

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan suasana pembelajaran serta proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat secara aktif meningkatkan kemampuan yang mereka miliki. Pendidikan bisa didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan hidup, bahkan keterampilan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, yang berlangsung secara berkesinambungan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui kegiatan pembelajaran (Sijabat et al., 2024). Melalui pendidikan peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga mampu mengubah tingkah laku dan sikap mereka sebagai bagian dari usaha mendewasakan manusia melalui kegiatan pembelajaran (Zulvira, 2021). Pendidikan tidak semata-mata ditujukan untuk memperbaiki taraf hidup seseorang, melainkan juga untuk menciptakan individu yang beriman, berakhlak mulia, berkualitas, kreatif, mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab. Hal ini menggambarkan bahwa sistem pendidikan tidak hanya menekankan pada pencapaian akademis, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kehidupan peserta didik.

Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi semakin cepat. Inovasi-inovasi ini memberikan banyak keuntungan dalam berbagai sektor, salah satunya adalah dalam sektor pendidikan (Permana et al., 2024). Dalam dunia pendidikan teknologi tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga berperan penting dalam interaksi dan penyampaian informasi antara peserta didik dan guru (Hajar et al., 2024). Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, namun pelaksanaan pembelajaran di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya yaitu pada penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (Mutia et al., 2025). Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, bosan, tidak termotivasi, dan kurang memahami jika proses pembelajaran hanya berfokus pada ceramah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, pemanfaatan media inovatif dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran, salah satunya adalah pada mata pelajaran IPAS.

Penggabungan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan karena peserta didik di usia sekolah dasar biasanya melihat sesuatu secara menyeluruh dan terpadu (Marwa et al., 2023). Pembelajaran IPAS berperan dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, selain itu juga bisa membantu peserta didik memahami bagaimana alam bekerja dan berinteraksi dengan manusia (Allutfia, F. T., & Setyaningsih, 2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan

antara manusia, alam, kehidupan sosial, diri sendiri, dan lingkungan sekitar mereka. Menurut Andreani, D., & Gunansyah (2022) penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Susanto et al., (2024) pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan keterampilan peserta didik. IPAS menggabungkan konsep-konsep dasar yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Guru harus memastikan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar IPAS di SD agar kemampuan berpikir mereka dapat berkembang dengan baik. Selanjutnya kegiatan pembelajaran sebaiknya dibuat melalui berbagai aktivitas nyata (Azizatunnisa et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran IPAS semestinya dilakukan secara kontekstual, berbasis pengalaman, dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Hal ini penting karena tujuan utama IPAS bukan hanya mengajarkan peserta didik mengenai konsep, tetapi juga mengajarkan mereka untuk memahami dan memperhatikan lingkungan mereka.

Salah satu materi pembelajaran IPAS yang dekat dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik adalah materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’. Materi ini mengajarkan peserta didik mengenai lingkungan sekitar mereka, hubungan antar tempat, arah, posisi, dan letak, yang menumbuhkan rasa ingin tahu mereka mengenai lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah. Menurut Putu et al. (2026), materi ini membantu peserta didik memahami lingkungan tempat mereka

tinggal, mengenali karakteristiknya, serta memahami bentuk-bentuk alam dan bentuk-bentuk buatan manusia. Selain itu, materi ini membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan pengamatan mereka, dan kemampuan untuk mengaitkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk memberi peserta didik wawasan yang lebih mendalam dan bermakna tentang materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku", pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan interaktif digunakan agar peserta didik lebih memahami isi dari materi pembelajaran. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket membuat peserta didik cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan pemahaman konsep mengenai lingkungan sekitar belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan interaktif agar konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran IPAS antara lain metode mengajar yang digunakan guru masih kurang beragam, kondisi sekitar belum memadai untuk mendukung peserta didik dalam belajar, serta kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran (Wulandari et al., 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Anggraini & Mahmudah (2023), media pembelajaran adalah segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dan mampu memicu pikiran,

