

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan yang optimal bisa dicapai dengan adanya pendidikan, karena pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang akan memiliki suatu keahlian, keterampilan, kepribadian, pengendalian diri, dan kecerdasan yang diperlukan untuk dirinya sendiri dan masyarakat (Alpian et al., 2019). Pendidikan bukan hanya sekedar suatu proses pembelajaran, tetapi juga merupakan suatu investasi jangka panjang. Pendidikan merupakan peninggalan dari sistem pendidikan yang isinya dapat diambil pelajaran dan juga makna yang ada didalamnya (Simbolon & Koeswanti, 2020). Individu mampu berkontribusi secara aktif dalam pembangunan ekonomi, sosial dan budaya suatu bangsa apabila individu tersebut memiliki pendidikan yang baik. Dalam perjuangan melawan kemiskinan, mengakhiri buta huruf, meningkatkan taraf hidup setiap orang, serta menjunjung harkat martabat bangsa dan negara, pendidikan merupakan komponen yang sangat penting. Oleh karena itu, pemerintah melakukan upaya bersama untuk mengatasi sejumlah permasalahan terkait pendidikan, mulai dari tingkat dasar, menengah, dan universitas (Annisa, 2022).

Pengembangan kurikulum saat ini merupakan salah satu tindakan yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia (Siahaan et al., 2023). Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia dan menciptakan suatu sistem pendidikan yang selaras dengan dinamika perkembangan zaman serta kebutuhan masyarakat dalam dunia kerja. Kehadiran Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, membawa inovasi dengan memperkenalkan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini adalah sebuah konsep yang mendorong kemandirian siswa, memberikan mereka kebebasan untuk mengakses pengetahuan dari pendidikan formal maupun nonformal. (Manalu et al., 2022). Kurikulum ini bisa dilakukan dalam berbagai konsep pembelajaran baik di dalam maupun diluar sekolah, serta mendorong kreativitas baik dari guru maupun peserta didik.

Pendidikan di Indonesia pasti akan ada perubahan kurikulum untuk mencapai tujuan Pendidikan yang diinginkan. Salah satu mata pelajaran di kurikulum merdeka. adalah IPAS, yang merupakan hasil kebijakan baru di dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara pembelajaran IPA dan IPS (Sugih et al., 2023). Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka menghadirkan suatu konteks yang sesuai dengan keadaan alam dan lingkungan sekitar tempat siswa tinggal. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Rasyid (2023) proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang yang terjadi adalah kurangnya pemahaman konsep. Kesulitan dalam pembelajaran IPAS muncul akibat siswa masih belum sepenuhnya memahami materi yang telah disampaikan. Kekurangan pemahaman konsep ini disebabkan adanya berbagai kesulitan yang dialami siswa dalam menanggapi pembelajaran yang disampaikan guru. Selain itu juga ada beberapa masalah yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran salah satunya yaitu pada guru kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, jadi menimbulkan efek belajar peserta didik yang tidak ideal, kegiatan pembelajaran IPAS akan terlihat kurang menyenangkan dan membosankan dengan adanya permasalahan tersebut. Pemahaman konsep yang keliru secara terus-menerus, hal ini dapat menimbulkan tantangan belajar dan mengganggu pembelajaran selanjutnya jika tidak segera diperbaiki.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran digital dapat diterapkan guna meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Qr-Code adalah salah satu sumber belajar berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar (Fitriyan et al., 2023). *Qr-code* dimanfaatkan sebagai kunci terjemahan yang dapat dicapai (Vawanda & Zainil, 2023). *Qr-code* ini dipakai untuk akses data yang sangat cepat dan mudah sehingga sangat mudah untuk dibaca oleh smartphone dan chromebook. Kode *Qr* juga dapat digunakan untuk memasukkan proses kegiatan belajar pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan kode *QR* didukung dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Metodologi pembelajaran yang dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL) siswa menggunakan paradigma pembelajaran ini untuk memecahkan kesulitan. Motivasi dan rasa ingin tahu siswa dapat meningkat akibat adanya model ini (Devi & Bayu, 2020). Siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kritisnya dengan menggunakan paradigma PBL ini. Model pembelajaran PBL memberi kesempatan kepada murid untuk secara jelas menyatakan, memberikan pengalaman yang terkait dengan ide-ide yang sudah dimiliki oleh mereka. PBL mendorong para siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui permasalahan yang nyata yang memerlukan suatu pemecahan masalah, Adapun beberapa kelebihan dari penerapan model PBL diantaranya yaitu: 1) Mendorong para siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata 2) siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuan yang di dapatkannya bisa diterapkan dengan baik 3) Melalui kegiatan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi para peserta didik (Firdaus et al., 2021).

Media pendidikan harus diperhitungkan dalam meningkatkan proses pembelajaran, adanya media pembelajaran ini diharapkan para guru bisa membuat konten pembelajaran yang

mampu mendorong suatu motivasi dan juga inovasi pada peserta didik. Dunia pendidikan harus mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya bisa diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran. Terutama pada saat mempelajari suatu konsep pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, sangatlah penting pembuatan bahan ajar digital yang akan diberikan oleh siswa karena akan membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan dapat dimengerti dengan baik oleh siswa. Tambahan pula, dalam lingkungan belajar digital seperti media pembelajaran, siswa dapat menggunakan perangkat digital.1 mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman.

