

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut mendorong perubahan dalam aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidikan perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi maka, pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan peserta didik serta peradaban bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia seperti yang tertuang pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, kemudian memiliki tujuan untuk 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 yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Guru memiliki peran sebagai fasilitator, yaitu menyediakan fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran, sumber belajar dan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan perangkat *mobile* seperti laptop/tablet/dan telepon seluler dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi kebutuhan penting saat ini karena kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan

karena dapat menjelaskan informasi serta memudahkan peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan.¹ Sejalan dengan kecakapan abad 21 atau *framework for 21st century skills*, yaitu keterampilan hidup dan karir, keterampilan inovasi dan pembelajaran, dan keterampilan informasi, media, dan TIK.² Perkembangan pembelajaran abad 21 seperti ini membuat guru harus terus melakukan inovasi terhadap proses pembelajaran dan diminta untuk kreatif agar proses pembelajaran seimbang dengan perkembangan zaman untuk memenuhi kebutuhan belajar.

Guru diharapkan dapat menjembatani informasi, komunikasi, dan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini guru dapat menerapkan TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*). TPACK merupakan pengetahuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.³ Penerapan TPACK dapat digunakan dalam berbagai muatan pelajaran. Guru dapat mengeksplorasi dengan memanfaatkan perangkat mobile dalam pembelajaran.

National Council for the Social Studies (NCSS) mengungkapkan bawa program studi social harus mencakup sains, teknologi dan masyarakat agar peserta didik dapat mengeksplorasi sains dan teknologi untuk melindungi dan memberdayakan lingkungan dan rangka mewujudkan kebaikan bersama.⁴ Melalui muatan pelajaran IPS diharapkan peserta didik dapat mengeksplorasi sains dan teknologi dalam rangka pemberdayaan lingkungan yang terus maju kedepan.

Menurut Permendikbud No.21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan bahwa ruang lingkup IPS terdiri dari manusia, tempat, dan lingkungan yang dipelajari dalam geografi; waktu, keberlanjutan, dan

¹ Andi Gafur, Yustina, Sulfarina. *Difficulties in the Material of Skeleton Systems and the Application of ICT in Learning Natural Sciences* (IPA). *Journal of Educational Sciences* Vol 4, No 1. h.188

² Muhali, *Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21*. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika* Vol. 3 No.2, h. 33. 2019

³ Mutiani, dkk. *Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies*. *The Innovation of Social Studies Journal*, Vol 2 (2). 2021

⁴ Feri Sulianta. *Sepuluh Tema yang menjadi standar kurikulum untuk program studi sosial versi NCSS*. 2019

perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah; system sosial dan budaya yang dipelajari dalam pelajaran sosiologi; Perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang dipelajari dalam pelajaran ekonomi.⁵ Muatan pelajaran IPS di Sekolah Dasar didasarkan pada kehidupan manusia yang terjadi pada lingkungan sekitar. IPS mengenalkan peserta didik mulai dari interaksi lingkup regional, nasional hingga ASEAN. IPS berkaitan erat dengan lingkungan sekitar maka dari itu IPS dirancang sebagai pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dalam wawancara bersama guru kelas IV SDN Rawamangun 05 Pulogadung, Jakarta Timur menyatakan bahwa IPS memiliki materi yang banyak untuk dipelajari, sehingga penyampain materi masih kurang optimal yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan wawancara, salah satu materi yang sulit adalah materi Sumber Daya Alam karena Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep dalam Sumber Daya Alam. Sarana dan prasana juga belum dapat digunakan secara maksimal karena keterbatasan yang ada. Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Sejalan dengan adanya kurikulum baru, yaitu Kurikulum merdeka. Dalam wawancara bersama guru kelas IV SDN Jagakarsa 09, Jagakarsa, Jakarta Selatan yang merupakan sekolah penggerak angkatan pertama, menyatakan bahwa masih terbatasnya sumber belajar yang tersedia. Sumber belajar yang digunakan hanya buku cetak terbitan Kemendikbudristek. Kurang beragamnya sumber belajar yang tersedia kemudian dibutuhkannya sumber belajar yang menarik untuk digunakan oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan sumber belajar belum dapat digunakan secara maksimal oleh guru.

