

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar yang menjadi landasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* adalah teori belajar konstruktivisme. Menurut Mandar (2025), teori konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Menurut teori belajar konstruktivis, peserta didik dituntut untuk mampu mengkritisi suatu hal dan tidak bisa bergantung dengan guru saja. Namun peserta didik juga harus berkontribusi penuh dalam kesuksesan pembelajaran tanpa adanya arahan dari guru. Adanya keaktifan peserta didik tersebut dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik untuk terbiasa menghadapi sesuatu. Guru seharusnya hanya mengarahkan untuk membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan dan tidak sepenuhnya di handle oleh guru (Ilham et al., 2023). Menurut Mastiyah (2023), tekanan utama teori ini adalah lebih memberikan tempat kepada siswa didik dalam proses pembelajaran daripada guru.

Pengembangan media *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* sejalan dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme. Media ini mengintegrasikan miniatur lingkungan sebagai media konkret dengan media digital yang dapat diakses melalui *QR Code*, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati lingkungan, memindai *QR Code*, mempelajari materi, menonton video, memainkan permainan edukatif, dan mengerjakan kuis interaktif. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun sendiri pemahamannya mengenai materi Aku dan Lingkungan Sekitarku berdasarkan hasil eksplorasi dan interaksi dengan media. Dengan demikian, penggunaan media *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta mendukung pembelajaran IPAS yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti sebagai pengantar atau perantara (Apriliani, S. P., & Radia, 2020). Menurut Muhson (2010), media pembelajaran adalah komponen sumber belajar, yang merupakan kombinasi alat belajar dan bahan belajar. Media mencakup segala hal yang membawa dan menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima, serta dapat berperan sebagai saluran komunikasi, alat bantu untuk berkomunikasi, penyedia informasi, atau cara untuk

menghubungkan individu dengan informasi (Batubara, H. H., & Ariani, 2019). Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar, berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Media sangat penting dalam proses pembelajaran karena tidak semua materi dapat disampaikan secara efektif hanya melalui penjelasan verbal. Apabila guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa bantuan media, maka pembelajaran cenderung menjadi monoton, dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik mudah bosan, kurang fokus, dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Adanya media memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengar guru menjelaskan, tetapi mereka juga dapat melihat, mengamati, dan bahkan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang akan digunakan di abad ke-21 adalah penggunaan berbagai macam media digital berbasis teknologi (Rahmawati et al., 2021). Adanya media pembelajaran saat materi disampaikan di kelas akan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Supriyono, 2018). Adanya media pada kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi tetapi juga pada kreativitas, keterlibatan aktif peserta didik, literasi digital, dan pengalaman belajar

kontekstual. Media pembelajaran membantu guru membuat pengalaman belajar yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut Fadilah et al. (2023), dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, peserta didik akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran, ada kemungkinan besar bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar (Rejeki et al., 2020).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beragam jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Fatmawati & Farisi, 2025) jenis-jenis media pembelajaran dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah sarana yang menyalurkan pesan dalam bentuk lambang auditif yang membantu meningkatkan keterampilan mendengarkan. Karena disajikan melalui stimulus bunyi, media audio dapat menumbuhkan perhatian peserta didik dan memudahkan mereka untuk memahami penjelasan guru. Selain itu, media audio memperkuat

daya ingat peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mendengar mereka dan memperkuat daya ingat mereka.

2) Media Visual

Media visual dapat menjelaskan makna pesan agar tidak hanya bersifat verbalistik. Media visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual berfungsi memperkuat pemahaman spasial.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual dapat menarik perhatian karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Peserta didik lebih mudah memahami alur peristiwa melalui tayangan dibandingkan hanya dengan cerita lisan. Media audiovisual memberi pengalaman belajar yang realistis. Media audiovisual mampu menumbuhkan motivasi, membangkitkan minat, dan memperkaya pengalaman belajar. Peserta didik lebih bersemangat ketika guru menayangkan animasi atau video pendek karena media audiovisual mampu menghadirkan realitas ke dalam kelas.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara untuk guru menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Keberadaan media

pembelajaran tidak hanya membantu guru menjelaskan pelajaran, tetapi juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Menurut (Sitepu, 2022) media pembelajaran terdiri dari beberapa fungsi, antara lain: 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran, 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran, 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik, 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, 6) mengurangi terjadinya verbalisme, 7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, menurut (Zahwa, 2022) manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Dalam menyampaikan pelajaran dapat menjadi baku.
- 2) Pelajaran dapat menjadi menarik.
- 3) Pelajaran dapat lebih efektif.
- 4) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Efektifitas pada saat pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Dapat menambah sikap positif peserta didik.
- 7) Pendidik tidak perlu menjelaskan secara berulang.