perasaan, pertimbangan, serta kemauan peserta didik, sehingga dapat membantu proses belajar peserta didik. Media pembelajaran terdapat berbagai macam ada media pembelajaran konkret dan media pembelajaran digital. Menurut pendapat Hendriani (2021), Media konkret adalah media yang nyata dan bisa digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Menurut Isti et al. (2026), media konkret memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui aktivitas manipulasi benda nyata membuat konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang bermanfaat. Menurut Puspitasari (2022), dengan menggunakan media konkret, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep masalah karena dapat diterapkan dalam dunia nyata. Selama proses ini, media berfungsi sebagai alat untuk melakukan eksperimen (Wahyu et al., 2020). Sedangkan media pembelajaran berbasis digital menurut Alifah et al. (2023), adalah alat yang digunakan untuk menghubungkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, serta mengembangkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa suara dan gambar yang relevan, menarik, dan interaktif. Menggunakan teknologi digital dalam proses belajar membuat pengalaman belajar menjadi lebih aktif, membantu membangun pengetahuan, mendorong kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta membuat pemahaman peserta didik lebih dalam (Permana et al., 2024). Di dalam media digital terdapat beragam fitur, seperti gabungan gambar, video dan

juga suara yang membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran (Farida, 2019). Media pembelajaran sangat penting karena membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang sesuai dapat mendukung peningkatan wawasan dan dorongan peserta didik untuk belajar, menjadikan konsep yang tidak terlihat menjadi lebih nyata, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih signifikan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Wayut 03, pelaksanaan proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku masih menunjukkan beberapa kendala. Pembelajaran masih didominasi dengan metode konvensional seperti ceramah, penugasan dari buku paket dan buku LKS. Aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru, sedangkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu kurangnya pemanfaatan media pada proses pembelajaran membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik untuk peserta didik. Akibatnya peserta didik mudah bosan dan kurang fokus pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran di kelas, kesulitan yang dialami peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran untuk menyajikan materi secara konkret dan jelas secara visual, Sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Salah satu media alternatif yang dapat dikembangkan

adalah media berbasis *QR Code*, dimana penggunaannya mempermudah peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur yang bervariasi seperti video, materi pembelajaran, game, kuis, dan fitur-fitur lainnya. Media ini dapat diakses oleh peserta didik dengan cara memindai *QR Code* dengan menggunakan handphone atau tablet yang langsung terhubung dengan materi pembelajaran yang dikemas dalam tampilan yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS pada peserta didik Sekolah Dasar masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan media *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Kelas III Sekolah Dasar” adanya pengembangan ini diharapkan bisa menjadi media dan bahan pembelajaran yang layak, efektif, dan mendukung materi pembelajaran IPAS.

## **B. Rumusan Masalah**

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

- a. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku siswa Kelas III SDN Wayut 03?

- b. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada siswa Kelas III SDN Wayut 03?
- c. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada siswa kelas III SDN Wayut 03?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitiannya adalah:

- a. Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku siswa Kelas III SDN Wayut 03.
- b. Mendeskripsikan proses pengembangan produk media pengembangan pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku siswa Kelas III SDN Wayut 03.
- c. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku siswa kelas III SDN Wayut 03.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *Quick Response Code (QR Code)* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku

kelas III sekolah dasar diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoretis pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku dapat digunakan sebagai cara alternatif yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* dapat menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media ini dapat digunakan sebagai contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mendorong sekolah untuk lebih mengembangkan penggunaan media digital yang kreatif dan interaktif.

##### b. Bagi Peserta Didik

Media *Eco Map-Kids* membantu siswa dalam memahami materi Aku dan Lingkungan Sekitarku secara lebih mudah melalui tampilan visual berupa denah lingkungan yang konkret. Adanya *QR Code* juga memungkinkan peserta didik mengakses materi tambahan game dan kuis, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Guru

Media ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif dan praktis bagi guru dalam penyampaian materi IPAS. Dengan adanya *Eco Map-Kids*, guru dapat menjelaskan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru dalam mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan model ADDIE. Selain itu, penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai proses pengembangan, validasi, dan uji coba media pembelajaran.

