

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komponen kunci dari pengembangan penuh sumber daya manusia adalah pendidikan. Karena pendidikan yang baik dapat meningkatkan taraf intelektualitas suatu negara, maka pendidikan harus ditingkatkan dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu. Baik melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal, pendidikan juga merupakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 5 yang menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Menurut Abd Rahman (2022:2), pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan disengaja untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, standar moral yang tinggi, dan kemampuan yang diperlukan baik oleh masyarakat maupun dirinya sendiri untuk dimiliki. kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan kekuatan spiritual keagamaan.

Selain itu, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berakhlak mulia. sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan juga bertujuan untuk

membentuk peradaban dan karakter bangsa. Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang luas untuk berkreasi dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan jasmani dan rohaninya, PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab IV tentang Standar Proses, pasal 19, menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Hal ini didasarkan pada salah satu pilar pembelajaran.

Tidak lepas dari itu, kurikulum juga sangat mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran dirancang. Di SDN 1 Nglebeng Trenggalek kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, kurikulum 2013 tidak terfokus pada guru, melainkan pada siswa, siswa harus mencari dan mengulik sendiri untuk memecahkan sebuah masalah sesuai dengan Pardomuan (2017) Materi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 tidak hanya didasarkan pada dugaan, khayalan, atau dongeng saja, melainkan berdasarkan fakta atau peristiwa yang dapat dijelaskan dengan menggunakan logika atau penalaran tertentu. Terbukti masih banyak sekolah yang kekurangan sarana dan prasarana. Menurut Chotijah (2015), karena media pembelajaran sangat buruk, maka sangat penting untuk meningkatkan infrastruktur dan fasilitas agar pembelajaran dapat berfungsi seefisien mungkin dan mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya pendampingan proses pembelajaran dengan sumber daya dan alat pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah penggunaan media yang menarik.

Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi sepanjang proses belajar mengajar guna menyeleksi minat belajar siswa dianggap sebagai media pembelajaran, menurut Arsyad (2014:10). Untuk membantu siswa dalam memahami isi, sumber belajar hadir dalam berbagai bentuk, baik berupa visual, audio visual, dan nyata. Tetapi untuk anak sekolah dasar lebih ditekankan pada benda-benda konkrit, karena siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan media tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SDN 1 Nglebeng Trenggalek pada tanggal 30 November 2022, terdapat 8 kelas yang terdiri dari kelas 1 terpecah menjadi A dan B, dan kelas 2 sampai 6 masing-masing terdapat 1 kelas. Observasi awal dilakukan dengan melihat fasilitas-fasilitas yang ada, terdapat beberapa fasilitas yaitu, computer sekolah, ruangan TIK, perpustakaan, serta fasilitas pendukung akses internet dengan menggunakan *wifi* yang sudah tersedia. Observasi berikutnya dilakukan di kelas 5, terdapat beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan, seperti ular tangga, pohon angka, dan perkalian 1 sampai 9, yang dimana media ini untuk menunjang pembelajaran matematika, terdapat juga gambar rantai makanan dan kerangka manusia.

Wawancara juga dilakukan dengan guru kelas V SDN 1 Nglebeng Trenggalek yang dilakukan secara luring pada tanggal 30 November 2022, beliau menyatakan bahwa terdapat media yang digunakan di SDN 1 Nglebeng Trenggalek khususnya kelas V, waktu pandemic media yang digunakan menggunakan media audio visual, tetapi jika sudah luring guru menggunakan media benda konkrit. Media yang terdapat di kelas V ini lebih banyak menggunakan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika, seperti

