

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia yang hidup lingkungan masyarakat memerlukan proses interaksi yang baik agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam suatu komunitas. Keberhasilan dalam berinteraksi dan berkontribusi dapat terwujud jika manusia memiliki pengetahuan literasi sosial yang baik. Literasi sosial merupakan kemampuan atau keterampilan berbahasa dan berkomunikasi yang dimiliki seseorang dalam mengintegrasikan kemudian mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat (Esti & Novitasari, 2019). Mengembangkan literasi sosial sangat penting untuk menciptakan individu yang mampu berkontribusi secara aktif dan positif. Pembentukan literasi sosial sebaiknya dimulai sejak dini melalui lingkungan pendidikan formal di jenjang Sekolah Dasar

Pengembangan literasi sosial secara formal yang dilakukan di sekolah disusun secara terstruktur dalam kurikulum setiap satuan pendidikan salah satunya diintegrasikan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Rosyida et al., 2024). Tujuan pembelajaran IPAS dirancang mengkaji fenomena yang ada di sekitar, berperan aktif mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, memahami dirinya, mampu menjadi peran kelompok serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Asmaul et al., 2023). Kemampuan selaras dengan mencerminkan bagaimana siswa memandang dirinya sebagai bagian dari masyarakat yang harus memberikan kontribusi bagi lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPAS sejatinya tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi mengarahkan peserta didik dalam kehidupan sosial melalui pembelajaran kontekstual. IPAS memiliki potensi besar untuk menumbuhkan literasi sosial peserta didik sekolah dasar.

Literasi sosial tidak terbentuk secara sendirinya, melainkan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan literasi sosial di kelas IV, seperti kurangnya kesadaran diri peserta didik berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok, masih

terdapat peserta didik yang belum mampu menyampaikan pendapat dengan jelas, kecenderungan peserta didik yang tidak mau bekerja sama dengan teman tertentu, peserta didik belum dapat menyampaikan perasaannya pada kondisi tertentu terutama yang pendiam, sikap bercanda yang berlebihan antar teman, sikap peserta didik yang berubah saat setelah libur panjang yang menunjukkan adanya penurunan empati dan interaksi dengan teman kelas. Masalah-masalah ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pembentukan literasi sosial yang perlu diperhatikan. Fenomena ini bukan hal yang baru terjadi di lingkungan sekolah dasar dan perlu memberikan perhatian terhadap pembentukan literasi sosial dari proses pendidikan.

Permasalahan literasi sosial ini juga diperkuat beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa lemahnya literasi sosial yang sering muncul antara lain bersikap individual, egois, mementingkan diri sendiri, rendahnya kepedulian sosial, memiliki sikap pesimis dan menunjukkan sifat mendominasi (Aulia et al., 2023; Kurniasih & Ikhsan, 2019; Mufidah et al., 2021). Perilaku mendominasi dilakukan secara berulang-ulang dapat dikatakan sebagai tindakan perundungan. Masalah sosial perundungan di Lingkungan Pendidikan 35% tercatat terdapat 141 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan pada 2024 (KPAI, 2024). Berdasarkan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) perundung umum terjadi dari segi pendidikan, peserta didik SD mencatat jumlah korban tertinggi (26%), kemudian peserta didik SMP (25%) dan peserta didik SMA (18,75%) (Relawan, 2024). Permasalahan perundungan menandakan adanya krisis pembentukan literasi sosial di sekolah.

Masalah tersebut memperkuat urgensi akan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan konvensional melainkan, membentuk nilai-nilai sosial pada peserta didik sejak usia dini. Pendekatan konvensional yang berpusat pada guru cenderung tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif berinteraksi dan kolaboratif selama proses pembelajaran (Ferdiansyah, 2024). Hal ini diperlukan suatu inovasi yang lebih partisipasi dan mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung dalam memecahkan masalah nyata. Salah satu

pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut mencapai tujuan ialah *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada permasalahan yang ada. Pendekatan PBL ini melibatkan keterlibatan aktif dalam proses pendidikan dengan membahas permasalahan di dunia nyata dan menggunakan pemikiran kritis, yang pada akhirnya meningkatkan rasa ingin tahu (Kusumawati et al., 2022). Pendekatan PBL berperan besar dalam kurikulum merdeka dengan sistem pembelajaran student centered, pada sistem ini pembelajaran berpusat pada peserta didik tanpa mengandalkan guru sebagai fasilitator (Dentatama & Susanti, 2025; Rusmiati et al., 2023). Perencanaan pembelajaran dengan pendekatan PBL mampu membangun pengetahuan sendiri melalui diskusi di lingkungan sekitar dan proses kolaborasi untuk berinteraksi satu sama lain untuk membentuk suatu pemahaman baru (Darwati & Purana, 2021). Melalui pendekatan PBL, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, tetapi mengembangkan kesadaran akan masalah sosial yang mereka hadapi. Sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, PBL sejalan dengan kompetensi yang dibutuhkan untuk revolusi industri 4.0. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mendorong toleransi, disiplin, memicu rasa ingin tahu, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi, interaksi yang diperlukan untuk literasi dalam pemecahan masalah dan sikap sosial (Mochamad et al., 2023; Nasrikin et al., 2023; Tusriyanto et al., 2022; Widiana et al., 2020). Dengan demikian, PBL menjadi alternatif untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada kelas IV dalam membentuk literasi sosial peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif dan kontekstual.

Penerapan PBL masih menjadi tantangan penerapan di kelas. Berdasarkan hasil studi di kelas, proses pembelajaran belum sepenuhnya mengoptimalkan metode dikarenakan keterbatasan waktu di kelas. Memerlukan persiapan yang matang terutama bagi guru. Karena tanpa persiapan yang matang, model pembelajaran PBL

tidak akan terlaksana secara maksimal, menghabiskan banyak waktu dalam persiapannya dan kegiatan pembelajaran, kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas berkelompok masih memilih teman. Kemudian pemilihan metode konvensional menjadi solusi dari guru selama ini karena masih keterbatasan pemahaman konsep PBL sehingga belum dapat maksimal. Temuan yang didapatkan di sekolah sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya kesiapan guru mengimplementasikan, keterbatasan waktu dan rasa sungkan bekerja sama dengan teman kelas (Abubakar & Nasaruddin, 2022; Auliah et al., 2023; Febiwanti et al., 2023) dan kurangnya pemahaman konsep PBL oleh guru serta kurangnya motivasi aktif peserta didik (Nurkomaria et al., 2022; Rahman et al., 2024). Namun, berbagai kendala dalam penerapan PBL di kelas menunjukkan perlunya inovasi mendukung implementasi pada mata pelajaran IPAS di kelas yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selama ini, guru telah memanfaatkan media pembelajaran di sekolah telah dilakukan oleh guru dengan berbagai jenis media, seperti video Youtube, PPT, *Google slide*, *whiteboard* dan *canva*. Kelemahan media video Youtube penggunaannya cenderung pasif, bahasa yang digunakan ketinggian, materi tidak sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajar serta penggunaan gambar, materi dan contoh di video Youtube tidak disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Pengguna PPT dan *Google slide* banyak digunakan untuk menyajikan materi secara sistematis, namun bersifat satu arah, materi yang disajikan di PPT hanya mencopy dari buku secara ringkas tanpa mengaitkan dengan kehidupan nyata, kemudian *Google slide* yang ketergantungan dengan akses internet setiap penggunaannya dalam penyajian materi kurangnya interaktif aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam *slide* tersebut.

Whiteboard dalam penggunaan yang masih berbantuan dengan akses internet sehingga menjadi kendala dalam mengaplikasinya, kurangnya petunjuk penggunaan yang membingungkan peserta didik dalam belajar, minimnya materi

interaktif yang terintegrasi kurikulum, sehingga guru harus membuat kembali dengan kebutuhan peserta didik, kesulitan menerapkan pembelajaran kolaboratif, kerja sama antar peserta didik sehingga ditinjau bahwa penggunaannya tidak jauh berbeda dengan papan tulis konvensional namun hanya saja dilengkapi dengan gambar yang jelas dengan berbatuan audio. Kelemahan canva sebagai daya tarik konten pembelajaran, namun penggunaannya lebih berfokus pada aspek produksi materi dari pada proses pembelajaran tanpa adanya umpan balik peserta didik, materi disajikan hanya secara umum tanpa mengaitkan dengan konteks kehidupan nyata. Melihat tantang yang ada, setiap *stakeholder* dalam bidang pendidikan perlu menemukan alternatif solusi dari masalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovasi, melibatkan kolaborasi, interaksi, partisipasi di sesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik sekarang. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah media pembelajaran yang ada dengan diterapkan saat proses belajar mengajar dapat terealisasi dengan bantuan media *mobile learning*.

