

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2020 pembelajaran tidak bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang sangat memprihatinkan bagi seluruh penduduk bumi. Seluruh kehidupan manusia terganggu, tanpa terkecuali seperti dari sektor pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah mulai dari TK (Taman Kanak-kanak), SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) hingga perguruan tinggi, termasuk terjadi juga di Indonesia. Krisis benar-benar datang secara tiba-tiba, pemerintah dari belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan menutup sekolah guna mengurangi kontak fisik. Upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19 diharapkan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas pembelajaran tatap muka seperti biasanya, dengan ini diharapkan meminimalisir penyebaran COVID-19.

Kebijakan *lockdown* dilaksanakan sebagai upaya pengurangan interaksi banyak orang yang memberi akses pada penyebaran virus corona. Kebijakan yang diambil banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pembelajaran secara langsung di lembaga pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan. Beberapa pemerintah provinsi atau Pemprov telah mengambil tindakan salah satunya yaitu dengan menutup sekolah selama dua pekan, memberlakukan *school from home* (SFH) atau belajar dari rumah dan *work from home* (WFH) atau bekerja dari rumah.

Langkah ini diambil pemerintah provinsi merujuk pada surat edaran Mendikbud nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan dan nomor 36962/MPK.A/HK/2020, kegiatan belajar-mengajar pun dilakukan secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Febrianto, 2020:7).

Teknologi pendidikan sebagai salah satu cara mengajar yang menggunakan alat-alat teknik modern yang sesungguhnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan film *opaque projector*, *overhead projector*, televisi, video taperecorder, komputer, dan lain sebagainya (Endang Sawitri, 2019:3). Teknologi yang sangat berkembang pesat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perubahan dalam setiap bidang, salah satunya yaitu perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi mampu dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, dapat dikatakan pergantian dari cara konvensional menjadi modern. Berkaitan teknologi sangatlah memberikan kemudahan bagi peserta didik apalagi di bidang pendidikan, namun dari guru diharuskan belajar menggunakan teknologi di zaman sekarang. Pembelajaran daring yang sangat membuat guru selalu berusaha kuat untuk mengenal teknologi. Bahkan tak jarang guru hanya menggunakan bahan ajar dari sekolah saja tanpa adanya buku pendamping. Teknologi tentunya akan sangat membantu bagi guru untuk menjelaskan materi khususnya pada pembelajaran daring. Peran guru sangatlah penting dalam membentuk lingkungan belajar yang efektif, artinya guru harus mampu menghadirkan berbagai strategi bahkan metode pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar dimasa pandemi sangatlah butuh kerjasama antar guru dan orangtua. Teknologi yang berkembang sekarang adalah adanya youtube yang bisa

diakses banyak pihak terlebih anak-anak hingga dewasa. Maka pembelajaran terlebih praktek sangatlah diperlukan terlebih bagi orang tua.

Menurut teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa tahapan perkembangan kognitif siswa SD/MI termasuk pada kelas III adalah masuk dalam tahapan operasional konkret dengan rentang usia 7-11 tahun di mana pada tahapan ini anak dapat berfikir secara logis mengenai contoh-contoh yang konkret dan spesifik (Yasbiati dan Gilar Gandana, 2018:41). Fase ini menunjukkan adanya sikap keingintahuan yang cukup tinggi terhadap mengenali lingkungannya. Kaitannya dengan tujuan pembelajaran sains, anak sekolah dasar harus diberikan pengalaman terhadap alam. Praktek merupakan bagian yang sangat berpengaruh dalam pengalaman belajar. Maka, banyak guru maupun siswa bahkan orangtua yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan hal yang berbau praktek di masa pembelajaran daring seperti saat ini. Pembelajaran luring maupun terkhusus daring sangat membutuhkan perhatian khusus, kala mengingat orangtua yang terkadang hanya mengikuti buku tema dari sekolah. Maka diperlukan adanya buku penunjang yang mampu memahamkan konsep materi yang akan dipelajari.

