

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi antar siswa dengan guru namun dalam pelaksanaannya terkadang terjadi kegagalan dalam komunikasi. Jika hal ini terjadi berarti materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik atau seluruhnya tidak dapat dipahami dengan optimal oleh siswa. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Menurut Sutikno (2021), guru sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan arah dan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus menguasai berbagai keterampilan dan kemampuan yang berhubungan dengan proses pembelajaran, seperti: (1) kemampuan menguasai bahan/materi pembelajaran; (2) kemampuan dalam mengelola kelas; (3) kemampuan dalam menggunakan metode, media pembelajaran, sumber dan bahan belajar; dan (4) kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil belajar.

Salah satu perubahan pada kurikulum merdeka dalam buku saku tanya jawab kurikulum merdeka oleh KEMENDIKBUD yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi satu dengan merubah namanya menjadi mata pelajaran IPAS pada jenjang SD karena untuk memicu anak agar dapat memahami lingkungan sekitar. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu

anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto, 2022). Penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS dapat membantu guru dan siswa bebas berinovasi dengan pembelajaran yang akan dan yang sedang berlangsung. Kegiatan proses pembelajaran IPAS dilakukan oleh guru dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk berinovasi, belajar mandiri, kreatif.

Kurikulum Merdeka juga memberikan keleluasaan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa. Guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang suatu proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media pembelajaran yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain (Febrita, *et al.*, 2019). Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami (Rahayu, *et al.*, 2022). Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak. Media pembelajaran tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan, tetapi media pembelajaran ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi. Oleh karena itu, sekolah harus segera bergerak cepat untuk merespon perubahan yang terjadi dengan cara menyesuaikan

kurikulum pembelajaran di sekolah, seperti: melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai hal khususnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran digital secara optimal (Cahyadi, 2021). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk cetak serta berbasis teknologi agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Ekosistem merupakan sistem yang kompleks yang melibatkan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Dalam kajian ekosistem, banyak aspek yang dapat dibahas, mulai dari komponen pembentuk ekosistem, aliran energi, rantai makanan, hingga keseimbangan ekosistem itu sendiri. Salah satu aspek yang tak kalah penting adalah peran manusia dalam menjaga keberlangsungan ekosistem. Pada penelitian ini, materi difokuskan pada peran penting manusia dalam menjaga ekosistem, tanpa membahas prasyarat materi ekosistem secara menyeluruh. Hal ini dilakukan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, pembahasan mengenai komponen ekosistem dan interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya umumnya telah dipelajari pada jenjang atau materi sebelumnya. Oleh karena itu, siswa diasumsikan telah memiliki pemahaman dasar yang cukup mengenai struktur dan dinamika ekosistem. Kedua, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan ruang lingkup pembelajaran, penekanan pada peran manusia dianggap lebih relevan dan kontekstual untuk ditanamkan kepada siswa. Saat ini, berbagai permasalahan lingkungan seperti pencemaran, deforestasi, dan perubahan iklim memerlukan perhatian khusus terhadap bagaimana manusia dapat berkontribusi dalam menjaga kelestarian ekosistem alam. Oleh karena itu, pembelajaran difokuskan pada aspek sikap dan tanggung jawab manusia dalam menjaga

keseimbangan ekosistem, agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai kepedulian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan fokus pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu memahami perannya sebagai bagian dari ekosistem dan termotivasi untuk mengambil tindakan nyata dalam menjaga kelestariannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Gili Anyar Bangkalan dengan guru kelas V pada hari Sabtu, 25 Januari 2025 memperoleh informasi bahwa: (1) SDN Gili Anyar Bangkalan menggunakan kurikulum merdeka, (2) Proses pembelajaran IPAS di kelas V kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif hal ini dibuktikan oleh guru kelas V SDN Gili Anyar bahwa beliau melakukan proses pembelajaran IPAS hanya mengacu pada buku guru dan siswa, (3) media pembelajaran disekolah sangat terbatas dan untuk media pembelajaran IPAS guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku guru, buku siswa, print out sebagai media pembelajaran tambahan, dan alat peraga seperti kerangka anggota tubuh, (4) siswa kesulitan dalam menggambarkan dan mengingat bentuk dari suatu benda atau peristiwa dikarenakan siswa mengetahui nama saja tanpa mengetahui gambar atau bentuknya, dan (5) Sulitnya mencari sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital, khususnya melalui perangkat HP, dapat menjadi potensi yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran di kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan menunjukkan bahwa (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran IPAS hal ini dibuktikan dalam proses

pembelajaran guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa saja tanpa ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, (2) penggunaan media pembelajaran yang baru dan menarik sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam proses pembelajaran hal ini dapat dibuktikan ketika siswa diberikan media pembelajaran berupa print out yang berwarna mereka sangat bersemangat dan memperhatikan materi yang disampaikan, (3) fasilitas media pembelajaran didalam kelas masih kurang hal ini dapat dibuktikan bahwa fasilitas sudut baca yang ada di dalam kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan hanya terisi beberapa media pembelajaran dan media pembelajaran berupa print out.

Penyebaran angket kebutuhan pada siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan dilakukan pada hari Sabtu, 25 Januari 2025. Hasil angket menunjukkan bahwa (1) 56% siswa tertarik dengan pelajaran IPAS, (2) 32% siswa menganggap pelajaran IPAS mudah, (3) sebanyak 44% siswa kurang aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, (4) 68% siswa tertarik dan mampu menggunakan teknologi seperti HP, dan (5) siswa suka pembelajaran menggunakan buku bergambar sebanyak 84%. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan semangat siswa serta memotivasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfina Firda Azzahra, *et.al.* (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media pembelajaran *Wordless Picture Book Digital* Berbasis Nilai Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengenalkan dan menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas 3 SD. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat dikatakan bahwa *Wordless Picture Book digital* ini berhasil menanamkan nilai-nilai karakter PPK khususnya nilai karakter nasionalis dan pemahaman dapat mengenai memberi materi Keberagaman Karakteristik Individu. Dengan kisah yang diangkat dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat memahami materi keberagaman dan *Wordless Picture Book digital* ini dapat dipakai sebagai penunjang dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti (2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media buku cerita bergambar guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tes kemampuan membaca. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat dikatakan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmanda Sis Ardhiniwari, *et.al.* (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Digital *Picture Book* berbasis Tematik Integratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mendeskripsikan kevalidan 2) Mendeskripsikan keefektifan dan 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran Digital *Picture Book* berbasis tematik integratif untuk meningkatkan

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Digital *Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan sumber-sumber penelitian terdahulu yang relevan. Permasalahan tersebut antara lain, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih minim dan sangat kurang. Penggunaan media pembelajaran hanya dengan menggunakan benda kongkrit sehingga kurang menarik dan bervariasi tanpa ada warna atau gambar yang dapat membantu membangkitkan semangat siswa serta ketertarikan siswa dalam melakukan proses belajar. Dalam permasalahan tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk visual yang berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi seperti kode *QR* di kelas V serta pada materi yang dianggap sulit oleh siswa. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem yang harmonis yaitu pengembangan media buku si manis berbasis *QR code* pada kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan. Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Buku Si Manis Berbasis *QR Code* untuk Siswa Kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan”**

Penelitian ini memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan pembelajaran IPAS yang interaktif dengan menggunakan teknologi menjadi salah satu alasan utama bagi peneliti. Materi ekosistem yang kompleks seringkali sulit dipahami oleh siswa, namun dengan menggunakan teknologi *QR Code* dalam buku bergambar, siswa dapat memperoleh

pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. *QR Code* dapat menghubungkan siswa dengan materi tambahan yang memperjelas konsep-konsep ilmiah secara visual dan praktis, sehingga membantu pemahaman mereka terhadap materi ekosistem. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Generasi muda saat ini sangat akrab dengan teknologi, sehingga penggunaan *QR Code* dalam buku bergambar ini dapat menarik perhatian mereka. Dengan teknologi yang terintegrasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi ekosistem yang disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diakses. Di tengah kebutuhan pendidikan yang terus berkembang, penelitian ini juga berupaya untuk menanggapi kebutuhan pembelajaran yang adaptif. Inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk memenuhi tantangan pendidikan yang semakin kompleks. Dengan menggabungkan teknologi dan pengembangan buku si manis, penelitian ini menawarkan solusi praktis yang dapat diterapkan di berbagai sekolah, membantu memperkaya pengalaman belajar siswa. Akhirnya, penelitian ini mendorong inovasi dalam pendidikan dengan memanfaatkan teknologi terbaru sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah yang relevan. Penggunaan *QR Code* sebagai bagian dari buku bergambar ini bertujuan untuk memperkenalkan pendekatan baru dalam pembelajaran, yang tidak hanya berfokus pada pengajaran teori, tetapi juga pada pengalaman langsung yang melibatkan siswa secara aktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan?
- b. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan?
- c. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan yang valid ditinjau dari validasi ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran.
- b. Mengembangkan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan yang menarik dilihat dari angket respon siswa dan guru.
- c. Mengembangkan media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* untuk siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan yang efektif dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Desain Buku

Tebal buku 10-15 halaman, dengan ukuran yang sesuai untuk anak-anak kelas V yaitu A4 dan menggunakan gambar yang menarik, penuh warna, dan mudah dipahami untuk mendukung pemahaman konsep ekosistem. Ilustrasi juga menggunakan element pendukung yang berkaitan dengan Madura, seperti gambar-gambar yang menggambarkan orang maupun alam. Bahasa yang digunakan harus

sederhana, mudah dipahami oleh siswa kelas V, dan terhubung langsung dengan materi ekosistem yang harmonis.

2. Fitur *QR Code*

QR code dapat dipindai menggunakan perangkat ponsel berupa HP, lalu *QR code* akan mengarahkan siswa ke konten multimedia pembelajaran, seperti: Video dan PPT Interaktif yang berisi tentang penjelasan mengenai konsep ekosistem yang harmonis serta game yang berisi tentang soal-soal yang berkaitan dengan ekosistem.

3. Konten Materi

Buku ini menyajikan penjelasan mengenai materi ekosistem yang harmonis dan mengintegrasikan cerita yang belatar belakang di dalam hutan. Cerita di dalam buku si manis berisi tentang bagaimana peran masyarakat dalam menjaga kelestarian alam disekitarnya sebagai bagian dari peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem dilingkungan sekitar yang relevan dengan materi ekosistem yang harmonis.

4. Fitur Akses dan Penggunaan

QR code harus dipindai dengan aplikasi pembaca *QR* yang tersedia pada perangkat ponsel umum, dengan memerlukan aplikasi tambahan seperti WPS office atau aplikasi PPT yang serupa untuk menampilkan PPT interaktif yang terhubung dengan *QR code* tersedia secara online dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Dengan menggunakan aplikasi WPS office atau aplikasi PPT yang serupa tampilan PPT interaktif akan lebih menarik.

5. Kualitas Produk

Buku ini dicetak dengan kertas yang berkualitas tinggi dan tahan lama. Buku juga memiliki desain yang ergonomis dan nyaman dibaca oleh anak-anak, dengan halaman yang mudah dibalik dan tidak mudah rusak.

6. Kesesuaian dengan Kurikulum

Buku ini dirancang secara sistematis dan terstruktur agar selaras dengan kurikulum pendidikan yang berlaku di tingkat sekolah dasar. Secara khusus, buku ini difokuskan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan penekanan pada materi mengenai *Ekosistem yang Harmonis*, yang tercakup dalam Topik C. Perancangan buku ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem secara menyeluruh, sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

7. Penggunaan dalam Pembelajaran

Buku ini dapat digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah dengan mengakses materi tambahan melalui *QR code*. Dengan adanya *QR code*, buku ini menjadi alat pembelajaran yang menyatu dengan teknologi dan dapat meningkatkan keterampilan digital siswa.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* ini hanya dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang harmonis di topik C kelas V SD.
2. Media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* di dalam *QR code* berisi Video, PPT, serta Game. Didalam Video ini berisi tentang lagu ekosistem, penjelasan tentang ekosistem, cerita pendek mengenai peran manusia dalam

menjaga keseimbangan ekosistem dan penjelasannya. Untuk kata “Si Manis” adalah singkatan dari materi Ekosistem yang Harmonis. Materi didalam PPT ini terbatas hanya mencakup sedikit pengertian jaring-jaring makanan, materi ekosistem (pengertian ekosistem, penyebab serta dampak ketidakseimbangan ekosistem, dan peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem). Untuk Game berisi tentang soal evaluasi yang berkaitan dengan materi ekosistem yang harmonis.

3. Uji coba pengembangan hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan.
4. Uji coba pengembangan ini dilakukan pada kelompok kecil, dengan jumlah uji kelompok kecil sebanyak 6 siswa kelas V, dan uji coba kelompok besar sebanyak 26 siswa kelas V SDN Gili Anyar Bangkalan.
5. Uji coba pengembangan ini hanya berfokus pada produk yang dikembangkan berupa pengembangan buku si manis berbasis *QR code*.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya inovasi baru terhadap media pembelajaran. Pentingnya penelitian dan pengembangan yang lain antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Memberikan sebuah masukan di dalam pembuatan sumber belajar pada Fase C mata pelajaran IPAS mengenai harmoni dalam ekosistem Bab 2 topik C, materi ekosistem yang harmonis. Lalu dapat menambah media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan.

2. Bagi guru

Media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* ini dapat memberikan media pembelajaran tambahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti pengembangan buku si manis berbasis *QR code* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Guru juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam mengintegrasikan *QR code* dengan pengembangan buku si manis untuk media pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Bagi siswa

Media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

4. Bagi pengembang

Media pembelajaran buku si manis berbasis *QR code* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyempurnakan pengetahuan saat membuat media pembelajaran baru dan dapat diperhitungkan saat membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif.

1.7 Definisi Istilah

Nasir (1998:152), dalam bukunya Metode Penelitian menjelaskan bahwa istilah dalam penelitian harus memiliki definisi yang jelas agar dapat diukur dan dipahami secara konsisten. Menurut Nasir, definisi istilah dalam penelitian berfungsi untuk menghindari ambiguitas dalam pemahaman suatu konsep. Oleh

karena itu diperlukan suatu definisi terkait produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau benda yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam proses pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan.

2. Pembelajaran IPAS

Menurut Suarti (2023), pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), harapannya dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Azzahra *et al.* (2023), IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini, pembelajaran IPAS mengacu pada proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas V di SDN Gili Anyar Bangkalan dengan menggunakan Pengembangan Buku Si Manis berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran pendukung. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ekosistem yang harmonis, serta siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik.

3. *QR Code (Quick Respon Code)*

Menurut Denso Wave, (1994), *QR Code* adalah kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan informasi dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui

pemindaian menggunakan perangkat seperti smartphone. *QR Code* dapat menyimpan data dalam format teks, *URL*, atau informasi lainnya. *QR code* dirancang untuk dapat dibaca dengan cepat oleh perangkat seperti kamera ponsel, sehingga memudahkan akses ke informasi atau layanan tertentu tanpa harus mengetik secara manual. Dalam penelitian ini, *QR Code* digunakan sebagai fitur tambahan dalam pengembangan Buku Si Manis untuk menghubungkan siswa ke sumber pembelajaran digital seperti video, *power point*, atau informasi interaktif lainnya terkait dengan materi Ekosistem yang Harmonis.

4. Si Manis Ekosistem

Menurut Tansley, 1935 (Mulyadi, 2010. hlm. 1) mengatakan bahwa: “*Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara komponen biotik (tumbuhan, hewan, manusia, dan mikroba) dengan komponen abiotik (cahaya, udara, air, tanah) di alam, sebenarnya merupakan hubungan komponen yang membentuk suatu sistem*”. Yang berarti bahwa baik dalam struktur maupun dalam fungsi komponen-komponen tadi merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sebagai konsekuensinya apabila salah satu komponen terganggu, maka komponen-komponen lainnya secara cepat atau lambat akan terpengaruhi. Kata “Si Manis” adalah singkatan dari Ekosistem yang Harmonis.