

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung tanpa henti dan menjadi fondasi penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk mendukung proses pembelajaran dan bimbingan bagi individu, agar mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mandiri, berpengetahuan, kreatif, bertanggung jawab, berakhlak baik, dan sehat (Hartika, *et al.*, 2022). Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang terencana dan penuh kesadaran untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian yang baik, keterampilan, kekuatan spiritual, serta kemampuan untuk mengendalikan diri yang diperlukan untuk individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Ayuni, *et al.*, 2023). Pembelajaran yang efektif diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Melalui proses ini, siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang optimal, menunjukkan kreativitas, menerapkan pendekatan yang sistematis, dan berpikir secara logis (Kusumadewi, *et al.*, 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan memadukan pemahaman tentang lingkungan sosial dan alam dalam satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Di dalam konteks ini, IPS dalam

IPAS di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat signifikan. Secara mendasar, pengajaran IPS berkaitan dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta pemahaman sosial yang mendalam (Husnah, *et al.*, 2023). IPS dalam IPAS membantu siswa untuk memahami dan mengapresiasi lingkungan sosial mereka, serta membentuk karakter yang baik. Pembelajaran IPS dalam IPAS memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga mereka dapat menggali pengetahuan tentang sejarah, budaya, serta interaksi sosial dan alamiah dalam masyarakat. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga memahami nilai-nilai yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Proses pembelajaran IPS yang efektif dalam mata pelajaran IPAS dapat berdampak positif pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan inovasi. Dengan memahami konsep-konsep dalam IPAS, siswa akan lebih siap untuk berkontribusi pada masyarakat dan menjadi generasi yang memiliki kesadaran sosial serta tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran IPAS di SD, dengan demikian, bukan hanya sekadar penguasaan materi, tetapi juga pembentukan karakter yang akan membekali mereka untuk masa depan yang lebih baik. Salah satu upaya agar pembelajaran IPAS dapat berjalan dengan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang menarik memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Media pembelajaran mencakup seluruh alat, bahan, dan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Azizah, 2018). Alat-alat ini meliputi berbagai bentuk

teknologi dan sumber daya, baik yang tradisional maupun yang modern, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, hingga media digital seperti perangkat lunak, video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan platform online. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kegiatan di kelas dapat secara signifikan membantu mengoptimalkan proses pembelajaran (Humaria, 2024). Bagi guru, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mewujudkan konsep, ide, atau gagasan abstrak menjadi lebih konkret, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media juga berperan penting dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, pemecahan masalah, maupun kegiatan kreatif lainnya. Sementara itu, bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi jembatan yang menghubungkan mereka dengan materi pembelajaran secara lebih mendalam, memungkinkan mereka untuk berpikir kritis, mengeksplorasi konsep secara mandiri, dan melakukan tindakan nyata dalam menyelesaikan permasalahan.

Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media yang menggali kearifan lokal, seperti cerita rakyat, adat istiadat, atau tradisi setempat, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pemanfaatan media secara efektif dapat memperkenalkan konsep-konsep sosial dan budaya yang terkadang abstrak. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata yang dekat dengan siswa, media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada warisan budaya daerah mereka, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai sosial, etika, dan norma yang berlaku di masyarakat. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks IPAS, guru harus memahami kebutuhan pembelajaran dan

permasalahan yang dihadapi siswa, terutama dalam memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya setempat. Dengan menggunakan media yang tepat dan relevan, seperti *QR Code-based Flashcard* atau aplikasi interaktif yang menggabungkan unsur kearifan lokal, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan siswa tentang IPAS tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya mereka sendiri.

Media *Flashcard* adalah alat bantu belajar yang terdiri dari kartu-kartu kecil, di mana satu sisi kartu berisi informasi, istilah, atau pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, sementara sisi lainnya menyajikan jawaban, definisi, atau penjelasan yang berkaitan. Keuntungan dari *Flashcard* sangat beragam, menjadikannya sebagai alat bantu belajar yang efektif dan praktis (Hapsari, *et al.*, 2023). Salah satu keunggulan utama *Flashcard* adalah fleksibilitasnya, yang memungkinkan pengguna untuk menggunakannya dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. *Flashcard* dapat digunakan untuk individu maupun kelompok, serta dapat disesuaikan dengan berbagai jenis materi dan tujuan pembelajaran.

