

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I, peneliti memaparkan sub bab meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), merupakan tahap penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Adanya perubahan kurikulum pendidikan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka membawa dampak signifikan terhadap pembelajaran IPA SD dan IPS SD. Kurikulum merdeka menempatkan siswa kedalam beberapa fase yaitu fase A, Fase B dan fase C (Budiwati et al., 2023). Pendekatan kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan dasar saat ini adalah integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam konteks yang bermakna bagi siswa. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran terintegrasi yang memiliki tujuan utama untuk membentuk siswa agar memiliki kompetensi bernalar kritis (Utami et al., 2023). Untuk mewujudkan tujuan tersebut sudah semestinya proses pembelajaran IPAS SD diarahkan pada upaya pembentukan karakter dan keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan konteks global saat ini. Sehingga dalam proses pembelajaran IPAS kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk

dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Meskipun IPAS menawarkan potensi untuk memperkuat pemahaman lintas mata pelajaran, ada kekhawatiran tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi muatan IPAS.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan dalam mengaplikasikan rasional, kegiatan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenal permasalahan dan pemecahannya (Zain et al., 2022). Berpikir kritis juga merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau sebuah gagasan ke arah yang lebih spesifik untuk mengejar pengetahuan yang relevan tentang dunia dengan melibatkan evaluasi bukti. Jadi, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir dengan rasional dan tertata yang bertujuan untuk memahami hubungan ide terhadap pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global dan berbagai permasalahan kehidupan yang tidak dapat dikendalikan (Putra et al., 2021). Hal tersebut menjadikan kemampuan berpikir kritis sangat perlu diperhatikan dan sangat penting ditanamkan dalam diri siswa sejak sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPAS kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dan relevan dengan materi yang dibelajarkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardianti, (2020) yang menyatakan bahwa terdapat sebuah hubungan positif yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis dengan hasil belajar IPAS yaitu sebesar 0.303 dan berada pada kategori tingkat sedang.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering dianggap sebagai pengalaman belajar yang tidak nyaman, hal tersebut dikarenakan proses belajar IPAS terperangkap kepada proses menghafalnya tanpa

dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan kritis (Fatahullah, 2016). Hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS di SD, yang dimana adanya tekanan untuk mengingat atau menghafal akan menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Fakta yang ditemukan di lapangan pada saat observasi kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Penarukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran didominasi oleh guru dengan rendahnya keterlibatan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak menggunakan alat peraga dan media inovatif, sehingga pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher center*. Hal tersebut menyebabkan siswa belum mampu menemukan konsep yang dibelajarkan dan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Hasil wawancara dengan salah satu wali kelas IV SD Negeri 1 Penarukan mengenai upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran IPAS yaitu guru mengoptimalkan pembelajaran dengan sesekali menerapkan model pembelajaran inovatif seperti model PBL (*Problem Based Learning*) dan sesekali mengajak siswa belajar diluar kelas untuk menemukan konsep IPAS dalam lingkungan sekolah. Dari penerapan upaya yang dilaksanakan oleh guru, kemampuan berpikir kritis siswa masih terlihat kurang. Hal tersebut didukung dari hasil tes awal kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 1 Penarukan pada muatan IPAS. Data hasil tes awal kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IVB SDN 1 Penarukan

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
87-100	Sangat baik	0	0%
77-86	Baik	4	15%
65-76	Cukup	3	20%
<65	Perlu bimbingan	19	65%
Jumlah		26	100%
Tuntas		4	15%
Tidak tuntas		22	85%
KKM		70	
Rata-rata		48,53	

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Penarukan rata-rata menunjukkan berada pada kemampuan berpikir kritis rendah rerata nilai tes awal kemampuan berpikir kritis pada nilai 48,53. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan inovasi seorang guru dalam menyesuaikan komponen pembelajaran yang mampu menjembatani karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu yang dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru yaitu komponen media pembelajaran yang mampu mentransfer konsep materi IPAS yang luas dan abstraks menggunakan pendekatan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan Syifa & Supriatna, (2022) yang menyampaikan bahwa implementasi media pembelajaran memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik anak SD juga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa (Hae et al., 2021). Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar

siswa yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Moto, 2019). Dapat diartikan, media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih aktif dan terpusat pada siswa (*Student Center*), siswa akan terpacu menemukan konsep, ide dan gagasan melalui media sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat difasilitasi. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran namun media pembelajaran seringkali tidak digunakan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Guru wali kelas IV SD Gugus 8 Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa guru lebih dominan dalam pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran kuisioner dengan 5 orang guru kelas IV SD Gugus 8 Kecamatan Buleleng, sebanyak 80% guru menyatakan selalu menggunakan buku guru ketika pembelajaran, sebanyak 20% guru menyatakan sering menggunakan buku guru ketika pembelajaran dan sebanyak 100% guru menyatakan selalu menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar siswa. Walaupun materi yang akan diberikan terkandung dalam buku pelajaran, namun guru tidak inovatif dalam memberikan permasalahan sesuai materi kepada siswa yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis. Satu orang guru kelas menyatakan kadang-kadang dalam menggunakan media pembelajaran di kelas dan satu orang guru menyatakan tidak pernah menggunakan media pembelajaran di kelas. Hal tersebut menunjukkan penerapan media pembelajaran di Gugus 8 Kecamatan Buleleng masih sangat

jarang dilakukan oleh guru, khususnya muatan IPAS untuk menunjang pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan teori Jean Piaget yang disampaikan oleh Leny Marinda dalam jurnal yang berjudul “*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*” yaitu tahapan- tahapan perkembangan anak dimulai dari tahap sensory motorik (0–2 tahun), pra-operasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun) dan operasional formal (11–15 tahun) (Marinda, 2020). Pada tahapan operasional konkret siswa sudah mampu berpikir menggunakan logika atau operasi, namun hanya pada objek fisik di sekitar lingkungannya dalam bentuk nyata (Panggabean & Kurniaman, 2022). Dalam artian, anak pada tahap operasional konkret lebih dominan suka belajar dengan benda yang nyata dan mampu berpikir secara logis terkait suatu hal yang konkret/nyata sedang terjadi.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran IPAS dalam materi keberagaman budaya yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih dan nyata kepada siswa yang tentunya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media 3D Peta Buta Budaya Indonesia yang dipadukan dengan teknologi *Qr code*. Peta buta merupakan peta yang tidak memiliki keterangan lengkap sebagai alat penanda atau pengenal. Peta buta ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan edukasi budaya Indonesia yang disampaikan menggunakan teknologi *Qr code* dan diintegrasikan dengan permasalahan kebudayaan Indonesia, sehingga pada setiap pembelajaran siswa akan dirangsang untuk berpikir secara kritis menghadapi permasalahan. Pada

pembelajaran siswa tidak dituntut untuk setiap orang memiliki *handphone* dikarenakan penggunaan media ini secara berkelompok. *Qr code* merupakan sebuah sistem teknologi *quick response* berbentuk 2 dimensi yang dapat menyimpan berbagai informasi. Selain itu penggunaan teknologi *Qr code* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan sederhana kepada siswa.

Pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa penelitian terkait yang mendapatkan hasil, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nisa, (2015) terkait tentang pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. Penelitian tersebut mendapat hasil validasi ahli media memperoleh 90% dan ahli materi mencapai 93,75%. Data rata-rata respon siswa sebesar 95,6% dengan kategori sangat efektif. Dari penelitian tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta budaya pada keanekaragaman bangsa dan budaya Indonesia memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia Berbasis *Qr code* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan IPAS Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun permasalahan yang muncul yakni:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Penarukan yang rendah, ditunjukkan dengan nilai rata-rata data tes awal kemampuan berpikir kritis berada dibawah KKM yaitu 48,53.