⁵ Permendikbud No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

(http://repositori.kemdikbud.go.id/4791/2/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf) Di unduh pada tanggal 14 September 2021 pukul 13:46, h.150-152

Pada proses pembelajaran yang terjadi di lapangan bahwa pemanfaatan konten berbasis aplikasi android masih belum optimal dikembangkan. Variasi penyampaian materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat penyampaian materi dapat dilakukan secara optimal.

Untuk dapat menyampaikan materi secara optimal maka guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan muatan pelajaran IPS. Sumber belajar merupakan alat bantu yang dapat membantu guru dalam sesuatu yang tidak dapat disampaikan.⁶ Guru dituntut untuk dapat mengembangkan sumber belajar yang dapat menunjang materi IPS. Sumber belajar yang disajikan harus mencakup materi yang disajikan secara menarik, *meaningful* serta dapat digunakan kapan saja sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip dari suatu materi. Salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan yaitu *E-Magazine* karena sebuah inovasi pengembangan sumber belajar yang dapat digunakan kapan pun, menarik, dan *meaningful*.

E-Magazine atau majalah elektronik merupakan sumber belajar yang menyajikan materi pembelajaran serta ditampilkan secara menarik karena tersedianya gambar, video, audio serta audio-visual membuat pembelajaran lebih menarik.⁷ Majalah elektronik merupakan majalah yang tidak lagi menggunakan bahan baku kertas, isi majalah dapat ditampilkan dalam bentuk file digital sehingga lebih memudahkan karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Perlunya sumber belajar yang dapat menyampaikan materi secara optimal serta fleksibel karena mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

Pertimbangan mengembangkan sumber belajar berbasis android karena berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan oleh peserta didik,

⁶Ainul Fuad, Hilda Karim, dan Muhiddin Palennari, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII*, 2020, Jurnal Biology Teaching and Learning, Volume 3, Nomor 1

⁷ Arifah Novia Arifin , Arsad Bahri , Muhiddin Palennari, Yogi Saputra. *Pengembangan Sumber Belajar Genetika Berbasis E-Magazine Bagi Siswa SMA. Proceedings of National Seminar Research and Community Service Institute*, E(7). 2019

dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki telepon seluler android dan membutuhkan sumber belajar yang menarik dilengkapi oleh gambar, video juga games terutama pada materi Sumber Daya Alam dimana peserta didik merasa kesulitan pada materi tersebut.

Sejalan dengan itu menurut *Statcounter Global Stats* bahwa pengguna *mobile operating system* berbasis android di Indonesia sebesar 88,97% pada periode 2022-2023. Ketersedian telepon seluler android dalam rangka pemanfaatan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pengadaan sarana sumber belajar.



Gambar 1.1 Mobile Operating System Market Share In Indonesia⁸

Dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh peserta didik yaitu, kesulitan pada materi Sumber Daya Alam karena materi yang disampaikan belum secara optimal juga terbatasnya sarana dan prasarana serta sumber belajar, selain itu sebagai pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan sumber belajar yang mudah diakses. Peneliti akan mengembangkan *E-Magazine* sebagai sumber belajar pada materi Sumber Daya Alam muatan pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar, agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal serta menambah pengetahuan peserta didik pada materi tersebut. Peneliti akan mengembangkan *E-Magazine* berbasis android pada muatan pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ainul Fuad, Hilda Karim, dan Muhiddin Palennari yang berjudul "Pengembangan Media

⁸ Statcounter Global Stats (<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>), 2022