Keterjangkauan dan kemudahan penyimpanan juga menjadi keuntungan signifikan dari *Flashcard*. Kartu-kartu kecil ini dapat dengan mudah disimpan di dalam wadah atau tas, sehingga siswa dapat membawanya ke mana saja dan belajar kapan pun diperlukan. Ini memungkinkan proses belajar yang lebih mandiri dan fleksibel, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan jadwal dan kebutuhan mereka. Selain itu, *Flashcard* dirancang dengan format yang memungkinkan pokok bahasan atau informasi penting disajikan secara visual,

sering kali dengan menambahkan gambar atau ilustrasi yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Penggunaan gambar atau simbol dapat memperkuat asosiasi mental, yang penting dalam proses penghafalan dan pemahaman konsep.

Dalam konteks keberagaman budaya dalam pembelajaran IPAS di SD, *Flashcard* dapat berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan siswa kepada berbagai aspek budaya lokal dan nasional. Dengan menciptakan *Flashcard* yang menampilkan elemen-elemen kearifan lokal, seperti tradisi, adat istiadat, makanan khas, atau seni dan kerajinan daerah, siswa dapat belajar mengenai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Melalui penggunaan *Flashcard* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS SD, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang keragaman budaya yang ada di sekitar mereka, tetapi juga belajar untuk menghargai perbedaan dan memahami pentingnya melestarikan warisan budaya. Hal ini dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap identitas budaya mereka sendiri, serta mendorong sikap saling menghormati dan menghargai budaya lain. Dengan demikian, *Flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa yang lebih terbuka dan toleran terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Kajian yang dilaksanakan oleh (Hayati, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Di Sekolah Dasar” memperoleh hasil validasi ahli media memperoleh 86,67% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli materi mencapai 92% dengan kategori sangat layak, hasil uji coba guru kelas IV mencapai

90% dengan kategori sangat layak, hasil uji coba perorangan mencapai 91,11% dengan kategori sangat menarik, hasil uji coba kelompok kecil mencapai 90,13% dengan kategori sangat menarik serta hasil uji coba kelompok besar mencapai 88% dengan kategori sangat menarik. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dalam proses pembelajaran IPS memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Kajian yang dilaksanakan oleh (Permatasari, 2012) dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jenis-Jenis Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SDN 04 Ngringo Karanganyar Tahun 2012” memperoleh hasil yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata pemahaman konsep sebelum tindakan yaitu 39,5 dengan ketuntasan klasikal 10,5%, siklus I rata-rata siswa 63,4 dengan ketuntasan klasikal 68,4%, siklus II rata-rata siswa 76,9 dengan ketuntasan klasikal 89,5%. Dapat disimpulkan bahwa menerapkan media pembelajaran *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman konsep jenis-jenis budaya Indonesia siswa kelas IV SDN 04 Ngringo Karanganyar tahun 2012.

Adapun kajian lain yang dilaksanakan oleh (Khasanah, 2019) dengan judul “Penerapan Model Learningcycle Dalam Pembelajaran Ips Berbantu Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas V Sdn Sarirejo 04 Pati”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep IPS siswa, aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dalam pelajaran IPS melalui model Learning Cycle berbantuan media *Flashcard*. Rata-rata pemahaman konsep mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 73,06% dan

siklus II meningkat menjadi 82,90%. Dan pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 58,62% dan siklus II meningkat menjadi 76,55%. Dan pada keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 60,71% dan siklus II meningkat 85,26%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model Learning Cycle berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa materi keragaman suku dan bangsa di Indonesia pada siswa kelas V SDN Sarirejo 04 Pati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama kegiatan Kampus Mengajar di SDN 1 Nagasepaha, ditemukan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi keberagaman budaya dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang melibatkan media pembelajaran inovatif. Metode ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah serta menghambat kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep keberagaman budaya dengan realitas sosial di lingkungan sekitarnya.

Dalam beberapa kesempatan, siswa terlihat kurang antusias ketika materi keberagaman budaya disampaikan secara konvensional. Suasana kelas yang kurang dinamis menyebabkan siswa kehilangan minat untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Keberagaman budaya Indonesia, khususnya di Bali, merupakan topik yang kaya dan memiliki potensi besar untuk dijadikan bahan pembelajaran yang inspiratif. Namun, penyampaian yang kurang inovatif

mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Hal ini diperkuat oleh interaksi langsung dengan siswa yang menunjukkan bahwa mereka sebenarnya memiliki minat besar terhadap topik ini. Ketika diajak berdiskusi tentang keberagaman budaya di Bali, beberapa siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Sayangnya, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas membuat mereka kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, seperti perbedaan adat istiadat, pakaian tradisional, atau tarian khas dari berbagai daerah. Akibatnya, siswa sering merasa bingung dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Tabel 1. 1
Data Hasil Evaluasi Pembelajaran Kelas IV SD N 1 Nagasepaha

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa	
				X < 75	X > 75
1.	SD Negeri 1 Nagasepaha	IV	26	18	8

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, diperoleh data bahwa dari 26 orang siswa, sebanyak 69,23% masih memperoleh nilai di bawah KKM, sementara 30,77% lainnya berhasil mencapai atau melampaui KKM. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi yang dipelajari. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari kondisi lingkungan belajar siswa. Dalam kenyataannya, lingkungan yang semestinya dapat menjadi sumber belajar yang kaya akan nilai budaya, belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Ketika siswa diberikan pertanyaan mengenai tradisi khas yang berkembang di Desa Nagasepaha, sebagian besar dari mereka belum mampu memberikan jawaban yang tepat. Hal ini mencerminkan bahwa mereka belum memiliki kedekatan yang cukup dengan budaya lokal yang ada di

sekitarnya. Padahal, Desa Nagasepaha dikenal memiliki kekayaan budaya yang patut dibanggakan, seperti tradisi *Medungdung* dan *Ngutang Reged*, yang menjadi bagian dari identitas masyarakat setempat. Rendahnya keterhubungan siswa dengan lingkungan budayanya ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar. Ketika siswa tidak merasa dekat atau tidak mengenali apa yang mereka pelajari, maka pemahaman pun menjadi terbatas.

Medungdung merupakan tradisi makan bersama yang dilaksanakan sebagai bagian dari upacara penyucian menjelang Hari Raya Nyepi. Tradisi ini diawali dengan pelaksanaan pecaruan Panca Sanak Medurga Dewi di Pura Dalem, di mana berbagai hewan persembahan dipersiapkan dan diolah menjadi hidangan khas yang kemudian dinikmati bersama oleh masyarakat sebagai simbol kebersamaan. Sementara itu, *Ngutang Reged* adalah ritual pembersihan desa secara niskala yang bertujuan untuk membuang unsur negatif sebelum memasuki tahun baru Saka. Dalam prosesi ini, sebuah perahu dari batang pisang yang berisi sesajen dihanyutkan ke sungai, diiringi oleh lantunan gamelan baleganjur sebagai bagian dari rangkaian upacara sakral.

Keberadaan tradisi ini menunjukkan bahwa Desa Nagasepaha memiliki kekayaan budaya yang seharusnya dapat menjadi bagian dari pembelajaran di sekolah. Namun, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa sulit memahami dan mengapresiasi budaya di lingkungan mereka sendiri. Di SDN 1 Nagasepaha, terdapat delapan guru yang berperan dalam proses pembelajaran, terdiri dari enam wali kelas dan dua guru muatan lokal. Dalam konteks kelas IV, yang memiliki jumlah siswa sebanyak 24 orang, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar konsep keberagaman

budaya dapat dipahami secara optimal. Namun, implementasi pembelajaran masih berorientasi pada metode konvensional, yang mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa belum berjalan secara efektif dalam mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran serta minimnya pemanfaatan media yang interaktif membuat siswa kehilangan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Fasilitas pembelajaran di kelas IV, seperti LCD proyektor dan pojok baca, memiliki potensi yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. LCD proyektor dapat digunakan sebagai sarana penyajian media pembelajaran yang lebih interaktif, termasuk dalam penerapan *Flashcard* berbasis *QR Code* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Melalui penggunaan LCD, hasil pemindaian *QR Code* dapat ditampilkan dan dikaitkan dengan berbagai sumber belajar digital, seperti video edukatif, ilustrasi budaya, serta materi interaktif lainnya yang mendukung pemahaman konsep keberagaman budaya secara lebih konkret. Selain itu, pojok baca juga dapat menjadi fasilitas pendukung bagi siswa untuk mengeksplorasi materi melalui berbagai sumber literasi yang relevan, sehingga mendukung pembelajaran berbasis eksploratif yang lebih mendalam.

Menyikapi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN 1 Nagasepaha, media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan orientasi kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengatasi pemahaman siswa yang kurang terhadap materi keberagaman budaya. Dengan mendesain *Flashcard* yang menampilkan elemen-elemen budaya lokal dan dilengkapi dengan kode *QR Code*, siswa dapat mengakses informasi tambahan

yang lebih mendalam, seperti video, artikel, dan gambar interaktif yang berkaitan dengan topik tersebut. *Flashcard* ini tidak hanya menyediakan informasi yang relevan, tetapi juga dirancang dengan elemen visual yang menarik untuk menarik perhatian siswa.

Melalui pendekatan ini, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang mungkin abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal oleh guru. Keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan *Flashcard* dan memindai *QR Code* untuk mendapatkan informasi lebih lanjut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, sehingga membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami keberagaman budaya. Dengan cara ini, *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan mereka terhadap warisan budaya yang ada di Indonesia. Diharapkan, penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami keberagaman budaya yang mengelilingi mereka.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, bisa teridentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, antara lain :

- 1) Beragamnya kebudayaan di Indonesia khususnya di Bali yang dibahas dengan cara yang kurang menarik.
- 2) Pemahaman siswa terhadap keragaman budaya di SD Negeri 1 Nagasepaha rendah.
- 3) Partisipasi siswa saat mengikuti kegiatan belajar masih kurang maksimal.
- 4) Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran oleh guru yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman dan minat siswa pada keberagaman budaya..

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, terdapat pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan memperoleh hasil yang maksimal. Adapun pembatasan masalah penelitian ini yaitu media pembelajaran *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal belum pernah digunakan dan dikembangkan di SD Negeri 1 Nagasepaha pada muatan IPS pada materi keberagaman budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, adapun rumusan masalah bisa dijabarkan menjadi:

1. Bagaimana rancang bangun dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD?

2. Bagaimana Validitas dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD?
3. Bagaimana Kepraktisan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD?
4. Bagaimana Keefektifan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pembelajaran

Berlandaskan pada rumusan permasalahan yang sudah dijelaskan, adapun tujuan pengembangan dapat dijelaskan menjadi:

1. Menghasilkan produk Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD.
2. Mengkaji Validitas dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD.
3. Mengkaji Kepraktisan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD.
4. Mengkaji Keefektifan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran *Flashcard QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal Bali untuk meningkatkan pemahaman siswa materi keberagaman budaya dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapaun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat diambil secara ilmu pengetahuan atau teori. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa..

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal pada materi keberagaman budaya dapat meningkatkan pemahaman siswa, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga membuat siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar, memudahkan siswa memahami pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal ini dapat membantu guru dalam membelajarkan keragaman budaya. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan guru mampu mengembangkan media pembelajaran lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai..

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam pertimbangan dan mengambil kebijakan untuk penyempurnaan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penelitian lainnya

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi dan sumber rujukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diinginkan pada produksi *Flashcard* berbasis *QR Code* berorientasi kearifan lokal yakni :

1. Media *Flashcard* adalah sebuah alat bantu belajar berbentuk kartu kecil yang umumnya bergambar, atau bertuliskan kata, frasa, atau konsep tertentu
2. Media *Flashcard* yang dilakukan pengembangan yakni media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal yang dihubungkan dengan materi keberagaman budaya di kelas IV SD.
3. Media *Flashcard QR Code* dengan berorientasi kearifan local dirancang memiliki ukuran yang kecil dengan bahan *art paper* dan design yang dibuat menarik untuk siswa SD.
4. Konten dalam Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal Bali mencerminkan ragam kebudayaan yang ada di Bali antara lain *Megibung* (Karangasem), *Makepung* (Jembrana), *Perang Tipat Bantal* (Badung), *Omed – Omedan* (Denpasar), *Tari Barong Nguying*

(Bangli), *Megoak – Goakan* (Buleleng), *Mesuryak* (Tabanan), *Mabubu* (Klungkung), dan *Bedag – Bedagan* (Gianyar).

5. Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal yang dilakukan mudah digunakan dan dapat diakses melalui Smartphone dan Laptop.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran amat penting dilaksanakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Media pembelajaran digunakan dalam menumbuhkan keaktifan siswa di kelas. Media yang dikembangkan dalam kajian ini ialah *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal. Media ini dapat membantu siswa lebih paham dengan mata pelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya. Tujuan memanfaatkan kearifan lokal selaku media pembelajaran adalah guna menambah pemahaman siswa terhadap kearifan local khususnya budaya lokal yang ada disekitar. Pentingnya pengembangan media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal dikarenakan terbatasnya media belajar yang dapat merangsang pemahaman siswa dan kurangnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal menjadi inovasi baru yang dimanfaatkan selaku media belajar yang dapat memicu ketertarikan siswa, menjadikan materi lebih menarik, memudahkan siswa mendalami materi dengan dihubungkan dengan kesehariannya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal yakni:

1. SDN 1 Nagasepaha telah mempunyai peralatan elektronik atau digital dalam bentuk *smartphone* serta *laptop*.
2. Guru SDN 1 Nagasepaha telah bisa mempergunakan peralatan elektronik *smartphone* serta *laptop* dengan baik.
3. Siswa kelas IV SDN 1 Nagasepaha memiliki rasa ketertarikan dengan hal baru.
4. Media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal bisa menjadikan siswa menjadi lebih aktif pada kegiatan belajar IPS serta dapat mengaplikasikan IPS abstrak ke aktivitas sehari-harinya.

Keterbatasan pengembangan media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal yakni:

1. Pengembangan media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal dibuat berdasarkan karakteristik guru dan siswa kelas IV SDN 1 Nagasepaha, sehingga penelitian pengembangan ini terbatas didedikasikan kepada guru serta siswa sekolah dasar tersebut atau guru serta siswa kelas IV di lokasi lainnya dengan karakteristik yang serupa.
2. Pengembangan media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal terbatas pada mata pelajaran IPS pada topik keberagaman budaya kelas IV SD.

3. Media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yakni wajib mempunyai peralatan elektronik atau digital yang mampu memutar video komik digital.
4. Media *Flashcard* berbasis *QR Code* dengan berorientasi kearifan lokal Bali mempunyai keterbatasan pada aspek kebutuhan akses internet. Pemanfaatan Mmedia ini menjadi kurang optimal apabila digunakan di lingkungan sekolah yang belum memiliki fasilitas internet memadai.
5. Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada durasi waktu pelaksanaan penelitian yang singkat. Waktu yang terbatas menyebabkan proses pengembangan dan uji coba media belum dapat dilakukan berulang atau dalam jangka waktu yang lebih panjang.
6. Uji coba produk hanya dilaksanakan dalam satu kelas yakni kelas IV SDN 1 Nagasepaha.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir salah paham dengan sejumlah istilah yang dipergunakan pada penelitian pengembangan ini, maka harus diberikan pembatasan istilah meliputi:

1. Penelitian pengembangan ialah suatu kajian yang dilakukan guna menghasilkan serta mengembangkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran, media, bahan ajar serta lainnya dan mendapatkan kelayakan produk. Kajian pengembangan tidak memiliki tujuan dalam menguji sebuah teori.
2. Pemodelan ADDIE merupakan suatu model penelitian pengembangan yang terdapat lima langkah yakni (1) analisis atau *analyze*; (2) perancangan atau

design; (3) pengembangan atau *development*; (4) implementasi atau *implementation*; (5) evaluasi atau *evaluation*.

3. Media adalah perantara atau alat yang bisa menyampaikan informasi kepada penerimanya.
4. Media *Flashcard* adalah alat bantu pembelajaran yang biasanya terdiri dari kartu berukuran kecil, yang di satu sisi terdapat gambar atau kata kunci, dan di sisi lainnya terdapat penjelasan singkat. Dalam penelitian ini, pada sisi yang terdapat penjelasan singkat diganti dengan *QR Code* sehingga penjelasan disampaikan dapat lebih rinci dengan format video. *QR Code* ini bisa diakses melalui peralatan elektronik yang membuat kegiatan menjadi lebih menarik.
5. IPS ialah salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang amat penting dibelajarkan pada tiap tingkatan pendidikan sebab dapat meningkatkan keterampilan sosial, pemahaman tentang lingkungan sosial mereka, serta kemampuan untuk berperan aktif dan produktif dalam masyarakat.
6. Kearifan lokal dipahami sebagai nilai-nilai yang telah diterima sebagai kebenaran dan menjadi bagian dari tradisi di suatu daerah (Suastra & Yasmini, 2013). Dalam media pembelajaran ini, kearifan lokal yang diangkat mencakup berbagai ragam budaya yang ada di Bali, seperti tradisi megibung, omed-omedan, serta budaya lainnya.
7. Keberagaman Budaya ialah salah satu topik pada mata Pelajaran IPS kelas IV SD. Keberagaman Budaya merupakan materi yang membahas tentang

berbagai perbedaan yang ada dalam suatu masyarakat, meliputi aspek-aspek seperti bahasa, adat istiadat, kepercayaan, seni, dan tradisi.