Mobile learning media pembelajaran yang fleksibel yang terjadinya interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat terjadi berdasarkan kebutuhan (H. J. Kim et al., 2017; Linda et al., 2020). Konsep memanfaatkan *mobile learning* membawa manfaat dengan ketersediaan materi sebagai suatu pilihan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Kehadiran *mobile learning* menjadi pelengkap pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja (Díaz-Sainz et al., 2021; Domingo & Garganté, 2016; Hao et al., 2019; Mayer, 2020). Implementasi *mobile learning* tidak hanya mendukung fleksibilitas waktu tetapi interkatif dan mandiri bagi peserta didik (Milanti et al., 2023; Riana & Elmunsyah, 2024). *Mobile learning* dapat dilakukan secara berkelompok dalam penggunaannya (Imania & Bariah, 2020; Nikmah et al., 2020).

Penggunaan *mobile learning* di sekolah dasar meningkatkan kemandirian peserta didik memahami materi (Amalia et al., 2022; Muanas et al., 2021). Penyusunan konten materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur

tujuan pembelajaran (Nur et al., 2024; Wulandari et al., 2024). *Mobile learning* sebagai perlengkapan evaluasi serta penguatan untuk mengulang kembali pembelajaran tanpa pendampingan guru (Darmaji et al., 2024). Lingkungan belajar yang interaktif sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa untuk berkomunikasi secara langsung dan merespons setiap interaksi yang terjadi di dalam aplikasi pembelajaran (Azmi & Ummah, 2023; Nuranti et al., 2023). Ketersediaan media *mobile learning* dapat memungkinkan peserta didik mengakses berulang materi yang belum dipahami (Mardiyanto & Anngara, 2025; Sugandi et al., 2024). Penerapan *mobile learning* memberikan potensi dalam meningkatkan kolaborasi aktif peserta didik dan guru (Lintjewas et al., 2022; Muhammad & Yuliani, 2023; Radita & Nurfauziah, 2022). *Mobile learning* memberikan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket di SD Diandidaktika melibatkan 30 peserta didik, diperoleh informasi mengenai perangkat pembelajaran yang sering di gunakan oleh guru. Hasil menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan oleh 57%, di ikuti oleh buku cerita 36,6%, buku pelajaran 50%, video pembelajaran 43,3% dan media digital 4%. Selain itu, perangkat pembelajaran yang disukai oleh peserta didik saat belajar di kelas yaitu buku pelajaran 30%, buku cerita 36,6%, LKPD 30%, media digital 53,3% dan video pembelajaran 40%. Meskipun guru melakukan berbagai perangkat pembelajaran yang di gunakan, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan. Hal ini menunjukkan variasi perangkat pembelajaran telah ditetapkan, efektivitas dalam mendukung pemahaman masih perlu ditingkatkan. Dari segi penunjang pembelajaran, kebutuhan peserta didik untuk memahami materi lebih lanjut menunjukkan bahwa 76,6% diantara-Nya menginginkan penggunaan media digital, 20% LKPD, 10% video pembelajaran, 13,3% buku cerita dan 10% buku pelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa perangkat pembelajaran yang ada saat ini belum di lakukan secara optimal untuk mendukung proses belajar.

Materi yang di anggap paling sulit oleh peserta didik, kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan 26,6%, norma dalam adat istiadat daerah 13,3%, masyarakat di daerahku 20% dan kerajaan-kerajaan di Indonesia 40%. Model pembelajaran sering digunakan guru di kelas yaitu tanya jawab, belajar individu, membuat produk sehingga belum pernah mengaitkan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran yang menggunakan model biasa membuat kesulitan peserta didik memahami pembelajaran. Cara belajar yang menyenangkan, 63,3% peserta didik lebih memilih belajar secara individu, sementara 36,6% lebih suka belajar secara kelompok. Penting untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman konkret yang dialami oleh peserta didik, agar proses belajar menjadi lebih relevan dan efektif. Pengembangan metode dan perangkat pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan belajar yang melibatkan interaksi kelompok juga harus diperhatikan, karena tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi mendorong kolaborasi dan diskusi yang dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Informasi tidak hanya dilakukan dengan angket, melainkan melalui studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas dan peserta didik mengenai kondisi lingkungan sekolah dalam belajar bahwa, guru memulai kegiatan dengan memberikan motivasi di awal pelajaran. Hal ini dilakukan melalui *ice breaking*, berbagi pengalaman dari guru maupun peserta didik selama kurang lebih 5-10 menit untuk membangun suasana belajar yang positif. Untuk memahami kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda, guru menilai sejauh mana mereka dapat menyerap materi, dengan cara memberikan kuis dan tanya jawab setelah pelajaran untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan, guru memberikan tambahan waktu belajar khusus. Namun proses pembelajaran belum sepenuhnya mengoptimalkan metode dikarenakan keterbatasan waktu di kelas. Meskipun demikian, media yang digunakan sudah beradaptasi dengan teknologi yaitu menggunakan *Kahoot*, *Quiziz* serta dua komputer di kelas. Namun media pembelajaran yang sering digunakan