bangun datar, bangun ruang balok, kubus dll, tidak hanya itu juga terdapat media pembelajaran bahasa Indonesia dan IPA, tetapi media lebih banyak didominasi oleh mata pelajaran yang bersifat menghitung, hal ini sesuai observasi awal. Guru kelas juga mengatakan bahwa kelas V di SDN 1 Nglebeng Trenggalek, masih kekurangan media pembelajaran khususnya materi yang berbaur pengetahuan sosial, Guru kelas juga mengatakan bahwa kelas V di SDN 1 Nglebeng Trenggalek, masih kekurangan media pembelajaran khususnya materi yang berbaur pengetahuan social khususnya pada materi wilayah di Indonesia, guru kelas juga menerangkan bahwa tujuan pembelajaran khususnya pada materi wilayah masih belum tercapai, terbukti saat guru menerangkan materi siswa tidak fokus karena tidak adanya media untuk menunjang pembelajaran serta masih belum terpenuhinya capaian pembelajaran pada materi tersebut. Guru menjelaskan penyebab dari permasalahan ini karena letak sekolah yang ada dipelosok pedesaan dan minimnya ketersediaan media pembelajaran, berdasarkan observasi hanya terdapat peta dan globe saja yang sudah disediakan oleh sekolah.

Kajian kebutuhan berdasarkan observasi awal dan wawancara menunjukkan adanya kekurangan materi pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran berbasis pengetahuan sosial. Papan tulis dan buku LKS menjadi satu satunya media yang digunakan, dengan tambahan gambar-gambar yang disediakan oleh guru, yang hanya monoton menggunakan media pembelajaran itu saja sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien, dalam hal ini guru harus menyiapkan gambar yang sesuai, dan dilakukan setiap kali pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa di SDN 1 Nglebeng Trenggalek masih

kekurangan media pembelajaran khususnya ilmu pengetahuan Sosial untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru perlu merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dikarenakan di SDN 1 Nglebeng Trenggalek hanya memiliki media peta dan globe untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka dari itu perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, salah satu media yang dapat digunakan adalah Peta, dengan mengembangkan peta menjadi Peta Wisuda (Wilayah Suku dan Budaya) berbantuan QR-Code untuk tema 1 subtema 2 pembelajaran 4, didalam tema tersebut berisikan kondisi wilayah di Indonesia, peneliti memfokuskan pada materi wilayah-wilayah serta keberagaman suku dan budaya di Indonesia karena di SDN 1 Nglebeng Trenggalek masih kurangnya pengetahuan terkait wilayah-wilayah di Indonesia karena letak sekolah yang berada di pedesaan serta minimnya informasi terkait materi tersebut.

Peta menurut K. Wardiyatmoko (2014:68) merupakan gambaran tradisional permukaan bumi yang berskala sesuai dengan penampakkannya dari atas. Penggunaan media pembelajaran di Indonesia masih sangat rendah karena kondisi geografis negara ini, yang mencakup banyak wilayah dengan populasi etnis dan budaya yang berbeda.

Pengembangan media pembelajaran Peta Wisuda ini merujuk pada modernisasi media pembelajaran yang kekinian, dengan penggunaan *QR-Code* pada setiap pulau pada peta memudahkan guru dan siswa untuk melihat informasi serta mengenal lebih dalam terkait suatu daerah tertentu, berdasarkan wawancara lanjutan guru kelas V menegaskan bahwa guru sudah memahami

terkait dengan teknologi pendidikan digital seperti era sekarang, terbukti bahwa guru dapat mengoperasikan projector pada pembelajaran, mengerjakan bahan ajar menggunakan laptop serta segala pengoperasian terkait satuan sekolah dapat diakses menggunakan smartphone guru, sehingga teknologi QR-Code dapat diwujudkan untuk mempermudah penyampaian media pembelajaran di dalam kelas V SDN 1 Nglebeng Trenggalek melalui media peta wisuda, hal ini sesuai dengan Otto Fajarianto (2021) *QR-Code* yang terdapat pada ponsel dan laptop dapat memudahkan seseorang dalam mengakses informasi, dengan sekali Scan saja guru dan murid bisa melihat semua informasi di berbagai daerah, apalagi letak geografis SDN 1 Nglebeng Trenggalek jauh dari perkotaan. Untuk mendukung media digital ini pihak sekolah telah memfasilitasi wifi dan berdasarkan wawancara guru kelas V memperbolehkan siswa untuk membawa gadget untuk menunjang pengaplikasian media peta wisuda, maka dengan dibuat pengembangan media ini diharapkan siswa dapat melihat bahwa bangsa Indonesia, adalah bangsa yang memiliki wilayah yang luas, serta terdapat ratusan bahkan ribuan suku serta budaya yang berbeda disetiap tempat.