## **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* untuk materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III sekolah dasar. Media yang dibuat berbentuk denah atau peta lingkungan sederhana yang menggambarkan tempat-tempat di sekitar peserta didik, seperti rumah, sekolah, jalan, dan taman. Melalui denah ini, peserta didik

dapat lebih mudah memahami arah, letak, dan hubungan antar tempat di lingkungan mereka.

Pada media ini terdapat beberapa *QR Code* yang bisa dipindai menggunakan *handphone* atau tablet. *QR Code* tersebut terhubung dengan *flipbook* dan game edukatif. *Flipbook* berisi materi pembelajaran yang dibuat secara menarik dengan gambar dan penjelasan sehingga mudah dipahami, sedangkan game edukatif berisi latihan atau permainan sederhana yang membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Media *Eco Map-Kids* dibuat dengan tampilan yang berwarna dan menarik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *Quick Response Code (QR Code)* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III sekolah dasar sangat penting dilakukan karena masih terdapat beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satunya permasalahannya yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dan cenderung monoton, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi yang berkaitan dengan lingkungan, arah, dan letak suatu tempat. Selain itu, peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang dapat membantu mereka melihat dan memahami materi secara

langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan materi secara visual dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar lebih mudah dimengerti.

Pengembangan media *Eco Map-Kids* menjadi penting karena media ini menggabungkan denah lingkungan berbentuk media konkret 3D yang dipadukan dengan teknologi *QR Code* yang dapat menghubungkan peserta didik ke berbagai sumber belajar digital, seperti *flipbook* dan game edukatif. Dengan adanya fitur tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Peserta didik tidak hanya belajar melalui penjelasan guru, tetapi juga dapat belajar secara mandiri melalui media yang tersedia. Selain itu, penggunaan *QR Code* juga mendukung perkembangan literasi digital peserta didik sejak dini, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan efektif.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara terencana dan teratur. Media ini berfungsi sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, media

pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna.

## 2. *Eco Map-Kids*

*Eco Map-Kids* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk visual 3D berupa denah lingkungan sederhana yang disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk peserta didik sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menggambarkan hubungan antar tempat dalam suatu lingkungan, seperti rumah, sekolah, jalan, dan fasilitas umum lainnya. *Eco Map-Kids* tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep spasial seperti arah, posisi, dan hubungan ruang secara lebih konkret. Dalam pengembangannya, media ini dipadukan dengan teknologi digital melalui integrasi *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan handphone maupun tablet yang didalamnya memuat banyak fitur-fitur yang menarik seperti kuis, *game*, dan *flipbook* sebagai penunjang materi pembelajaran Aku dan Lingkungan Sekitarku yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

## 3. *Quick Response Code (QR Code)*

*Quick Response Code (QR Code)* adalah kode dua dimensi yang mampu menyimpan berbagai jenis informasi digital dan dapat diakses dengan cepat melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* atau tablet yang dilengkapi dengan kamera pemindai. Dalam konteks pembelajaran, *QR Code* berfungsi sebagai penghubung antara media pembelajaran fisik dengan sumber belajar digital, seperti materi tambahan, kuis, *flipbook*, maupun *game* edukatif. Penggunaan *QR Code* memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi secara lebih luas dan fleksibel, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menarik.

#### 4. Pembelajaran IPAS Materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku merupakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami lingkungan di sekitarnya secara menyeluruh, baik dari aspek alam maupun sosial. Materi ini mencakup pengenalan berbagai komponen lingkungan, arah, letak, serta hubungan antar tempat yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran ini menekankan pada pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kondisi nyata di lingkungan mereka. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman konsep secara konkret dan interaktif.