membantu menghasilkan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan alat bantu oleh beberapa orang tua untuk membimbing anak pada masa pembelajaran jarak jauh, memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri, dan peserta didik dapat mempelajari materi yang kurang atau belum tersampaikan karena pembelajaran tatap muka terbatas.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Bab IV tentang Penyelenggaraan pasal 8, yakni:

⁴ Partnership For 21st Century Learning A Network of Battelle for Kids, *Framework for 21st Century Learning*, 2019, (https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf), h.2. Diunduh tanggal 10 September 2021

Sistem pembelajaran dalam PJJ dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan dengan:

- a. Menggunakan media pembelajaran yang peserta didik dengan pendidiknya terpisah;
- b. Menekankan prinsip belajar secara mandiri, terstruktur, dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar;
- c. menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik; dan
- d. menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.⁵

Pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, permasalahan dari peserta didik mengenai materi pembelajaran, dan kompetensi dasar materi. Hal ini di karenakan setiap jenjang pendidikan pasti memiliki karakteristik dan materi yang berbeda-beda. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut guru dapat membuat media yang dibutuhkan oleh peserta didik, sesuai dengan kompetensi dasar, dan mengoptimalkan pembelajaran melalui pemanfaatan media.

Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan dalam semua muatan pelajaran, salah satunya dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada buku tema di sekolah dasar. Ruang lingkup IPS berhubungan dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari atau lebih luas lagi. Oleh karena itu, pembelajaran IPS lebih menekankan pada konsep mengenai sikap, nilai, atau keterampilan yang berguna bagi kehidupan sosial peserta didik. Sejalan dengan pendapat Jumriani dkk bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan

⁵ Permendikbud No. 119 tahun 2014, *Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. (Jakarta: Depdiknas), h.6.

kehidupan masyarakat dan lingkungan melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam.⁶

National Council for the Social Studies (NCSS) membuat standar kurikulum nasional dalam pembelajaran IPS yang memuat sepuluh tema, sebagai perwakilan pengetahuan tentang pengalaman manusia di dunia.⁷ Salah satu tema yang menjadi standar kurikulum nasional adalah budaya. Melalui pembelajaran budaya, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan multikultural, mengetahui berbagai perbedaan, dan bisa beradaptasi dengan budaya yang bersifat dinamis.⁸ Tema budaya ini dituangkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya tema satu (1) “Indahnya Kebersamaan” di kelas IV. Sesuai dengan konsep IPS melalui pembelajaran budaya ini peserta didik dapat mengenal macam-macam serta ciri khas keberagaman budaya di Indonesia. Setelah memahami keberagaman tersebut, maka peserta didik dapat mempelajari juga mengenai cara bersikap terhadap perbedaan-perbedaan di Indonesia.

Kenyataannya di lapangan pengembangan dan penerapan pembelajaran menggunakan media yang beragam dan berlandaskan teknologi masih kurang di lingkungan sekolah dasar. Hal ini menyebabkan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian oleh Mahardani bahwa ketersediaan media belajar masih terbatas sehingga minat siswa dalam pembelajaran IPS menjadi rendah.⁹ Penelitian oleh Yulianti juga menyatakan guru belum maksimal memanfaatkan teknologi sebagai media yang menyebabkan peserta didik

⁶ Jumriani dkk. Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*. 2021, Volume 5, Issue 4, h.1021.

⁷ National Council For The Social Studies (NCSS), *National Curriculum Standards for Social Studies: Chapter 2—The Themes of Social Studies*, (<https://www.socialstudies.org/national-curriculum-standards-social-studies-chapter-2-themes-social-studies#1>), h.1. Diunduh tanggal 16 September 2021.

⁸ Ibid

⁹ Mahardani Prayogi and Putri Rachmadyanti, “PENGEMBANGAN MEDIA GENTARA BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI MASA KOLONIAL BANGSA BARAT DI INDONESIA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 6 (2018): 1–10.

cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.¹⁰ Peserta didik juga belum terbiasa terhadap perkembangan teknologi yang diterapkan dalam media pembelajaran. Jika peserta didik sudah terbiasa, maka peserta didik dapat belajar secara mandiri menggunakan media yang telah disediakan oleh guru. Mengingat keadaan masih mengharuskan peserta didik belajar di rumah atau tatap muka terbatas untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, membuat media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat diperlukan untuk membantu peserta didik belajar mandiri.

Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil observasi guru kelas IV di SDN Jati 06 Jakarta Timur. Hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti bahwa guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang beragam. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan hanya sekedar mengirimkan materi dilanjutkan dengan pemberian tugas. Biasanya guru menggunakan media pembelajaran berupa video dari *youtube*, gambar, atau *power point* yang di kirimkan melalui *whatsapp group*. Materi yang diajarkan pun terbatas dan tidak dikembangkan, hanya berdasarkan buku tematik siswa saja. Pembelajaran yang menggunakan sarana *zoom* atau *google meet* dilaksanakan satu kali dalam seminggu. Setelah pemberian materi guru akan memberikan tugas yang dikumpulkan melalui *personal chat* ke guru kelas. Sedangkan, pembelajaran tatap muka terbatas hanya berlangsung 1-2 kali dalam seminggu secara bergantian antara kelas 1-3 dan kelas 4-6. Setiap kelas dibagi menjadi dalam dua kelompok sesuai urutan absen. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar dapat disampaikan dalam rentang waktu kurang lebih 2 jam saja. Ada pula orang tua peserta didik yang tidak mengizinkan pembelajaran tatap muka, sehingga beberapa peserta didik masih harus belajar mandiri di rumah. Singkatnya waktu pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif.