Menurut (Karomah et al., 2024) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru memiliki penafsiran yang berbeda tentang suatu hal. Dengan bantuan media, penafsiran yang berbeda ini dapat direduksi, sehingga materi dapat disampaikan secara konsisten.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan visual. Ini memungkinkan deskripsi konsep, prinsip, proses, dan prosedur yang tidak lengkap dan abstrak menjadi lebih jelas dan lengkap.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media bisa membantu guru dan peserta didik menjalankan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa adanya media, guru mungkin lebih sering menyampaikan materi secara "satu arah" kepada peserta didik.

4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Guru lebih sering menghabiskan banyak waktu dalam menjelaskan materi pembelajaran, meskipun waktu mereka sangat terbatas. Namun, apabila menerapkan media pembelajaran, mereka dapat menggunakan waktu yang singkat tersebut dengan lebih efektif.

5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi juga membantu peserta didik menyerap pelajaran dengan lebih baik.

6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun

Pemanfaatan media pendidikan berfungsi untuk mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan kemampuan indera, ruang, maupun waktu. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dirancang secara fleksibel sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kebutuhan, baik dari segi waktu maupun tempat, tanpa ketergantungan penuh terhadap guru.

7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan kegiatan dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada segi pemberian motivasi dan tindakan, penyampaian informasi, dan pemberian instruksi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan kegiatan belajar yang

menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

3. Media *Eco Map-Kids*

a. Pengertian *Eco Map-Kids*

Eco Map-Kids merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, dalam memahami materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, interaktif, dan kontekstual. Media ini menggabungkan unsur denah lingkungan berbentuk konkret 3D sederhana yang dipadukan dengan pemanfaatan *Quick Response Code (QR Code)* sebagai penghubung menuju sumber belajar digital flipbook dan game edukatif. *Eco Map-Kids* dapat diartikan sebagai media belajar yang berfokus pada lingkungan (*eco/environment*) dan pemetaan ruang sederhana (*map*) yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (*kids*). Media ini dikembangkan agar peserta didik tidak hanya mempelajari konsep lingkungan sekitar secara teoritis, tetapi juga dapat mengamati, mengenali, dan memahami hubungan antar tempat, arah, posisi, dan fungsi lingkungan di sekitar mereka melalui bentuk media yang menarik dan mudah digunakan.

Eco Map-Kids termasuk dalam kategori media pembelajaran visual-konkret dan digital interaktif, karena menghadirkan objek belajar dalam bentuk denah sederhana yang dipadukan dengan akses digital berbasis *QR Code*. Kombinasi ini menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai

alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi belajar yang lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

b. Kelebihan Media Eco Map-Kids

Media pembelajaran *Eco Map-Kids* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di kelas III SD. Media ini bersifat konkret, visual, dan kontekstual, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep arah, letak, posisi, dan hubungan antar tempat melalui denah lingkungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penggunaan *QR Code* menjadikan media ini lebih interaktif karena dapat menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber belajar digital seperti *game*, *flipbook*, kuis, dan materi tambahan lainnya. Media ini juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan efisien.

c. Kekurangan Media Eco Map-Kids

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media pembelajaran *Eco Map-Kids* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Media ini masih bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan akses teknologi, terutama untuk memanfaatkan fitur *QR Code*. Selain itu, pengembangan dan penggunaannya memerlukan persiapan yang lebih kompleks, baik dalam pembuatan desain media maupun penyediaan konten digital pendukung. Dalam pelaksanaannya,

media ini juga berpotensi mengalami kendala teknis, seperti *QR Code* yang sulit dipindai atau keterbatasan jaringan internet. Di samping itu, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi, sehingga guru tetap perlu memberikan pendampingan. Oleh karena itu, meskipun *Eco Map-Kids* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif, namun penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah, kesiapan sarana, dan karakteristik peserta didik.