Berdasarkan permasalahan diatas, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran Peta wisuda (Wilayah Suku dan Budaya) Berbantuan *QR-Code* pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Dengan pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran dikelas dapat lebih mudah diterima oleh siswa, serta siswa dapat lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya menerapkan media peta saja, tetapi pengembangan dari media peta untuk mendukung proses pembelajaran didalam kelas, Dengan asumsi media ini dapat dimanfaatkan sesuai dengan

tujuan pembelajaran, maka diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran ini akan meningkatkan minat belajar siswa.

Berangkat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mursiti (2006) tentang pengaruh media pembelajaran peta terhadap hasil belajar pada kelas IPS SD, yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat berpengaruh positif terhadap nilai belajar siswa, dan penelitian yang dilakukan oleh Dhiniati (2016) tentang penciptaan media pembelajaran peta timbul berbahan baku barang bekas pada mata pelajaran IPS kelas V menunjukkan bahwa media tersebut mempunyai kriteria baik, hal ini terlihat dari hasil respon siswa yang rata-rata mendapat kriteria sangat tinggi. Berdasarkan informasi kontekstual dan evaluasi sebelumnya, temuan studi ini berpusat pada investigasi masalah melalui investigasi pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Wisuda (Wilayah Suku dan Budaya) Berbantuan *QR-Code* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas 5 SDN 1 Nglebeng Trenggalek”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, terdapat identifikasi masalah, yakni bagaimana pengembangan Media Peta Wisuda (Wilayah, Suku, dan Budaya) Berbantuan *QR-Code* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas 5 SDN 1 Nglebeng Trenggalek ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan media Peta Wisuda (Wilayah, Suku, dan Budaya) Berbantuan

*QR-Code* pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas 5 SDN 1 Nglebeng Trenggalek yang valid dan menarik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Guru**

Melalui pengembangan media peta wisuda (wilayah, suku dan budaya) *QR-Code* ini dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyebarkan konten pendidikan. Selain itu, hal ini dapat membantu pendidik menjadi lebih mahir dalam menggunakan teknologi mutakhir untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan bermakna.

##### **2. Bagi Siswa**

Melalui pengembangan media peta wisuda (wilayah, suku dan budaya) Berbantuan *QR-Code* dapat memunculkan minat, semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kelas V di SD Negeri.1 Nglebeng

##### **3. Bagi Sekolah**

meningkatkan akses warga SD Negeri 1 Nglebeng terhadap media dan informasi modern guna meningkatkan taraf pengajaran.

#### **E. Spesifikasi produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran IPS, berupa pengembangan media yang sudah ada sebelumnya yaitu peta berbasis digital, yang diberi nama Media Peta Wisuda (Wilayah Suku dan Budaya) Berbantuan *QR-Code*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

## 1. Konten (Isi produk)

Media ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan siswa serta guru untuk mengenal daerah-daerah di Indonesia. Dengan dibentuknya peta tiga dimensi siswa bisa melihat informasi disetiap pulau dengan cara yang lebih. Didalam media Peta Wisuda akan dilengkapi informasi-informasi seperti budaya, daerah, provinsi disetiap pulau.