¹⁰ Desi Yulianti and Minsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 1683–1688.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV-B SDN Jati 06 Jakarta Timur didapatkan juga informasi bahwa ada peserta didik yang terkendala dengan internet, kuota, atau gawai sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran jarak jauh melalui *zoom* atau *google meet*. Penyampaian materi atau tugas terjadi secara berulang-ulang, karena ketidakhadiran peserta didik yang disebabkan faktor penghambat tersebut. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi dan tugas yang diberikan guru. Salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah keberagaman budaya pada tema 1. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media untuk membantu peserta didik memahami materi tersebut. Pratama dalam penelitiannya juga menyebutkan peserta didik sulit memahami macam-macam budaya di Indonesia karena tidak ada media yang layak untuk digunakan.¹¹ Menurut hasil penelitian Ramadhan juga menyatakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah keberagaman di Indonesia.¹²

Peneliti juga melakukan analisis materi pada buku tematik kurikulum 2013 tema 1 (Indahnya Kebersamaan), subtema 1 (Keberagaman Budaya dan Bangsa) di dalam pembelajaran 1 dan 5. Isi materi pada bahan ajar tersebut memuat kebudayaan Bali, Maluku, dan suku Minang. Dikemas dalam teks bacaan dan dilengkapi dengan beberapa gambar, lalu peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan soal berdasarkan teks bacaan dan tabel tentang keberagaman suku bangsa. Pembelajaran yang dilakukan guru jika berdasarkan buku tema saja dan tidak mengembangkan materi, menyebabkan peserta didik hanya memahami keberagaman suku dan budaya yang ada di buku tema. Buku tema ini adalah bahan ajar yang

¹¹ Agnes Andhika Putra Pratama, Zainudin, and Sutansi, "Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keragaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 97–109, <http://ejournal.stiedewantara.ac.id/index.php/COMVICE/article/view/788>.

¹² Nuri Ramadhan and Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku," *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2021): 49–60, <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208>.

seharusnya dijadikan acuan agar guru bisa mengembangkan lebih luas sesuai dengan kompetensi dasar. Jika hal ini terus dibiarkan, maka pengetahuan peserta didik mengenai budaya di Indonesia menjadi terbatas.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan membuat media infografis berbasis android yang bisa digunakan secara fleksibel, hemat kuota, dan menunjang pembelajaran siswa untuk memahami materi keberagaman budaya. Media infografis berbasis android ini dirancang untuk mendukung pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja. Jika pembelajaran tatap muka terbatas terkendala karena waktu yang singkat, maka peserta didik masih bisa belajar mandiri di rumah untuk lebih memahami materi. Peserta didik yang juga terkendala dalam pembelajaran jarak jauh dikarenakan kuota, internet, atau gawai yang dibawa orang tua bekerja dapat dibantu menggunakan media infografis berbasis android ini. Melalui media ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar karena adanya media yang lebih beragam.

Hasil penelitian terdahulu terkait infografis oleh Isti Khomaria, Kartono, dan Lies Lestari dengan judul “Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar”. Penggunaan infografis sebagai media dalam penelitian ini membuat peserta didik semakin tertarik dengan pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena penggunaan gambar dan teks yang menarik agar peserta didik mudah mengolah informasi yang ada.¹³

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mukhammad Syahrul Kurniawan, Punaji Setyosari, dan Saida Ulfa dengan judul “Animasi Infografis Bahaya Merokok Mata Pelajaran Penjasorkes”. Penelitian ini menggunakan infografis yang berbentuk animasi yang dilengkapi dengan gambar, teks, suara, dan animasi itu sendiri. Media infografis dengan

¹³ Isti Khomaria, Kartono, dan Lies Lestari. Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*. 2017, Volume 5, Issue 4, h.5.

bentuk animasi ini dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dan membantu proses pemahaman menjadi lebih baik.¹⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sudarman, Sugeng, Hairullah dengan judul “*Development of Interactive Infographic Learning Multimedia on Study Methodology Study Course of Economic Education Program of Mulawarman University*”. Penelitian ini menggunakan media infografis interaktif dengan mengkombinasikan simbol, gambar, grafik, warna, serta teks dengan konsep multimedia. Media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami informasi.¹⁵

Hasil penelitian di atas menunjukkan media infografis adalah media visual dengan bentuk statis, dinamis, atau interaktif yang memuat informasi dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, video atau suara yang menarik. Hal ini bertujuan agar peserta didik tertarik untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami materi. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan infografis jenis interaktif yang memuat keberagaman di beberapa provinsi Indonesia. Memadukan unsur infografis statis yang dikembangkan kedalam bentuk aplikasi android, sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan media tersebut. Menurut Ismaeel infografis interaktif memuat lebih banyak informasi dan perlunya penggunaan aplikasi digital yang menarik, sehingga pengguna bisa berinteraksi dan mengontrol secara mandiri dalam memperoleh informasi.¹⁶