Pembelajaran *E-Magazine* sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII” pada tahun 2020 menyatakan bahwa *E-Magazine* dapat digunakan sebagai sumber belajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada tumbuhan kelas XII SMA.⁹ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Anisatur Rohmah, Henry Januar Saputra, dan Ikha Listyarini yang berjudul “Pengembangan *E-Magazine* Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar” disimpulkan bahwa *E-Magazine* berbasis android dapat digunakan sebagai pendukung sumber belajar dari materi subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V Sekolah Dasar.¹⁰ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmatul Akbar dan Mukniman yang berjudul “*Biology E-Magazine Development in Human Respiratory System Topic for Grade VIII of Junior High School*” pada tahun 2019 menyatakan bahwa Biologi *E-Magazine* efektif untuk digunakan dalam materi alat pernapasan manusia kelas 8 SMP.¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas adalah dimana peneliti mengembangkan *E-Magazine*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti kembangkan adalah terdapat pada materi dan muatan pelajaran, yaitu muatan pelajaran IPS kelas IV dengan materi Sumber Daya Alam serta terdapat *games*.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini diperlukan karena mengingat pemanfaatan teknologi yang belum optimal. Kebutuhan akan sumber belajar yang dapat mendukung penyampain materi secara optimal dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, serta kebutuhan akan sumber belajar yang dapat digunakan secara fleksibel yang masih belum banyak ditemukan. Dampak bila tidak diteliti adalah penyampaian materi Sumber Daya Alam

⁹ Ainul Fuad, Hilda Karim, dan Muhiddin Palennari, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII*, 2020, Jurnal Biology Teaching and Learning, Volume 3, Nomor 1

¹⁰ Anisatur Rohmah, Henry Januar Saputra, dan Ikha Listyarini, *Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar*, 2020, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an Elementary School Volume 7 nomor 2

¹¹ Rahmatul Akbar dan Mukniman, *Biology E-Magazine Development in Human Respiratory System Topic for Grade VIII of Junior High School*, 2019, Journal of Physics

kurang optimal serta terbatasnya sumber belajar muatan pelajaran IPS. Oleh karena itu peneliti memilih pengembangan *E-Magazine* berbasis android pada muatan pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar dalam materi sumber daya alam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Kurang optimal pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan sumber belajar.
2. Peserta didik kesulitan memahami materi sumber daya alam.
3. Kebutuhan akan sumber belajar yang dapat mendukung penyampain materi secara optimal dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
4. Peserta didik serta guru membutuhkan sumber belajar yang fleksibel serta mudah diakses.
5. Perbedaan penelitian yang akan peneliti kembangkan yaitu, ada pada muatan dan materi pelajaran, perbedaan lainnya adalah tersedianya *E-Magazine* berbasis android masih jarang ditemukan di ranah sekolah dasar, serta kebaruan dari penelitian *E-Magazine* ini adalah tersedianya games yang dapat dimainkan oleh peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, perlunya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian terfokus pada masalah yang ada. Peneliti memfokuskan penelitian yaitu pengembangan *E-Magazine* berbasis android pada muatan pelajaran IPS kelas IV pada materi sumber daya alam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan *E-Magazine* berbasis android pada muatan pelajaran IPS materi sumber daya alam Kelas IV Sekolah Dasar?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menjadi masukan bagi pihak sekolah dan guru serta peserta didik dalam pengembangan sumber belajar dalam penelitian ini juga mendapatkan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan sumber belajar untuk muatan pelajaran IPS yang menarik serta menyenangkan. Sejalan dengan itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru di sekolah dasar dalam berinovasi mengembangkan *E-Magazine* berbasis android yang sesuai dengan proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan berupa *E-Magazine* berbasis android dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar ketika belajar materi sumber daya alam di kelas IV. Sebagai upaya pengoptimalan penyampaian materi juga mengembangkan proses belajar yang fleksibel

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa *E-Magazine* berbasis android dapat digunakan guru dalam pengoptimalan serta referensi penyampaian materi sumber daya alam serta turut memanfaatkan perkembangan teknologi sesuai dengan kebutuhan ranah pendidikan.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan *E-Magazine* berbasis android diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk yang lebih baik lagi.