oleh guru yaitu, video Youtube dan PPT untuk menunjang materi yang akan di sampaikan.

Pelaksanaan kegiatan belajar masih terdapat kendala, yaitu sebagian peserta didik masih cenderung pasif, tidak menyampaikan pendapat, belum menanggapi pertanyaan dari guru. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman materi IPAS, karena materi tersebut baru dimulai diajarkan di kelas 4, sebelumnya tidak didapatkan di kelas 3. Materi yang dianggap sulit oleh peserta didik yaitu mengenai sejarah tentang kerajaan dan tokoh-tokoh. Di samping itu, perkembangan literasi sosial peserta didik juga menjadi tantangan. Sebagian peserta didik belum menunjukkan kesadaran diri untuk aktif diskusi kelompok. Hal ini terlihat ketika guru membagi kelompok diskusi, tidak semua peserta didik berpartisipasi hanya saja mengandalkan teman yang dianggap lebih memahami. Dengan hal ini juga terlihat kemauan dan kemampuan siswa untuk memberikan pendapat dan solusi belum semua dimiliki peserta didik.

Langkah kegiatan yang sudah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan literasi sosial yaitu, mengadakan kegiatan *silent reading* di luar kelas. Peserta didik diminta membaca secara mandiri kemudian menceritakan isi buku kepada teman sekelas setiap Kamis pagi. Kemudian di akhir bulan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *redator*, kegiatan membaca di luar kelas, diskusi kelompok, berbagi tugas, presentasi dan latihan menjawab pertanyaan. Selanjutnya masalah sosial yang timbul di lingkungan sekolah seperti candaan yang berlebihan hingga perbedaan pendapat, pemahaman diri, beberapa siswa sudah dapat mengenali perasaan mereka dan menyampaikan pendapatnya, meskipun sebagian ada juga yang masih pendiam dan kesulitan untuk mengungkapkan perasaan mereka. Langkah guru dalam permasalahan ini berupaya memberikan nasehat dan membangun kesepakatan dalam kelas untuk memastikan saling menghormati antar siswa dan untuk membantu, guru menggunakan media pembelajaran seperti stiker perasaan untuk memudahkan komunikasi emosi. Secara keseluruhan, guru menilai bahwa sebagian peserta telah mengembangkan karakter mandiri dan bertanggung jawab, meskipun

sebagian yang masih perlu bimbingan lebih lanjut dalam menyampaikan tindakan yang harus diambil dalam menghadapi masalah.

Informasi yang tidak hanya diperoleh dari guru kelas 4, melainkan dari hasil wawancara kepada peserta didik bahwa guru menjelaskan materi pelajaran dalam pembelajaran IPAS dengan cara menggunakan PPT dan buku dengan dukungan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar dengan proyektor, buku guru dan Youtube. Penyajian materi yang lumayan membantu, namun sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada materi sejarah kerajaan. Kondisi ini menunjukkan perlunya tambahan media agar dapat memudahkan materi. Media tambahan media yang dibutuhkan peserta didik dengan komputer, media gambar dan audio visual lainnya yang dapat memperjelas materi, khususnya dalam muatan pelajaran IPS. Selama proses pembelajaran, guru kadang-kadang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari, namun perlu ditingkatkan dengan memberikan contoh-contoh konkret yang relevan dengan lingkungan peserta didik agar lebih mudah memahami dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Dari segi keterampilan presentasinya, banyak peserta didik masih merasa gugup, kurang percaya diri, tegang di depan kelas. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak bersifat individual dan belum terlalu sering melibatkan diskusi kelompok. Akibatnya, peserta didik jarang berdiskusi dengan teman-temannya mengenai permasalahan sosial di lingkungan sekitar mereka. Padahal, diskusi kelompok sangat penting untuk melatih kerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan menyampaikan pendapat

