

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah perkembangan siswa setelah melalui proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini dapat mencakup pemahaman siswa, pengetahuan baru, perubahan sikap dan perilaku, serta keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran serta dapat diukur melalui penilaian dan evaluasi untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hal ini sejalan dengan Nabillah & Abadi (2019, h. 660) yang mengemukakan bahwa hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

Hasil belajar siswa yang ideal diharapkan dapat mencerminkan pencapaian keterampilan akademis dan non-akademis yang mendukung pengembangan holistik individu siswa. Tidak hanya terfokus pada ranah kognitif, hasil belajar yang ideal juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik siswa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, sebagai bentuk dari hasil belajar ini, siswa diharapkan dapat menjadi individu yang

terpelajar, terampil, memperoleh keterampilan kritis, mampu mengintegrasikan nilai-nilai moral dan sosial dalam kehidupan sehari-hari serta berkontribusi aktif terhadap kemajuan masyarakat.

Pencapaian hasil belajar yang optimal adalah tujuan utama dari setiap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 157641 Masnauli 2, yang mana ditemukan bahwa hasil Ujian Semester Ganjil T.A 2023/2024 siswa masih belum dapat dikatakan optimal. Dari data yang diperoleh, 17 dari 26 siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2 belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu sebesar 70. Artinya, hanya 9 siswa (34,62%) yang lulus KKTP, sedangkan 17 siswa lainnya (65,38%) belum memenuhi kriteria tersebut.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 157641 Masnauli 2 diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, guru lebih sering hanya menggunakan buku dan sangat jarang menggunakan media ajar. Selain itu belum ada upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan media interaktif berbasis teknologi. Metode pengajaran masih didominasi oleh cara-cara konvensional, seperti penggunaan gambar-gambar statis dari internet yang ditempel dan ditunjukkan kepada siswa. Kurangnya pemanfaatan teknologi interaktif ini menyebabkan siswa tidak mengalami pembelajaran yang dinamis dan menarik, yang idealnya dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme mereka selama proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dipertimbangkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi ini bisa berupa pengembangan model pembelajaran, media pembelajaran, serta penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung. Tujuannya adalah untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahid (2018, h. 8) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah faktor teknologi media pendidikan. Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan, merangsang, dan memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan media ajar yang tepat merupakan elemen kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tanpa adanya media ajar, pembelajaran cenderung menjadi kurang efektif karena media tersebut dapat membantu menyampaikan informasi secara visual, auditif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna memfasilitasi terlaksananya pembelajaran dengan optimal. Selain itu, dengan mempertimbangkan kebutuhan dimasa sekarang yang dimana melek teknologi merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh setiap individu, media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu, peneliti merasa penting untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang

dapat memperjelas materi pelajaran dengan baik serta memperkenalkan penggunaan teknologi pada saat yang sama kepada peserta didik.

Peta budaya interaktif berbasis *QR Code* merupakan salah satu contoh media pembelajaran inovatif dan interaktif yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *QR Code*, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tambahan, video, gambar, atau sumber daya digital lainnya yang mendukung pemahaman materi keragaman budaya Indonesia pada submateri Indonesiaku Kaya Budaya. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, karena mereka dapat secara langsung terlibat dalam eksplorasi konten tambahan yang relevan dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya yang sedang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 157641 Masnuli 2 sebenarnya memiliki potensi yang sangat besar untuk diwujudkan. Keahlian dan kebiasaan siswa dalam menggunakan ponsel cerdas dapat menjadi fondasi yang kokoh untuk mengadopsi media ajar digital. Sebagai generasi yang tumbuh dengan teknologi, siswa kelas IV SDN 157641 Masnuli 2 mungkin sudah terbiasa dengan penggunaan ponsel cerdas, sehingga mereka memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk menggunakan media interaktif seperti peta budaya interaktif berbasis *QR Code*. Selain itu, dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, seperti yang ditawarkan oleh media tersebut, maka siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan media interaktif berupa peta budaya sebagai media pembelajaran telah dilakukan sebelumnya,

seperti penelitian oleh Namira dan Zuhdi (2022), yaitu pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (PETINSUBA) Berbasis Android dengan hasil uji coba media di lapangan yang memenuhi kriteria “Sangat Praktis” dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapannya. Kemudian penelitian relevan lainnya adalah penelitian oleh Purba dkk., (2024) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Retaya (Replika Peta Budaya) menggunakan *Problem Based Learning* dengan persentase kelayakan media 92% dan keefektifan media pada kategori sangat efektif.

Berdasarkan relevansi penelitian-penelitian tersebut dan data yang diperoleh dari observasi di SDN 157641 Masnauli 2 maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media peta budaya interaktif untuk pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Pengembangan media ini dinilai cukup penting karena sesuai dengan tuntutan belajar dimasa kini, dimana pembelajaran harus terintegrasi dengan teknologi. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi bahwa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

3. Belum adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan terintegrasi dengan teknologi.
4. Siswa kurang terlibat secara langsung dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan peneliti untuk meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut: Penelitian ini befokus pada pengembangan Media Peta Budaya Interaktif berbasis *QR Code* pada mata pelajaran IPAS, materi Indonesiaku Kaya Budaya, submateri Budaya Disekitarku. Dikarenakan keragaman budaya Indonesia yang sangat banyak dan beragam, maka peneliti hanya akan fokus pada keragaman budaya yang ada di provinsi Sumatera Utara sesuai dengan submateri “Budaya Disekitarku”. Kemudian pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini akan difokuskan hanya pada penilaian kognitif saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media peta budaya interaktif berbasis *QR Code* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 157641 Masnauli 2?
2. Bagaimana efektivitas media peta budaya interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2?

3. Bagaimana praktikalitas media peta budaya interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *QR Code*.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai pembaruan dalam upaya mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pembelajaran IPAS di tingkat satuan pendidikan SD dengan cara

mengembangkan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *QR Code* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam rangka meningkatkan kualitas mutu pendidikan serta dapat menjadi bahan pertimbangan untuk membenahi pembelajaran dikemudian hari.

b. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran peta budaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta dapat memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami pelajaran.

d. Bagi penulis

Menjadi pengalaman serta menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS di SD.

e. Bagi peneliti lain

Dapat menjadi inspirasi serta pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif terkhusus dalam pembelajaran IPAS di SD.