

BAB I PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu informasi atau situasi secara logis dan objektif untuk membuat keputusan yang tepat atau menarik kesimpulan yang valid. Proses ini melibatkan penggunaan akal sehat, pemahaman mendalam, dan pendekatan yang terstruktur untuk memeriksa bukti, mengidentifikasi asumsi, menguji argumen, serta mengevaluasi hasil. Keterampilan berpikir kritis menurut (Wulandari dkk, 2020 dalam Huda &Abduh,.2021) sangat penting dimiliki setiap orang, karena berpikir kritis merupakan sesuatu sangat esensial, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan. Semua orang harus mampu berpikir kritis, terutama pada siswa. Mengapa pemikiran kritis sangat penting bagi siswa: 1)Siswa yang menggunakan pemikiran kritis dapat menilai bukti untuk premis, argumen, dan bahasa yang digunakan untuk mendukung klaim yang dibuat oleh orang lain. 2) Dengan menggunakan pemikiran kritis, siswa dapat mengatur melalui kelimpahan informasi yang mereka paparkan setiap hari dan menemukan kebenaran. 3) Siswa yang menggunakan pemikiran kritis akan dapat membuat desain pembelajaran yang unik, menangani jutaan masalah dengan cara yang teratur, merumuskan pertanyaan kreatif, dan memeriksa topik secara metodelis.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah agar siswa mempunyai keterampilan dasar berpikir kritis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri pemecahan masalah, dan keterampilan hidup bermasyarakat (Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, kemampuan berpikir sangat penting dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Zain dkk (2022) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas rasional tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, definisi masalah, dan pemecahan masalah. Berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau konsep secara unik dalam mengejar pengetahuan tentang dunia melalui evaluasi bukti. Sekarang, Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir jernih dan sistematis untuk memahami hubungan antar ide dan memecahkan masalah.

Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menghadapi permasalahan global dan berbagai permasalahan kehidupan yang tidak terkendali (Putra et al., 2021). Hal ini menjadikan pengajaran keterampilan berpikir kritis kepada siswa sekolah dasar penting dan penting. Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS dan relevan dengan materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Hardianti (2020) yang menemukan adanya korelasi kuat antara kemampuan berpikir kritis dengan hasil belajar sosial (0,303) pada kelas menengah. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sering dianggap sebagai pengalaman belajar yang tidak nyaman, hal tersebut dikarenakan proses belajar IPS 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 tidaksesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di SD, yang di mana adanya tekanan untuk mengingat atau menghafal akan menghambat pengembangan kemampuan berpikirkritis siswa.

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 di hadapkan 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 1 Baktiseraga kelas IV 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 1 Baktiseraga mengenai upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS muatan IPS yaitu guru mengoptimalkan pembelajaran dengan sesekali menerapkan model pembelajaran inovatif seperti model PBL (*Problem*

Based Learning) dan sesekali mengajak siswa belajar di luar kelas untuk menemukan konsep IPS 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 kelas IV SD pada muatan IPS. Data hasil tes awal kemampuan berpikir kritis dan dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Baktiseraga	IV	70	28	8	33,4%	20	66,6%
2	SD Negeri 3 kampung anyar	IV	60	10	3	30%	7	70%
3	SD Negeri 1 Kaliuntu	IV	60	30	8	26,7%	22	73,3%
4	SD Negeri 3 Kaliuntu	IV	60	31	5	16,2%	26	83,8%
Rata-rata				119	30	26,5%	85	73,4%

Berdasarkan data pada Tabel 1, kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar rata-rata menunjukkan berada pada kemampuan berpikir kritis rendah rerata nilai tes awal kemampuan berpikir kritis pada nilai 73,4. 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. Berdasarkan hal tersebut, di butuhkan inovasi dari guru yang bisa mengajak siswa tersebut untuk menyesuaikan komponen pembelajaran yang mampu dipahami

dengan mudah oleh siswa dan guru juga harus bisa memahami karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Salah satu yang dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru yaitu komponen media pembelajaran yang mampu mentransfer konsep materi IPS 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 IPS. 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.

Hasil kuesioner yang ditujukan kepada guru wali kelas IV SD Negeri 1

Baktiseraga menunjukkan bahwa guru lebih dominan dalam pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. 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 SDN 1 baktiseraga 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 IPS 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 Tradisi budaya bali yang dipadukan dengan teknologi *Qr code*. Peta buta merupakan peta yang tidak memiliki keterangan lengkap sebagai alat penanda atau pengenalan. Peta Tradisi ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan edukasi budaya Bali 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) yang berjudul *Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD*. 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 *matra* budaya bali berpendekatan pendidikan multikultural transformatif berbasis *qr code* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV SD ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kualitas pembelajaran IPAS khususnya muatan IPS di sekolah dasar masih rendah.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS.
3. Media yang digunakan hanya berupa buku mata pelajaran siswa saja.
4. Siswa masih pasif atau kurang interaksi dalam pembelajaran dan kurang antusias.
5. Penggunaan media pembelajaran di kelas belum optimal.
6. Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman.
7. Perlunya pengembangan media pembelajaran pada muatan IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa .
8. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran tradisi budaya
9. Kurangnya eksplorasi yang dilakukan guru terkait penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka tidak memungkinkan setiap masalah yang ada akan dipaparkan, sehingga diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah adalah penggunaan media pembelajaran di kelas yang belum optimal dan proses pembelajaran belum menggunakan media digital serta kurangnya eksplorasi yang dilakukan guru terkait penggunaan media pembelajaran.