4. *QR-Code*

a. Pengertian *QR-Code*

Quick Response Code (QR Code) merupakan teknologi kode dua dimensi berbentuk matriks yang dirancang untuk menyimpan dan menyampaikan informasi secara cepat melalui proses pemindaian menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*. *QR Code* tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan data, tetapi juga sebagai media penghubung yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis informasi digital secara instan, seperti halaman *web*, video, dokumen, maupun aplikasi interaktif.

QR Code dipandang sebagai bagian dari teknologi mobile learning yang mampu mengintegrasikan sumber belajar fisik dan digital. *QR Code* membuat peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara cepat tanpa perlu mengetik alamat secara manual, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam proses belajar (Rakha, 2025).

Selain itu, penggunaan *QR Code* dalam Pendidikan merupakan inovasi teknologi yang mendukung pembelajaran modern dengan menyediakan akses langsung ke materi pembelajaran berbasis digital dan interaktif. Teknologi ini berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan berbasis teknologi (Sağit et al., 2024). *QR Code* banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, karena kemampuannya dalam menghubungkan objek fisik dengan informasi digital secara praktis dan efisien. Menurut Sugiana & Muhtadi (2019), penggunaan *QR Code* pada pembelajaran diharapkan akan lebih mengembangkan peserta didik agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

b. Kelebihan *QR-Code*

Penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Berikut beberapa kelebihannya:

1) Akses Informasi yang Cepat dan Mudah

QR Code memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi hanya dengan melakukan pemindaian menggunakan smartphone. Hal ini membuat proses memperoleh informasi menjadi lebih cepat dibandingkan dengan mengetik alamat secara manual.

2) Mendukung Pembelajaran Interaktif

Dalam dunia pendidikan, *QR Code* dapat menghubungkan siswa ke berbagai sumber belajar digital seperti *flipbook*, *game* edukatif, dan kuis

interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

3) Fleksibel dan Mudah Digunakan

QR Code dapat digunakan di berbagai media, seperti buku, poster, maket, maupun lembar kerja peserta didik. Selain itu, penggunaannya juga tidak memerlukan keterampilan khusus.

4) Mengintegrasikan Dunia Fisik dan Digital

QR Code menjadi jembatan antara media pembelajaran fisik dan digital, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi (*digital learning*).

c. Kekurangan *QR-Code*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, *QR Code* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, khususnya dalam konteks pembelajaran.

1) Ketergantungan pada Perangkat Teknologi

Penggunaan *QR Code* memerlukan perangkat seperti smartphone atau tablet. Jika siswa tidak memiliki perangkat tersebut, maka penggunaan *QR Code* menjadi kurang optimal.

2) Membutuhkan Akses Internet

Sebagian besar *QR Code* terhubung dengan sumber online, sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menjadi kendala di daerah dengan akses internet terbatas.

3) Keterbatasan Pemahaman Pengguna

Tidak semua siswa atau guru familiar dengan penggunaan *QR Code*, sehingga diperlukan sosialisasi atau pelatihan sederhana sebelum digunakan.

4) Bergantung pada Kualitas Cetak

QR Code yang rusak, buram, atau tercetak dengan kualitas rendah dapat sulit dipindai, sehingga menghambat akses informasi.

5. Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu pada jenjang sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya secara menyeluruh, sehingga siswa mampu berpikir kritis, logis, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan.

Materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” merupakan salah satu bagian dari pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar yang berfokus pada pengenalan lingkungan terdekat siswa. Materi ini mencakup pemahaman tentang lingkungan tempat tinggal, lingkungan sekolah, serta berbagai unsur yang ada di dalamnya, baik berupa kenampakan alam (seperti sungai, gunung, dan sawah) maupun kenampakan buatan (seperti rumah, jalan, jembatan, dan fasilitas umum). Secara konseptual, materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” bertujuan untuk membangun kemampuan siswa dalam mengenali, memahami,

dan menjelaskan hubungan antara diri sendiri dengan lingkungan sekitar. Peserta didik diajak untuk mengamati lingkungan secara langsung, memahami letak dan fungsi suatu tempat, serta mengenali hubungan antarruang melalui konsep sederhana seperti denah, arah, dan posisi. Pembelajaran ini juga menekankan pada pengembangan sikap peduli terhadap lingkungan serta tanggung jawab dalam menjaga kelestariannya.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS pada materi ini dirancang berbasis pengalaman langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga belajar melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada bagian ini, akan diulas beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran “*Eco Maps-Kids*” Berbasis QR Code Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelusuran menunjukkan adanya beberapa studi dengan topik yang sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Koro, M., & Ratu (2025), yang berjudul “Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta

Didik dalam Pembelajaran Tentang Denah Tempat Tinggalku kelas III SD Inpres Oeba 1” menunjukkan bahwa menggunakan diorama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SD Inpres Oeba 1. Hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II, dengan skor rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 45% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah materi pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang digunakan, yaitu diorama. Namun, ada perbedaan yang signifikan di antara kedua penelitian tersebut: penelitian pertama berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian kedua berfokus pada pengembangan media yang digunakan, yaitu diorama *Eco-Map Kids*, yang dibuat dengan *QR Code*.

2. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Firdaus et al. (2025), dengan judul “Pengembangan Media 3 Dimensi Map Diorama dalam Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah atau Gambar Wilayah Sekolah dengan Kalimat yang Runtut di SD”. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Penerapan media 3 Dimensi Map Diorama yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, baik dari segi isi materi maupun tampilan visual, dengan persentase validasi dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 85%. Media ini tergolong sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil angket guru dan peserta didik dengan persentase berturut-turut 92% dan 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah diterapkan di kelas dan disukai oleh peserta didik. Media 3D Map

Diorama juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 59,13 (*pretest*) menjadi 80 (*posttest*), dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 88%. Persamaan dari kedua penelitian tersebut yaitu terletak pada model yang digunakan yaitu model ADDIE dan media pembelajaran yang digunakan yaitu media diorama 3 dimensi. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua penelitian tersebut. Pada penelitian pertama materi yang digunakan adalah mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian kedua ini materi yang digunakan adalah aku dan lingkungan sekitarku pada pembelajaran IPAS yang membahas mengenai denah dan kenampakan alam serta kenampakan buatan.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tanto et al. (2024), dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Make a Match Card* berbasis *Qr Code* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Topik Bagian Tubuh Tumbuhan. Pada penelitian ini model yang digunakan yaitu 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas media pembelajaran *make a match card* berbasis *QR code* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD, topik bagian tubuh tumbuhan sebesar 86% dari ahli media dan 84,6% dari ahli materi sehingga media pembelajaran *make a match card*

berbasis *QR Code* tergolong kategori sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik SD Kelas IV pada pembelajaran IPAS topik bagian tubuh tumbuhan. Sedangkan hasil respons dari peserta didik dan guru dapat disimpulkan bahwa tingkat respons media pembelajaran make a match card berbasis *QR Code* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD, topik bagian tubuh tumbuhan sebesar 85,3% dari peserta didik dan 86%. Persamaan dari kedua penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan *QR Code* dalam mengakses media pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yang signifikan yaitu terletak pada materi yang digunakan, pada penelitian pertama materi yang digunakan yaitu membahas mengenai tumbuh-tumbuhan, sedangkan pada penelitian kedua ini menggunakan materi denah dan kenampakan alam serta buatan, tidak hanya itu perbedaan juga terdapat pada media pembelajaran yang digunakan, pada penelitian pertama media yang digunakan yaitu make a match card, sedangkan pada penelitian kedua menggunakan media *Eco-Map Kids*.