2. Pembelajaran IPAS yang monoton bersifat konvensional dan kurang menarik yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dan kuisioner guru, dimana guru lebih dominan terpaku dalam pembelajaran konvensional, kurangnya penerapan media dan kurangnya upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Pemahaman konsep yang bersifat menghafal dari siswa yang dikarenakan materi pembelajaran IPAS yang terlalu luas dan menekan siswa untuk mengingat informasi yang menyebabkan terjadinya hambatan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran oleh guru yang dapat memfasilitasi kemampuan berpikir kritis pada muatan IPAS, ditunjukkan dengan hasil kuisioner guru kelas IV SD N 1 Penarukan yang menyatakan kadang-kadang bahkan tidak pernah dalam menggunakan media dalam pembelajaran IPAS.
5. Tidak adanya media pembelajaran muatan IPAS yang mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 1 Penarukan.

1.3 Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah bahwa ruang lingkup kajian yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, maka dari itu untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian dan dapat menciptakan hasil yang optimal, perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap penelitian ini. Berpijak pada identifikasi masalah, pembatasan masalah ini difokuskan terhadap belum dikembangkannya media pembelajaran

pada materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar yang mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada muatan IPAS kelas IV SD?
2. Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada muatan IPAS kelas IV SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada muatan IPAS dalam pembelajaran siswa kelas IV SD?
4. Bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan IPAS materi keberagaman budaya kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari tujuan penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *QR code* pada muatan IPAS kelas IV SD

2. Mengkaji kevalidan dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada muatan IPAS kelas IV SD
3. Mengkaji kepraktisan dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada muatan IPAS kelas IV SD
4. Mengkaji keefektifan dari media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan IPAS materi keberagaman budaya kelas IV SD

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* muatan IPAS kelas IV SD pada materi keberagaman budaya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya bahan bacaan mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memahami

konsep materi keberagaman budaya dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru dalam merancang media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya dan diharapkan guru dapat mengembangkan sendiri media 3D berbasis *Qr code* pada topik materi lain.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif perbaikan kualitas mengenai perancangan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan baru dan berguna untuk peneliti lain terkait pengembangan media pembelajaran 3D berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai redaksi untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam mengenai media pembelajaran 3D berbasis *Qr code*

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya. Media 3D

peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk peta buta 3 dimensi yang didalamnya terdapat penyederhanaan materi keberagaman budaya dan permasalahan yang dikemas dengan menggunakan *Qr code*. Media ini mengimplementasikan teknologi *Qr code*, dikarenakan mampu memuat beberapa materi pembelajaran mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Ketika siswa melakukan scan terhadap *Qr code*, akan dimunculkan materi keberagaman disetiap provinsi masing-masing dengan kebudayaannya dan visualisasi menarik serta permasalahan yang ada.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* adalah sebagai berikut.

1. Peta Buta Indonesia 3 Dimensi

Peta buta Indonesia dikemas dengan bentuk 3 dimensi dengan menggunakan bahan kayu dan triplek yang dirakit dengan ukuran persegi panjang 100 cm x 50 cm dan ditambahkan engsel sehingga peta dapat dilipat dan mudah dibawa. Setiap provinsi dibuat timbul menyerupai peta timbul dengan bahan kertas. Komponen-komponen yang terdapat pada peta buta diantaranya: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) Tempat kartu nama provinsi

2. Kartu Nama Provinsi

Terdapat 38 kartu nama provinsi yang digunakan sebagai awalan penggunaan media. Penggunaan media ini berintegrasi dengan model PBL (*Problem Based Learning*) yang dimana setiap kelompok awalnya akan mendapat 1 kartu nama provinsi yang digunakan sebagai *clue* untuk mencari sumber materi dan permasalahan pada peta buta.

3. Materi dan Permasalahan Pembelajaran IPAS

Materi pembelajaran yang ditekankan pada media pembelajaran ini yaitu materi keberagaman budaya pada muatan IPAS kelas IV SD dan terdapat permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa.