Salah satu kegiatan yang melihat sikap keingintahuan dari peserta didik adalah praktek menjadi langkah guru dalam memahamkan konsep dengan menemukan pengalaman pribadi siswa yakni dengan metode praktikum dalam suatu buku pendamping. Praktikum ini sama halnya dengan suatu kebiasaan yang di zaman dahulu, dimana sebelum adanya sekolah-sekolah seperti zaman sekarang. Orangtua di zaman dahulu selalu belajar dari kebiasaan melihat apa yang ada lingkungan sekitarnya, misalnya orang yang hidup berada di daerah pantai biasanya pekerjaan tetapnya ialah menjadi nelayan atau penjual ikan. Orang tersebut lama-

lama akan belajar dari yang dilihatnya dan langsung mempraktekannya. Maka melalui praktikum atau percobaan siswa bukan hanya menghafalkan materi namun juga melakukan pengamatan, diskusi serta percobaan sederhana. Dari kegiatan praktikum siswa dilatih pula berargumen, menalar serta menyimpulkan hasil dari kegiatan praktikum. Salah satu contohnya yakni pada materi perubahan sumber energi, kegiatan praktikum perlu dilakukan untuk mengetahui berbagai macam perubahan sumber energi yang biasa dijumpai pada lingkungan sekitar siswa.

Materi sumber energi, perubahan bentuk energi, dan energi alternatif merupakan salah satu dari materi pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik kelas IV, dimana materi tersebut ada pada tema 2 (selalu berhemat energi). Materi perubahan sumber energi berisikan konsep-konsep yang harus dipahami oleh siswa. Materi perubahan bentuk energi termasuk materi abstrak yang mana jika penyampaianya melalui metode ceramah saja maka anak akan kesulitan memahami konsep tersebut. Anak usia SD kemampuan berpikirnya masih sangatlah terbatas dalam membayangkan konsep yang dipelajari terlebih materi abstrak. Maka diperlukan adanya praktikum dengan alat sederhana. Namun dalam tema 2 (selalu berhemat energi) bukan hanya mencakup satu mata pelajaran saja, uniknya pembelajaran K-13 ialah pada keterpaduan dari beberapa pembelajaran yang dicakup menjadi satu pembelajaran. Fokus dari pengembangan ini berada pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 yang mencakup 3 mata pelajaran yakni PJOK, Bahasa Indonesia, dan IPA. Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran agar memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan demikian, pembelajaran terpadu

memberikan kesempatan pada peserta didik agar memahami masalah yang ada di lingkungan sekitar dengan pandangan yang utuh (Malawi, 2019:1).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 31 Juli 2021 di SD Negeri Paciran 1 Lamongan mendapatkan hasil bahwa keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dilaksanakan secara runtut oleh guru, namun di beberapa kesempatan siswa seperti sibuk dengan kegiatannya sendiri tanpa memperhatikan penjelasan guru. Guru menjelaskan dan beberapa kali tanya jawab dengan siswa. Sumber belajar yang digunakan adalah buku tematik yang disediakan oleh sekolah tanpa menggunakan sumber belajar atau buku penunjang lainnya. Suasana di kelas tersebut terpantau ramai namun masih terkendali. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih dalam kategori kurang karena satu dua kali guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Aktivitas siswa yang cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV yakni Ibu Luthfi Lailiyah, S. Pd pada tanggal 31 Juli 2021 di SD Negeri Paciran 1 Lamongan mendapatkan hasil bahwa kegiatan praktikum belum dilakukan karena kurang adanya alat dan bahan. Kegiatan praktikum yang dilakukan di sekolah adalah lebih mengarah ke mata pelajaran SBdP semua, namun belum ada yang mengarah ke mata pelajaran IPA. Karakteristik siswa sendiri termasuk tekun, yang mana siswa saat melakukan kelalaian cukup diberi tahu 1-2 kali siswa sudah mampu memperbaikinya.

Berdasarkan angket yang disebar pada siswa kelas IV pada tanggal 31 Juli 2021 di SD Negeri Paciran 1 Lamongan mendapatkan hasil bahwa sebanyak 25 anak (96%) menyatakan senang melakukan hal baru seperti percobaan dan 1 anak

(4%) menyatakan tidak senang melakukan hal baru seperti percobaan. Sebanyak 21 anak (81%) menyatakan suka membaca buku cerita dibandingkan buku tematik dan sebanyak 5 anak (19%) menyatakan suka membaca buku tematik dibandingkan buku cerita. Sebanyak 19 anak (73%) menyatakan suka belajar menggunakan buku bergambar dan 7 anak (27%) menyatakan tidak suka belajar menggunakan buku bergambar. Sebanyak 17 anak (65%) menyatakan suka menggunakan buku berwarna dan 9 anak (35%) menyatakan tidak suka menggunakan buku berwarna. Sebanyak 21 anak (81%) menyatakan lebih suka belajar tematik jika berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan 5 anak (19%) menyatakan tidak suka belajar tematik jika berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sebanyak 21 anak (81%) menyatakan suka melakukan eksperimen sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan 5 anak (19%) menyatakan tidak suka melakukan eksperimen sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita berbasis QR Code, yang mana penggabungan antara bahan ajar dengan IT (*Information Technology*). QR Code atau *Quick Respons Code* dibuat untuk mempermudah bagi pengguna buku dalam mencari video penjelasan terkait materi yang diujikan pada setiap kegiatan di buku cerita tersebut. Melalui pemanfaatan IT dalam pengembangan bahan ajar diharapkan agar siswa mampu lebih memahami materi energi dan perubahannya melalui percobaan sederhana. Bukan hanya memahami siswa saja namun diharapkan juga mampu menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk berlatih maupun belajar mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas yaitu dalam rangka meningkatkan kualitas penunjang bahan ajar yang telah disediakan oleh