Media ular tangga yang dibentuk dalam bentuk digital dipilih karena memberikan banyak keuntungan. Banyak sekali keuntungan dari bermain permainan ular tangga yaitu 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan 2) Mengembangkan kreativitas kognitif pada peserta didik 3) membantu peserta didik mengingat dan menyedarhanakan pengalaman mereka (Lestari, 2021). Pembelajaran IPA dapat disampaikan melalui berbagai cara dengan bantuan media pembelajaran permainan Ular Tangga. Misalnya, siswa mungkin diberikan pertanyaan cerita yang disertakan dalam permainan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Permainan ular tangga ini merupakan salah satu sarana edukasi yang mungkin menggugah rasa penasaran beberapa sarjana yang ingin mengetahui lebih jauh tentang permainan tersebut. Penelitian yang berkaitan dengan ular tangga yang dilakukan oleh Anjela (2021) dalam penelitiannya diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat pada hasil setelah penelitian sebelum menggunakan menerapkan media ular tanga hasil belajar peserta didik menunjukkan setelah memanfaatkan media belajar permainan ular tangga, 100% siswa mempunyai nilai di atas KKM, dibandingkan 55% siswa yang mempunyai nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 45%.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti dkk (2021) diperoleh hasil permainan ular tangga yang menunjukkan bahwa media ular tangga sudah memenuhi kriteria layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 77,5% dan dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 80%. Sedangkan dari respon siswa mendapatkan persentase sebesar 89,3% sehingga dapat dikatakan bahwa media ular tangga ini sangat layak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Exel J.V & Melva Z (2020) yang menunjukkan hasil nilai rata-rata nilai angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon dari siswa dan angket respon guru yang menunjukk pada nilai persentase sebesar diatas 90% artinya baik sekali, karena nilai ini berada di interval yang sangat praktis.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran berupa ular tangga digital untuk pembelajaran IPAS kelas V SD yang berbasis kode QR, adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada kemampuan akses *Qr-Code* untuk media ular tangga digital. Keunggulan dari penelitian ini adalah tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan contoh soal yang sangat jelas. Hal ini sesuai dengan penggunaan smartphone oleh peserta didik saat ini, memungkinkan mereka untuk aktif dalam proses belajar. Media ini cocok dengan minat bermain peserta didik, sehingga waktu mereka dapat diisi dengan kegiatan yang mendidik.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana model dan desain produk media digital ular tangga berbasis *Qr-Code* untuk mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model PBL di kelas V SDN Oro-Oro Ombo?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V SDN Oro-Oro Ombo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V SDN Oro-Oro Ombo.
2. Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V SDN Oro-Oro Ombo .

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian mengenai masalah yang telah dijelaskan di atas adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan secara teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan diskusi baru bagi para peserta didik melalui pengembangan media ular tangga digital berbasis QR code, yang sangat bermanfaat dalam memfasilitasi pembelajaran. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa terhadap tantangan yang ada di dunia pendidikan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran, terutama dalam pengembangan

lebih lanjut dari media ular tangga digital berbasis *QR-code*, sesuai dengan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin canggih.

b. Bagi guru

Harapannya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi para guru. untuk meningkatkan kemampuannya terutama di dalam pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran PBL.

c. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPAS karena pembelajaran sudah dirangkai semudah mungkin untuk Peserta didik diberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penelitian ini..

E. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran ular tangga berbasis *Qr-Code* yang dapat digunakan pada peserta didik di Sekolah Dasar
2. *Qr-code* yang sudah jadi dicetak dengan menggunakan kertas Cover bentuk persegi ukuran 15 x 15 cm, kemudian dilaminating dan ditempel pada dinding yang bisa di scan oleh peserta didik setiap saat.
3. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital *Qr-Code* ini dikembangkan melalui web *genially* di desain melalui aplikasi *canva* .
4. Media pembelajaran ular tangga berbasis *Qr-Code* ini memuat materi tentang pembelajaran IPAS kelas V BAB 2 Topik A dengan materi Makan dan Dimakan.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai akan pentingnya mengembangkan lingkungan pembelajaran digital ular tangga yang berbasis *Qr-Code* yang akan digunakan oleh siswa adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ular tangga digital yang berbasis *Qr-Code* ini bisa dijangkau oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja, sehingga bisa menjadi salah satu perangkat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang praktis.
2. Penyajian pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* ditampilkan dengan semenarik mungkin dan juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang unik. Permainan warna dan teks yang bagus dan menarik, sehingga menarik perhatian peserta didik.
3. Media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* berisi tentang soal-soal pada simbol bintang dibagian dalamnya yang bisa membantu para peserta didik mengembangkan kemampuan pemahamannya terhadap materi pembelajaran IPAS kelas V BAB 2 Topik A Makan dan Dimakan.

G. Definisi Istilah

1. Media ular tangga digital adalah permainan papan yang dimainkan oleh minimal dua orang anak. Papan permainannya terbagi menjadi kotak-kotak kecil, dimana beberapa kotak memiliki gambar tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya.
2. Kode Qr atau *Qr-Code*, singkatan dari Quick Response, adalah kode matriks atau kode batang dua dimensi yang pertama kali dikembangkan oleh perusahaan Jepang, Denso - Wave, pada tahun 1994. Kode *Qr* ini diciptakan dengan tujuan agar mudah dan cepat diakses.
3. Model Pembelajaran PBL adalah model di mana peserta didik belajar dengan cara memecahkan masalah yang relevan sebagai bagian dari pembelajaran mereka. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan mengatasi masalah secara menyeluruh. Sintaks model pembelajaran PBL ini terdapat 5 fase yaitu, orientasi membimbing siswa

dalam menghadapi masalah, mengelola mereka dalam proses pembelajaran, mendukung penyelidikan baik secara individu maupun dalam kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta melakukan evaluasi dan analisis terhadap cara menyelesaikan masalah.