

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan 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 bertanggungjawab. Selain itu, menurut pendapat Sujana (2019) mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik.

Pelaksanaan pendidikan dapat diimplementasikan melalui pembelajaran IPS. IPS merupakan bidang ilmu yang berkaitan dengan manusia dalam lingkup konteks sosialnya atau disebut dengan ilmu yang mempelajari manusia sebagai bagian dari anggota masyarakat (Nurmayati, 2013). Adapun tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI adalah membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi diri dalam hidup sehari-hari dan warga negara yang bangga sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air (Hidayati, 2008). Salah satu materi IPS yang diajarkan pada siswa SD yaitu Kenampakan Alam. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu mengenali lingkungan disekitarnya.

Dengan masuknya perkembangan teknologi informasi dan revolusi industri 4.0 pada abad 21, maka pembelajaran pada abad 21 juga harus memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) *Communication* (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and problem solving*, dan (4) *Creative and Innovative*. Pada sekolah abad 21 atau abad digital menuntut guru dan siswa untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran (Eggen Paul, 2012). Selain pembelajaran abad 21, untuk konsep pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran berorientasi *HOTS*. Menurut Yoki Ariyana (2018), kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dipicu oleh empat kondisi, yaitu (1) Situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi belajar tertentu dan tidak dapat digunakan dalam

situasi belajar lain. (2) Kecerdasan tidak lagi dianggap sebagai suatu keterampilan, yang tidak dapat diubah, dan lingkungan belajar. (3) Pemahaman tentang sudut pandang yang sudah berpindah dari perspektif satu dimensi, linear, hierarkis, atau spiral ke perspektif multidimensi dan interaktif; dan (4) Aspek yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analitis, pemecahan masalah, berpikir kritis dan kritis. Sejalan dengan perkembangan pembelajaran yang ada maka muncul kemampuan yang harus dikuasai guru yaitu *TPACK*. *Technological pedagogical content knowledge (TPACK)* merupakan kemampuan yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006).

Dalam pembelajaran juga selain menekankan teknologi didalamnya namun guru pun harus memahami teori perkembangan anak, seperti yang kita ketahui bahwa siswa SD ini rentang usianya yaitu 7-12 tahun. Salah satu teori perkembangan anak yaitu teori Jean Piaget. Teori Jean Piaget menjelaskan bahwa, anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional kongkret, dimana mereka mampu menggunakan operasi dan logika untuk objek yang nyata saja. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mental.

Berdasarkan teori perkembangan anak menurut Jean Piaget maka teori belajar yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu teori belajar kognitif. Implikasi teori belajar kognitif dalam pembelajaran, guru harus memahami bahwa siswa bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan siswa sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatikan perbedaan individual siswa untuk mencapai keberhasilan siswa.

Berdasarkan tuntutan perkembangan zaman yang ada maka media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang tuntutan pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2005). Menurut Sanjaya (Nurlaili&Dani, 2022) teori Edgar Dale menyatakan bahwa semakin konkret sesuatu yang dipelajari, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh.

Seftriana et al., (2020) menyatakan bahwa permasalahan ketika pembelajaran yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran dan selaras dengan pendapat Sari et al., (2022) yang mengatakan ketersediaan media di sekolah juga tidak digunakan dengan optimal oleh guru. Hal tersebut juga sejalan dengan pengalaman saat peneliti mengikuti kegiatan MBKM Prodi di salah satu sekolah dasar di Rancaekek dimana saat membantu mengajar di kelas IV banyak siswa merasa bosan karena saat pembelajaran IPS materi kenampakan alam guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan buku dan metode ceramah saja saat pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bahwa pembelajaran IPS membosankan, kurang menarik, dan monoton.

Maka solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan media yang menarik dan dapat membantu siswa untuk memahami materi kenampakan alam pada pembelajaran IPS. Salah satu media pembelajaran yang menarik serta dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran permainan ular tangga. Penggunaan media ular tangga pintar memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Andrianto, Firman, & Desyandri, 2021). Menurut Lestari (2021) media pembelajaran ular tangga memiliki banyak keuntungan, yaitu 1) Dapat Menciptakan suasana yang menyenangkan. 2) Dapat mengembangkan kreativitas dan kognitif peserta didik. 3) Dapat membantu peserta didik menyederhanakan dan mengingat pengalaman peserta didik.

Salah satu kebaruan dari media pembelajaran ular tangga yang dapat dikembangkan yaitu dengan menggabungkan penggunaan sistem *barcode* dengan jenis *QR Code* kedalam media pembelajaran ular tangga. Penggunaan sistem *barcode* dengan jenis *QR Code* dalam dunia pendidikan juga sudah mulai diterapkan seperti pada presensi kehadiran siswa dan kartu rencana studi (Firmansyah, 2019). Semakin majunya peradaban, *barcode* mengalami perubahan

yang ditandai dengan hadirnya sistem *barcode* dua dimensi yaitu *QR Code*. Perbedaannya dapat dilihat dari bentuk dan pembacaan pada sistem, *barcode* hanya dapat dibaca dengan satu arah saja, sedangkan *QR Code* memiliki keunggulan untuk dapat dibaca dari segala arah dan tetap terbaca meskipun bagiannya sudah rusak ataupun kotor. Penggunaan *QR Code* ini akan menjadi sesuatu hal yang menarik bagi siswa karena keberadaannya dalam dunia pembelajaran yang masih sangat jarang digunakan oleh guru. *QR Code* dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran ular tangga.

Adapun penelitian tentang media pembelajaran ular tangga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Warda Mufarikha (2021) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada Kelas V di Sekolah Dasar” dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, untuk penelitian tentang media pembelajaran ular tangga berbasis *qr code* ada penelitian yang dilakukan oleh Arfina Dewa Yanti dan Ria Fajrin Rizqy Ana (2023) tentang ”Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga didukung dengan *QR Code* untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. yang dimana hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran ular tangga digital berbasis *qr-code* layak digunakan dalam pembelajaran.

Untuk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*, dimana ular tangga ini akan dipadukan dengan kartu *QR Code* yang berisikan materi tentang kenampakan alam dan pertanyaan seputar kenampakan alam. Untuk membuat media pembelajaran ular tangga peneliti yaitu dengan menggunakan aplikasi *canva* dan web *me.qr*.

Berdasarkan pemaparan deskripsi latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengusung judul” PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR” yang nantinya pengembangan media tersebut dapat menjadi pembelajaran inovatif abad 21 dan *HOTS* pada mata pelajaran IPS serta dapat menyeimbangkan diri dengan pembelajaran berbasis *TPACK*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain perancangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain perancangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai desain pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam, mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam, dan memberikan informasi respon dari guru dan peserta didik pada saat implementasi media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam.

Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi kenampakan alam dan memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan terhadap penggunaan teknologi.
2. Bagi guru, hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif bagi siswa.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat pengembangan diri, menambah wawasan, serta dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan mengenai proses pembelajaran kepada peserta didik yang telah dipelajari peneliti selama perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari 5 bab. Setiap bab disusun dengan pelaksanaan penelitian. Adapun rincian ke lima bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini dijelaskan tentang *TPACK*, *HOTS*, pembelajaran abad 21, media pembelajaran, media pembelajaran visual, *QR Code*, pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*, hakikat dan karakteristik siswa kelas IV, IPS, kenampakan alam, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya desain penelitian, instrumen data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN. Pada bab ini dijelaskan tentang temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil penelitian. Untuk temuan dijelaskan berdasarkan model ADDIE, sedangkan untuk pembahasan dijelaskan berdasarkan rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Pada bab ini dijelaskan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan dan pembahasan penelitian.