pemerintah juga sekolah dan sekaligus solusi terhadap salah satu permasalahan pembelajaran daring pada anak di Sekolah Dasar maka diperlukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Berbasis *QR Code* di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kevalidan buku berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat keefektifan produk buku cerita berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian Pengembangan Buku Cerita Berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan buku cerita berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk buku cerita berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Buku cerita yang dikembangkan berbasis *QR Code*.
2. Buku cerita ini dikemas dalam bentuk buku cetak dan penggunaan *QR Code* dapat di buka/scan melalui handphone.

3. Materi yang dikembangkan ialah pembelajaran 3 yang terdapat pada tema 2 (Revisi 2017) subtema 1 di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Pengembangan buku cerita ini berisikan cerita yang berkaitan dengan permasalahan nyata yang ada di kehidupan sehari-hari berkaitan dengan kegiatan praktikum yang dilaksanakan serta dilengkapi *QR Code* berisikan link video praktek oleh peneliti.
5. Buku ini dicetak dengan ukuran A4, tipe huruf Comic Sans MS, ukuran 13, spasi 1,5.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan buku cerita berbasis *QR Code* ini memiliki batasan yaitu:

1. Pengembangan buku cerita berbasis *QR Code* ini hanya mencakup materi di tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.
2. Buku cerita ini dikembangkan sebagai buku penunjang bagi buku tematik dari pemerintah.
3. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Paciran 1 Lamongan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan sumber acuan baru terkait dengan pengembangan buku cerita berbasis *QR Code*. Bukan itu saja, pengembangan ini menjadi langkah praktis dalam

mengembangkan ilmu pendidikan terutama dibidang pendidikan guru SD/MI.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian pengembangan buku cerita berbasis *QR Code* di kelas IV Sekolah Dasar diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar bagi siswa SD/MI adalah sebagai berikut:

a. Bagi pengembang

Sebagai bahan untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi pengembang yang nantinya akan menjadi pendidik yang profesional dalam memanfaatkan pengembangan buku cerita berbasis *QR Code* sebagai buku pendamping kelas IV tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 di SD Negeri Paciran 1 Lamongan.

b. Bagi Sekolah

Untuk memberikan masukan agar meningkatkan sekolah/madrasah yang dijadikan tempat penelitian.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menambah referensi bahan ajar seorang guru dalam pembelajaran khususnya pada subtema 1 pembelajaran 3, sehingga buku ini dapat digunakan sebagai buku penunjang kelas IV tepatnya pada tema 2 revisi 2017.

d. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran pada materi di tema 2 subtema 1 pembelajaran ke 3 serta upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi yang

terdapat di tema 2 subtema 1 pembelajaran ke 3 berkaitan sumber energi, perubahan bentuk energi, dan energi alternatif dengan permasalahan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

G. Definisi Istilah

Agar menghindari perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini agar tidak menyesatkan pembaca.:

1. Pengembangan merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan alat atau cara baru, yang mana selama kegiatan penyempurnaan terhadap alat atau cara terus dilakukan. Pengembangan yang dimaksud yakni pengembangan buku cerita berbasis *QR Code* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.
2. Buku Cerita ialah alat pengantar sebuah cerita dengan plot yang teratur karena pengabdian penulis untuk emosi dan pikiran adalah untuk pembaca.
3. *QR Code* atau *Quick Responsecode* ialah sebuah bentuk evaluasi dari barcode dengan bentuk kode matriks yang memuat berbagai informasi di dalamnya misal alamat URL, teks hingga nomor telepon. Adapun *QR Code* yang dimaksud yakni kode matriks yang memuat alamat URL youtube dimana berupa video percobaan sederhana oleh peneliti pada materi perubahan bentuk energi terkait materi di tema 2 subtema 1 pembelajaran 3.