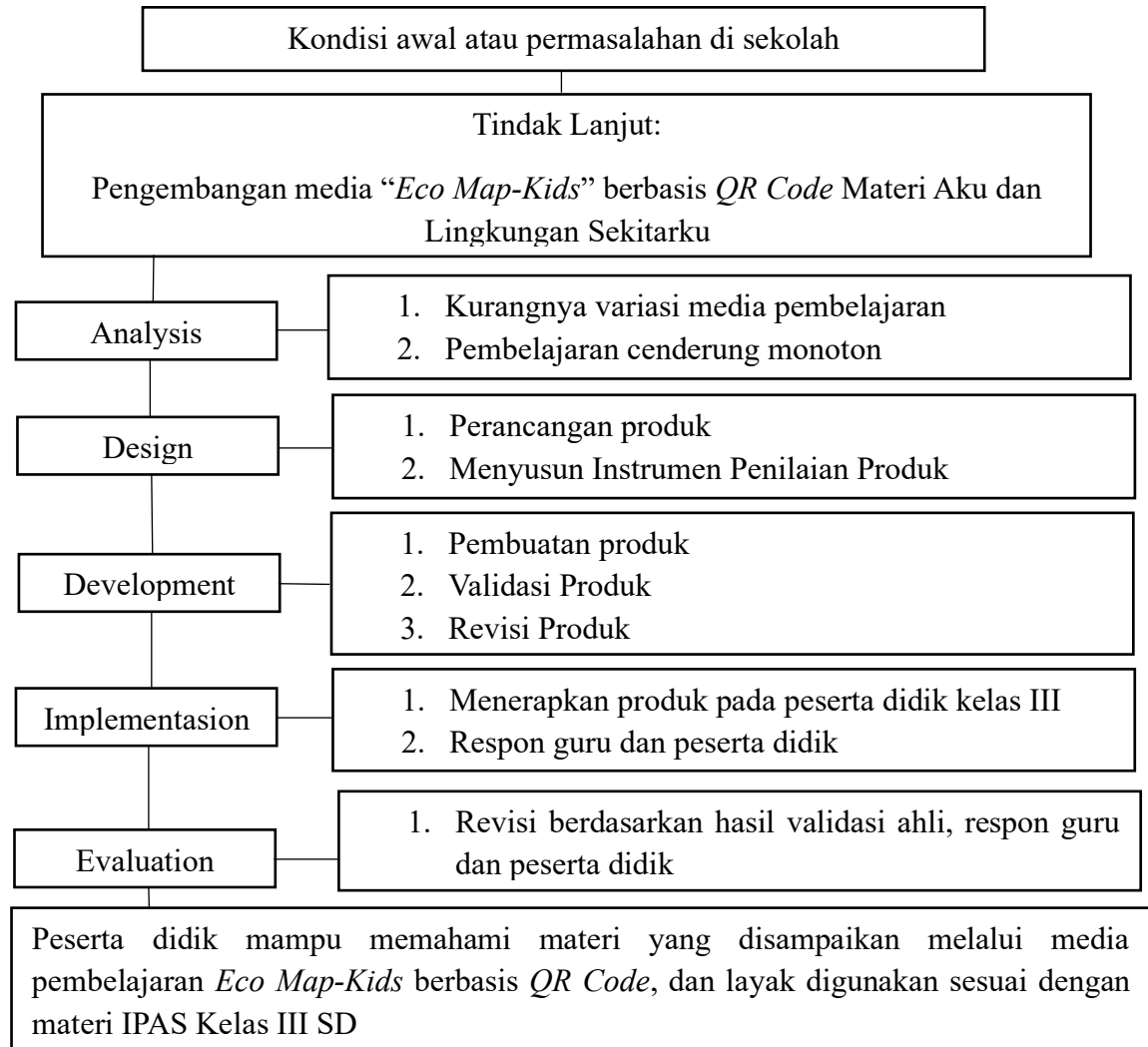
C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini mendapati beberapa persoalan yang dihadapi di sekolah. Salah satu persoalan tersebut adalah penerapan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi. Guru masih sering menerapkan metode ceramah dan buku teks, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, khususnya pada materi Aku dan

Lingkungan Sekitarku yang berkaitan dengan arah, posisi, dan hubungan antar tempat. Selain itu, peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami materi secara langsung melalui visualisasi. Kurangnya media yang sesuai menyebabkan siswa kurang aktif, kurang tertarik, dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *Quick Response Code (QR Code)*. Media ini berupa denah lingkungan sederhana yang dilengkapi dengan *QR Code* untuk mengakses materi tambahan berupa *flipbook*, kuis, dan game, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan di sekolah. Tahap desain dilakukan untuk merancang media. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media *Eco Map-Kids*. Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan akan dilakukan uji validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, untuk mengetahui kelayakan media dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Setelah itu, media akan direvisi sesuai dengan saran dari para ahli.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, pengembangan media pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di kelas III sekolah dasar, khususnya terkait keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *Quick*

Response Code (QR Code) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Melalui tahapan tersebut, media yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria kelayakan serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya integrasi antara media denah lingkungan dan teknologi *QR Code*, pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III sekolah dasar dapat dilakukan secara terarah melalui tahapan model ADDIE, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis.
- 2) Media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang baik berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS.
- 3) Penggunaan media pembelajaran *Eco Map-Kids* berbasis *QR Code* mendapatkan respon yang positif dari guru dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku.