

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik menggunakan pendekatan saintis dan pendekatan berbasis keilmuan dengan lima tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan menginformasikan. Mata pelajaran dalam kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan dasar meliputi mata pelajaran Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, SBdP, serta PJOK.

Menurut Mulyasa (2013:14) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi. Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan kepada pembentukan karakter. Sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) yang telah diberlakukan oleh Kemendikbud, KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukan karakter peserta didik, sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengarahkan pembentukan karakter peserta didik dan penguasaan kompetensi peserta didik. pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran termasuk salah satu tipe atau jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah dari pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberikan pengalaman yang bermakna serta melibatkan peserta didik secara aktif langsung dalam pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan berbagai metode yang

menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu elemen paling penting adalah media. Menurut KBBI media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan dan sebagainya).

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting bahwa peserta didik disekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Oleh karena itu, seorang guru memerlukan media sebagai alat bantu untuk mempermudah mengkomunikasikan pesan berupa materi pelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi. Seorang guru juga harus mampu memilih, mendisain, dan menampilkan media sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dapat membuat peserta didik merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran.

Melalui media pembelajaran yang tepat, rasa ingin tahu peserta didik untuk menemukan hal baru meningkat sehingga guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam memilih media. Di era modern seperti saat ini, media berbasis teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi tuntutan abad 21 karena semakin derasnya arus informasi yang semakin maju. Pada abad 21 Indonesia menyongsong generasi emas pada usia emas. Generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan abad 21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Pendidikan di Abad 21 menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik untuk memiliki

keterampilan belajar dan berinovasi memiliki keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi.

Menurut Darling (2006:2) di abad 21 guru dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pengajaran, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajaran secara terus menerus. Guru profesional abad 21 adalah guru yang terampil dalam pengajaran, mampu membangun dan mengembangkan hubungan antara guru dan sekolah dengan komunitas yang luas, dan seorang pembelajar sekaligus perubahan di sekolah. Firmansyah (2019:267) juga menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi pada media biasanya berupa *game* edukasi, *elearning*, internet atau *m-learning* yang sengaja dibuat untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan sistem *barcode* dalam dunia pendidikan juga sudah mulai diterapkan, contohnya dalam kehadiran peserta didik dan kartu rencana studi.

Penggunaan media dalam sistem *barcode* dengan jenis *QR Code* pada pembelajaran masih sangat jarang, karena pada umumnya sistem *barcode* banyak digunakan dalam dunia marketing. Semakin majunya peradaban, *barcode* mengalami evolusi yang ditandai dengan kemunculan sistem *barcode* dua dimensi seperti *QR Code*. Perbedaan keduanya dapat dilihat dari bentuk dan pembacaan kode pada sistem terkait, dimana *barcode* hanya dapat dibaca dengan satu arah sehingga ketika ada bagiannya yang rusak sistem tidak dapat membacanya. Berbeda dengan *QR Code* yang memiliki keunggulan untuk dapat dibaca dari segala arah dan tetap terbaca sistem meskipun bagiannya sudah rusak/kotor.

Berdasarkan penjelasan tersebut, *QR Code* dalam proses pembelajaran akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi peserta didik karena selain mudah *QR Code* sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran sehingga akan menjadi sesuatu yang baru bagi peserta didik. Penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan media *Exploding Box Pop Up* menjadikan media lebih menarik.

Minat belajar juga sangat penting kaitannya dengan tingkat penguasaan materi peserta didik terhadap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Faktor-faktor yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 2 diantaranya terdapat faktor dari dalam seperti aspek fisiologis dan psikologis peserta didik. Selanjutnya ada juga faktor dari luar yaitu lingkungan sosial ataupun non-sosial. Serta yang terakhir adalah faktor pendekatan belajar, dimana pada faktor ini guru memiliki peluang yang lebih tinggi untuk meningkatkan minat belajar peserta didiknya.

Hasil observasi dan wawancara peneliti pada hari Kamis tanggal 14 November 2020 kepada guru IV SD Negeri 060786 Medan Timur, sistem pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran tematik. Ditemukan media pembelajaran yang dipakai guru selama ini dalam proses mengajar masih tergolong media yang bersifat konvensional. Selain itu, guru kurang inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Penerapan pembelajaran di kelas berfokus pada buku tematik serta media yang berada di sekitar lingkungan kelas. Selain itu, dalam hasil wawancara, guru menyebutkan terdapat hambatan atau kesulitan dalam pembelajaran tematik, yaitu guru memiliki kesulitan dalam

mengaitkan konsep antarmata pelajaran pada suatu tema. Kesulitan guru dalam mengajar salah satunya juga dipengaruhi karena tidak tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat membantu guru dalam mengajar.