Informasi yang tidak hanya dilakukan dengan wawancara tetapi juga kuesioner siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan. Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui bahwa guru telah menggunakan media IPS berbasis digital di kelas, seperti Youtube dan PPT dilihat dari respons peserta didik sebanyak 63,3 %. Guru memperoleh media pembelajaran dalam pembelajaran IPS *colorfull* dan memiliki kualitas lumayan baik terlihat dari respons peserta didik sebanyak 54,5%. Namun, penggunaan video dari Youtube belum sepenuhnya efektif dalam membantu memahami materi IPS dengan respons peserta didik

sebanyak 45,5%. Hal ini terlihat dari tanggapan respons peserta didik menyatakan 72,7% perlu media pembelajaran pendamping selain video Youtube untuk memahami materi dalam muatan IPS. Selain itu, respons peserta didik sebanyak 63,6 % menyarankan adanya tambahan berupa media digital yang lebih menarik digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas dan di dukung dengan peserta didik sebanyak 54,5% peserta didik memiliki akses ke perangkat digital seperti, telepon seluler, komputer dan laptop yang memungkinkan mereka belajar secara fleksibel tanpa membatasi ruang dan waktu. Maka dari hal ini perlunya inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Sehubungan dengan studi pendahuluan penelitian, kemampuan literasi sosial masih dapat dianggap rendah karena berbagai aspek keterampilan kognitif, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama serta sikap dan nilai sosial. Berdasarkan hasil penelitian peserta didik menunjukkan yang masih sulit memahami diri sendiri dan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri masih dalam kategori sangat rendah (Jenny & Hasan, 2015; Martono et al., 2021; Sunarsi et al., 2023). Kemudian pada keterampilan kognitif menunjukkan bahwa peserta didik menganalisis dan menyintesis data masih terbilang sangat rendah yang dimiliki peserta didik (Dini et al., 2023; Febrina & Zaka, 2020; Rohani & Muhammad, 2019). Fenomena ini menunjukkan perlunya perhatian dan upaya yang serius untuk mengembangkan kemampuan literasi sosial peserta didik melalui pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan.

Melihat hasil penelitian terdahulu mengenai *mobile learning*, maka peneliti memberikan *novelty* pada penelitian ini berupa pengembangan *mobile learning* yang menitikberatkan pada literasi sosial dikarenakan belum banyak penelitian yang mengembangkan *mobile learning* untuk mengatasi masalah literasi sosial peserta didik SD. Penggunaan *mobile learning* periodisasi tahun 1998 hingga tahun 1998 berfokus pada *mobilitas* kode dan teknologi *seluler* (Fuggetta et al., 1998; Kahn et al., 1999). Kemudian penggunaan *mobile learning* periodisasi tahun 2000 hingga 2006 memfokuskan teknis sistem mengkodekan gambar, video dan analisis

geologi terhadap komunikasi dan keamanan jaringan serta analisis geologi saluran fluvial dan lembah (Baker & Bradley, 2006; Christopoulos et al., 2000; Gibling, 2006; Zhao et al., 2004). Selanjutnya periodisasi tahun 2007 hingga 2009 berfokus pada motivasi media melalui seluler, aplikasi jaringan terkait penggunaan dan aplikasi ponsel dalam konteks *mobile* dan banyak dilakukan sebagai pemantauan permukaan jalan menggunakan sensor *seluler* (Ames & Naaman, 2007; Enck et al., 2009; Eriksson et al., 2008; G. Kim et al., 2009; Miluzzo et al., 2008). Periodisasi tahun 2010 hingga 2015 berfokus pada teknologi ponsel yang interaksi muktisentuh dengan mendukung akses informasi *real-time* (S. Chen & Zhao, 2014; X. Chen, 2015; Geiger et al., 2011; Lien et al., 2011; Malec et al., 2014; Reddy et al., 2010; Zhang et al., 2013). Periodisasi tahun 2016 hingga 2019 berfokus pada Integrasi perangkat *seluler* dalam pembelajaran dalam satuan pendidikan serta pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi dan hasil belajar (Chao, 2019; Dumford & Miller, 2018; Lin et al., 2017; Ouzzani et al., 2016; Sung et al., 2016). Terakhir pada tahun 2020 hingga tahun 2024 pengembangan *mobile learning* dirancang berbasis digital. Pengembangan didasari oleh inovasi pembelajaran di masa pandemi COVID-19 menjadi siswa belajar mandiri, mampu memotivasi belajar siswa, pembelajaran dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun (Ariyanto et al., 2020; Pangalo, 2020; Riana & Elmunsyah, 2024; Yuberti et al., 2021) aktif dan efektif dalam pembelajaran serta mendukung proses pembelajaran (Maharani et al., 2024; Nur'aini & Sunarso, 2024).