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 tradisi Budaya Bali berbasis *Qr code* pada muata IPAS kelas IV SD?
2. Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berbasis *Qr code* pada muatan IPAS kelas IV SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berbasis *Qr code* pada muatan IPAS dalam pembelajaran siswa kelasIV SD?
4. Bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berpendekatan pendidikan multikultural transformatif berbasis *Qr code* pada muatan IPAS materi keberagaman budaya kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan produk media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berbasis *QR code* pada muatan IPAS kelas IV SD.
2. Mengukur kevalidan dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berbasis *QR code* pada muatan IPAS kelas IV SD.
3. Mengukur kepraktisan dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berbasis *QR code* pada muatan IPAS kelas IV SD.
4. Mengukur keefektifan dari media pembelajaran 3D Peta tradisi Budaya Bali berpendekatan pendidikan multikultural berbasis *QR code* pada muatan IPAS kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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 *tradisi* budaya Bali berbasis *QR code* muatan IPAS kelas IV SD 1 Baktiseraga 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 *matra* Budaya Bali berbasis *Qr code* diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memahami konsep materi keberagaman budaya dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan guru dalam merancang media pembelajaran 3D peta *Matra* Budaya Bali berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya dan diharapkan guru dapat mengembangkan sendiri media 3D berbasis *Qr code* pada topik materi lain. sebagai redaksi untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam mengenai media pembelajaran 3D berbasis *Qr code*

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 tradisi budaya Bali berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya. Media 3D peta tradisi Budaya Bali berbasis *Qr code* ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk peta tradisi budaya 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 tradisi budaya di Bali. Ketika siswa melakukan scan terhadap *Qr code*, akan dimunculkan materi keberagaman disetiap kabupaten masing-masing dengan kebudayaanya dan visualisasi menarik serta permasalahan yang ada.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran 3D peta tradisi budaya bali dengan *Qr code* adalah sebagai berikut.

1.9.1 Peta tradisi Bali 3 Dimensi

Peta Tradisi Bali 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 kabupaten dibuat timbul menyerupai peta timbul dengan bahan kertas. Komponen-komponen yang terdapat pada peta *Tradisi* diantaranya: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) Tempat kartu nama Kabupaten

1.9.2 Kartu Nama Kabupaten

Terdapat 9 kartu nama Kabupaten di bali 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 kabupaten yang digunakan sebagai *clue* untuk mencari sumber materi dan permasalahan pada peta tradisi.

1.9.3 Materi dan Permasalahan Pembelajaran IPS

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

1.9.4 Qr code

Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai kebudayaan pada masing-masing kabupaten yang ada di Bali. 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 mengenai terkait tradisi budaya yang ada di Bali.

1.9.5 Buku Petunjuk Penggunaan

Buku petunjuk penggunaan media ini berisi mengenai (1) Apa itu Peta *tradisi* Budaya Bali 3 dimensi, (2) Komponen-komponen peta *tradisi* budaya bali 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, yang dimana siswa kurang menguasai konsep dan terkesan dituntut untuk menghafal materi yang cakupannya luas. Oleh karena itu media pembelajaran 3D peta tradisi budaya bali 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 Budaya Bali berbasis *Qr code* pada materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media 3D peta tradisi budaya bali berbasis *qr code* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV SD 1 Baktiseraga yang telah menguasai kemampuan membaca dan mengkomunikasikan, sehingga dapat menerima dan memahami materi yang disajikan melalui penggunaan media pembelajaran 3D Peta *tradisi* Budaya Bali berpendekatan multicultural dengan *Qr code*

- dengan terintegrasi model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)
- b. Siswa kelas IV SD 1 Baktiseraga 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 tradisi Budaya bali 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 tradisi Budaya bali 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.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran 3D peta tradisi budaya Bali berpendekatan pendidikan multikultural dengan *Qr code* ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan dikelas IV SD Negeri 1 Baktiseraga, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi dilapangan.
- b. Pengembangan media 3D ini hanya terbatas pada materi keberagaman budaya Bali muatan IPAS kelas IV SD 1 Batiseraga, 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 tradisi adalah peta yang tidak memiliki keterangan lengkap sebagai alat penanda atau pengenalan.
5. Peta tradisi Budaya Bali berpendekatan pendidikan multikultural adalah peta yang diintegrasikan dengan materi keberagaman budaya Bali untuk memberikan informasi atau konsep kepada siswa yang berpendekatan dengan multikultural transformative.
6. *QR (quick response)* code adalah sebuah teknologi barcode berbentuk dua dimensi yang mampu menyimpan berbagai informasi didalamnya.

7. Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