Berdasarkan analisis awal yang dilakukan di sekolah tersebut, bahwa guru dalam pembelajaran tematik di sekolah memiliki keterbatasan dalam mengajar salah satunya dipengaruhi karena tidak tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat membantu guru dalam mengaitkan konsep-konsep antarmata pelajaran serta di sekolah tersebut menggunakan media sederhana yang berada disekitar lingkungan kelas dan jarang menggunakan media visual berbentuk 3 dimensi dalam pembelajaran tematik. Hasil belajar juga berpengaruh dalam proses belajar mengajar berlangsung peserta didik yang jarang bertanya dan tidak fokus dalam pembelajaran tematik juga berpengaruh dalam rendahnya hasil belajar peserta didik. Peserta didik kelas IV melalui hasil pengamatan di lapangan telah diketahui peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara langsung karena dapat dilihat secara nyata. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik.

Mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam belajar menggunakan pendekatan tematik.

Media *Exploding Box Pop Up* merupakan suatu media pembelajaran 3 dimensi berbentuk kubus atau kotak. Setelah kotak itu dibuka di dalamnya terdapat banyak gambar dan materi yang dapat meningkatkan rasa antusias dalam pembelajaran Tematik dan juga menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media *Exploding*

Box Pop Up juga terintegrasi *QR Code*. *QR Code* memiliki keunggulan tersendiri jika *Code QR* di *scan* menggunakan *android* maka akan keluar soal-soal yang berhubungan dengan pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 3 pembelajaran 2. *QR-Code* memudahkan peserta didik untuk mengerjakan dan menjawab soal melalui *android* langsung dan akan langsung keluar hasil atau nilai dari peserta didik. Selain itu, pembelajaran tematik juga memerlukan media yang nyata untuk dapat mendukung proses pembelajaran aktif dan inovatif. Media tersebut dapat mempermudah peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang baik serta meningkatkan motivasi belajar.

Hal tersebut mendorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Exploding Box Pop Up* Terintegrasi *QR Code Technology* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”. Media *Exploding Box Pop Up* Terintegrasi *QR Code Technology* ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan mengajar tematik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang efektif di SD.
2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 2 tergolong rendah.
3. Media yang digunakan belum berbasis digital dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran tematik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, khususnya pada pembelajaran tematik yang perlu adanya inovasi serta pengembangan media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* pada pembelajaran tematik dikelas IV tema 6 “Cita-citaku” subtema 3 pembelajaran 2 kelas IV SD 060786 Medan Timur T.A 2020/2021 yang didasarkan pada kriteria aspek kelayakan media dengan memperhatikan kevalitan, keefektifan serta kepraktisan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 060786 Medan Timur?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR-Code Technology* diterapkan pada peserta didik kelas IV SDN 060786 Medan Timur?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR-Code Technology* pada peserta didik kelas IV SDN 060786 Medan Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diambil tujuan penelitian adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR-Code Technology* yang valid pada peserta didik kelas IV SDN 060786 Medan Timur.
2. Menghasilkan media pembelajaran *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR-Code Technology* yang praktis pada peserta didik kelas IV SDN 060786 Medan Timur.
3. Menghasilkan media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* yang efektif pembelajaran tematik di kelas IV SDN 060786 Medan Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Ada dua manfaat teoretis dan praktis. Yang di uraikan sebagai berikut:

1. Teoretis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dalam membantu kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya pada media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* dalam pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar.
 - b. Dapat menjadi bahan referensi penelitian dalam bidang media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif, mengalami sendiri, belajar mengembangkan pengetahuan melalui media pembelajaran Tematik menggunakan media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* yang menarik untuk peserta didik SD.
- b. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan minat peserta didik agar tercipta pembelajaran efisien dan menyenangkan. Produk pengembangan mampu menjadi salah satu alternatif media untuk menunjang pembelajaran tematik di SD.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, untuk meningkatkan mutu bagi sekolah dan mensosialisasikan penggunaan Media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* dalam pembelajaran tematik tema 6 peserta didik Kelas IV SDN 060786 Medan Timur sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media *Exploding Box Pop Up* terintegrasi *QR Code Technology* pada media yang sejenis tema yang lain.