Tidak hanya itu, untuk menambah siswa sudah disediakan Bar-Code yang bisa diakses melalui internet, dengan memainkan system *Microsoft Sway* untuk menambahkan informasi. Didalamnya akan terdapat video, foto serta informasi yang lengkap tentang pulau atau daerah tersebut. Dengan adanya Bar-Code siswa dan guru bisa langsung melihat informasi pada setiap pulau

## 2. Konstruksi (Tampilan Produk)

Media ini berbentuk papan dengan bahan seng berukuran 100x70 cm dan bisa dilipat untuk mempermudah, dengan peta sebagai media utama. Media ini berbentuk peta yang didesain menjadi peta tiga dimensi/timbul dengan permainan bongkar pasang dengan tujuan agar peta tersebut lebih menarik. Selain itu, fungsi dari pembuatan peta timbul dan system bongkar pasang pada masing-masing pulau agar siswa bisa mengamati setiap pulau. Media Peta Wisuda ini juga akan didesain dengan berbagai warna yang menarik dan dibedakan warna setiap provinsi, agar siswa lebih tertarik untuk melihat Peta Wisuda dan dapat mempelajarinya. Selain itu juga disetiap pulau dilengkapi dengan fitur *Bar-Code* yang bertujuan untuk mengakses informasi lebih lanjut terkait setiap daerah yang ada pada peta.

Terdapat 6 buah box sila pancasila dan dadu yang didalamnya terdapat baju adat pada setiap daerah agar siswa bisa memasangkan sesuai daerah yang tepat

## **F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media pembelajaran ini mampu mempermudah siswa dan guru untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas 5, dan mampu untuk memperoleh gambaran secara nyata terkait wilayah suku dan budaya di Indonesia.
- b. Siswa terinspirasi untuk terlibat dalam pembelajaran aktif.
- c. Dosen dan instruktur yang mempunyai pengalaman mengajar sebelumnya yang dipilih berdasarkan kelas dan bidangnya berperan sebagai validator. Selain itu, validatornya adalah seorang ahli media dengan latar belakang materi dan multimedia.

### **2. Batasan Pengembangan**

- a. Media pembelajaran digital dengan konten yang berkaitan dengan daerah, suku, dan budaya dalam jumlah terbatas menjadi pilihan yang ditawarkan.
- b. Karena produk ini dibuat dengan menggunakan ciri khas siswa SD, maka produk ini khusus ditujukan untuk siswa SDN 1 Nglebeng Trenggalek.
- c. Produk yang ketika dikembangkan menggunakan Bar-Code sehingga harus terdapat koneksi internet di SD tempat pengujian produk serta hanya dapat digunakan dengan bantuan handphone atau laptop

## G. Definisi Operasional

Konsep-konsep berikut ini antara lain perlu didefinisikan secara operasional untuk mencegah kesalahpahaman dan interpretasi terhadap temuan penelitian :

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen atau cara untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran sepanjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa bahan-bahan visual, audio, atau multimedia, seperti gambar, video, audio, presentasi, buku, dan lainnya. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam era digital, media pembelajaran dapat berupa aplikasi pembelajaran daring (online), e-book, atau platform pembelajaran daring lainnya. Mempekerjakan sumber daya pendidikan yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan dan menyederhanakan perolehan kemahiran tertentu.

### 2. QR Code

QR Code atau Quick Response Code adalah kode dua dimensi yang dapat menyimpan dan memberikan berbagai informasi secara langsung melalui scan atau pemindaian dengan smartphone, pembuatan QR Code bisa melalui link kemudian dikonfersi menjadi bentuk barcode Dalam penelitian ini QR Code yang tertaut dalam media Peta Wisuda (Wilayah, Suku, dan Budaya) berisikan materi pembelajaran dan gambar terkait berbagai keragaman suku serta budaya yang tersebar di seluruh Indonesia.

### 3. Wilayah, suku dan budaya

Wilayah adalah istilah bahasa Indonesia yang berarti daerah atau wilayah administrative, wilayah dalam hal ini mencakup pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, yakni Jawa, Sumatra, Kalimantan Sulawesi dan Papua. Suku adalah suatu kelompok masyarakat yang memiliki budaya, bahasa, tradisi, dan sejarah yang berbeda dan unik, serta pada setiap masing-masing suku memiliki kebudayaan, tradisi, dan bahasa yang khas dan berbeda-beda, suku dan budaya dalam hal ini termasuk pakaian adat, rumah adat, suku-suku yang ada pada setiap wilayah dan lain-lain.