Provinsi yang dimuat dalam infografis yaitu Sumatra Barat, DKI Jakarta, Kalimantan Barat, Sulawesi Selatan, dan Papua. Provinsi tersebut mewakili pulau-pulau besar di Indonesia seperti pulau Sumatra, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, dan pulau Papua. Inovasi yang

¹⁴ Mukhammad Syahrul Kurniawan, Punaji Setyosari, dan Saida Ulfa. Animasi Infografis Bahaya Merokok Mata Pelajaran Penjasorkes. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2021, Volume 4, Issue 2, h. 138–147.

¹⁵ Sudarman, Sugeng, and Hairullah, “Development of Interactive Infographic Learning Multimedia on Study Methodology Study Course of Economic Education Program of Mulawarman University,” *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN* 25, no. 2 (2018): 51–64.

¹⁶ Dina Ahmed Ismaeel and Ensaf Nasser Al Mulhim, “The Influence of Interactive and Static Infographics on the Academic Achievement of Reflective and Impulsive Students,” *Australasian Journal of Educational Technology* 37, no. 1 (2021): 147–162.

dilakukan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah, peneliti membuat media infografis berbasis android yang memuat materi keberagaman budaya di Indonesia untuk kelas IV SD. Sehingga, peserta didik dapat belajar budaya-budaya Indonesia dimana saja dan kapan saja. Selain berisi materi keberagaman budayanya, media ini juga akan memuat ciri khas atau info menarik terkait provinsi di Indonesia. Ciri khas atau Info menarik ini dapat menambah pengetahuan umum dan wawasan peserta didik mengenai kebudayaan di Indonesia. Dilengkapi juga dengan *audio* penjelasan isi infografis untuk memudahkan peserta didik yang masih kesulitan untuk membaca.

Melalui media berbentuk infografis ini peserta didik juga dapat mempelajari keberagaman budaya di Indonesia selain yang terdapat di buku tema. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik didapatkan bahwa peserta didik cenderung menyukai pembelajaran menggunakan media dengan gambar yang menarik dan berwarna-warni. Adanya visualisasi gambar yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan peserta didik bisa termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan media infografis berbasis android agar mudah diakses, fleksibel, dan hemat kuota. Pengembangan media berbasis android dipilih karena peserta didik terfasilitasi dengan android sesuai hasil wawancara peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian *Research and Development* (RnD) untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar." Peneliti berharap media infografis berbasis android ini dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang beragam hanya berupa video *youtube*, gambar, atau *power point*.
2. Materi yang diajarkan oleh guru hanya sesuai dengan buku tema saja dan tidak dikembangkan.
3. Pembelajaran yang dilakukan melalui *whatsapp group* berupa pemberian materi dan tugas saja, sedangkan pembelajaran melalui *zoom* atau *google meet* hanya dilakukan seminggu sekali.
4. Peserta didik terkendala oleh kuota, internet, dan gawai sehingga mengganggu proses pembelajaran.
5. Pembelajaran tatap muka terbatas hanya dilakukan 1-2 kali dalam seminggu dengan rentang waktu 2 jam.
6. Perubahan kondisi yang terjadi dalam dunia pendidikan.
7. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbentuk infografis pada pembelajaran IPS untuk kelas IV sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang dan identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis android pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya dan Bangsa” dalam pembelajaran 1 dan 5 IPS kelas IV sekolah dasar.
2. Kelayakan media pembelajaran infografis berbasis android pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, subtema 1 “Keberagaman Budaya dan Bangsa” dalam pembelajaran 1 dan 5 IPS kelas IV sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis android pada muatan IPS di tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya dan bangsaku, pembelajaran 1 dan 5 kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran infografis berbasis android pada muatan IPS di tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya dan bangsaku, pembelajaran 1 dan 5 kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbentuk infografis pada pembelajaran IPS tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya dan bangsaku, pembelajaran 1 dan 5 kelas IV sekolah dasar ini dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, diharapkan juga mampu menjadi bahan pertimbangan dan rujukan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk infografis berdasarkan golongan, antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk infografis ini dapat dijadikan referensi untuk pembelajaran di tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya dan bangsaku, pembelajaran 1 dan 5 kelas IV sekolah dasar. Menambah pengetahuan

peserta didik mengenai kebudayaan Indonesia. Media ini juga bisa menjadi pilihan untuk belajar mandiri secara fleksibel bagi peserta didik yang terkendala internet, kuota, atau gawai pada saat pembelajaran jarak jauh, dan membantu untuk lebih memahami materi jika terkendala waktu dalam pembelajaran tatap muka.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk infografis ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Guru juga dapat menjadikan sebagai bahan referensi untuk membuat media pembelajaran yang lebih beragam dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya. Menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi peneliti selanjutnya dalam membuat media yang relevan. Sehingga, media yang dikembangkan bisa menghasilkan produk yang lebih baik.