4. *Qr code*

Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai kebudayaan pada masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Selain itu, akan terdapat permasalahan yang dimunculkan agar siswa terlibat aktif dalam berpikir. Siswa akan mengscan barcode dan mengkaji dan menganalisis lebih dalam bersama dengan timnya.

5. Buku Petunjuk Penggunaan

Buku petunjuk penggunaan media ini berisi mengenai (1) Apa itu Peta buta budaya Indonesia 3 dimensi?, (2) Komponen-komponen peta buta budaya Indonesia 3 dimensi, dan (3) Aturan terkait penggunaan media yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Buku petunjuk ini dirancang untuk agar nantinya pengguna media tidak kesulitan atau kebingungan dalam menggunakan media dan lebih optimal dalam penggunaan media.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada pembelajaran di sekolah masih terbilang jarang seorang guru maupun satuan pendidikan membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa serta kondisi sekitar siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam mengolah informasi atau mengembangkan konsep materi yang dibelajarkan. Materi dengan cakupan luas dan abstrak sulit dipahami oleh siswa

tanpa adanya bantuan alat atau media dalam mentransfer konsep menjadi lebih sederhana. Tidak adanya pengembangan media pembelajaran menjadikan pembelajaran terkesan monoton dan bersifat konvensional dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang dimana siswa kurang menguasai konsep dan terkesan dituntut untuk menghafal materi yang cakupannya luas. Oleh karena itu media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* sangat penting dikembangkan agar membantu guru dalam mentransfer konsep materi dengan ringkasan menarik serta membantu siswa dalam memahami materi yang dibelajarkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV SD yang telah menguasai kemampuan membaca dan mengkomunikasikan, sehingga dapat menerima dan memahami materi yang disajikan melalui penggunaan media pembelajaran 3D Peta Buta Budaya Indonesia berbasis *Qr code* dengan terintegrasi model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

- b. Siswa kelas IV SD yang sudah mahir dalam mengoperasikan *handphone* serta memiliki jaringan yang memadai untuk mengscan *Qr code* yang disediakan pada media pembelajaran 3D.
- c. Media 3D Peta Buta Budaya Indonesia dengan basis *Qr code* dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi keberagaman budaya yang luas di Indonesia dan memperoleh pembelajaran yang bersifat nyata sehingga secara tidak langsung akan mudah dipahami siswa tanpa hapalan.
- d. Media 3D Peta Buta Budaya Indonesia dapat meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan siswa dalam berpikir kritis terhadap permasalahan. Hal tersebut dikarenakan dalam media ini menggunakan *Qr code* untuk menyampaikan materi yang disajikan dengan menarik dan permasalahan yang dimunculkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) sehingga siswa akan berkolaborasi dan memiliki tanggung jawab dalam memecahkan permasalahan bersama-sama.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *Qr code* ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan dikelas IV SD Negeri 1 Penarukan, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.

- b. Pengembangan media 3D ini hanya terbatas pada materi keberagaman budaya Indonesia muatan IPAS kelas IV SD, sehingga untuk mengembangkan pada topik lain memerlukan penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah bagian metodologi riset yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu seperti media pembelajaran, prototipe, desain, materi pembelajaran, strategi, alat evaluasi pendidikan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
3. Media 3 Dimensi adalah media pembelajaran visual yang didesign dengan memiliki 3 sudut pandang bagi siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara nyata.
4. Peta buta adalah peta yang tidak memiliki keterangan lengkap sebagai alat penanda atau pengenal.
5. Peta buta budaya Indonesia adalah peta buta yang diintegrasikan dengan materi keberagaman budaya Indonesia untuk memberikan informasi atau konsep kepada siswa.

6. *QR (quick response)* code adalah sebuah teknologi barcode berbentuk dua dimensi yang mampu menyimpan berbagai informasi didalamnya.
7. Model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