Novelty pada produk yang akan peneliti terletak pola interaksi dua arah dengan menggunakan ruang virtual dalam berkomunikasi, berinteraksi dan berpartisipasi antara guru dan peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan fleksibel. Penelitian ini secara spesifik meninjau peningkatan literasi sosial melalui dua aspek, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan sosial. Aspek keterampilan intelektual mencakup kemampuan analisis, sintesis, dan pemecahan masalah, sedangkan keterampilan sosial meliputi kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan membangun komunikasi yang efektif dalam lingkungan belajar. Melalui pengembangan media *mobile learning* berbasis PBL, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dalam konteks masalah nyata

dengan lingkungan. Penelitian pengembangan ini mengedepankan aktivitas aktif peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan berbagai tantangan dengan dukungan teknologi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian berfokus pada pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan teknologi *mobile learning* dan pendekatan PBL, dengan harapan dapat memberikan alternatif strategi efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan literasi sosial pada peserta didik. Hal ini tidak hanya memiliki kebaruan pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif tetapi pada pendekatan interaktif yang menggabungkan teknologi dengan metode pembelajaran aktif dan kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan praktik pendidikan dalam meningkatkan kemampuan literasi sosial peserta didik melalui integrasi media *mobile learning* berbasis PBL. Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, sehingga penelitian ini sangat penting untuk diteliti. Berlandaskan dari hasil studi pendahuluan, wawancara guru, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta didik Sekolah Dasar**”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, maka fokus penelitian terletak pada pengembangan *mobile learning* berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial sekolah dasar”.

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan produk *mobile learning* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana uji kelayakan produk *mobile learning* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas peningkatan literasi sosial peserta didik kelas IV dengan produk *mobile learning* berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Dari beberapa hal yang sudah peneliti paparkan di atas, oleh karena itu penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan. Adapun kegunaan hasil penelitian sebagai berikut;

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian diharapkan menjadi referensi dan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif *mobile learning* yang kreatif, inovatif dan mampu meningkatkan terhadap kemampuan literasi sosial peserta didik

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai salah satu pilihan pembelajaran yang menyenangkan atau pengalaman baru saat belajar materi IPAS, sehingga upaya efektif untuk mengembangkan proses belajar yang fleksibel yang memungkinkan peserta didik belajar kapan pun dan dimanapun serta dapat memotivasi peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi berpartisipasi dalam perkembangan teknologi Pendidikan melalui ponsel serta kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat.

b. Bagi Guru

Memberikan suatu referensi kepada guru agar menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial dalam pembelajaran IPAS untuk menciptakan pengalaman belajar menjadi kreatif dan inovatif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk memotivasi guru dalam perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Memberikan suatu referensi media alternatif yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik, memperkaya pengetahuan pengembangan media pembelajaran dengan melakukan pembelajaran di sekolah atau kapan pun dan dimanapun. Penelitian ini dapat membantu sekolah melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Menambah keilmuan dalam bidang pendidikan guru sekolah dasar yang memberikan informasi kepada peserta didik media yang dikembangkan. Semoga dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media yang lainnya.

e. Peneliti Selanjutnya

Sebagai tambahan referensi terkait pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis pbl untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial sekolah dasar. Sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menciptakan produk yang lebih baik dan optimal sesuai kebutuhan objektivitas.

The logo of Universitas Negeri Jakarta is a large, light blue watermark centered on the page. It features a stylized torch with a flame at the top, set against a background of a lotus flower. The text "UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA" is written in a semi-circle below the torch.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA