

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berkaitan erat dengan istilah pendidikan. Seseorang mampu memperoleh pengetahuan kapanpun dan dimanapun. Pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai aspek kehidupan bagi siswa melalui proses belajar dan pembelajaran (Putri, Kurniawan, & Fatmaryanti, 2015).

Hal tersebut sejalan dengan hakekat pembelajaran IPA yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai alam sekitar (Sari, Handayani, & Putra, 2017). Pembelajaran IPA jika ditekankan pada pemberian teori saja tanpa penanaman konsep yang kuat terutama dari pengalaman sehari-hari, dapat membuat siswa cenderung kesulitan memahami dan menerapkan suatu konsep dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran IPA melibatkan suatu aktivitas yang dapat mendukung keterlaksanaan pembelajaran yaitu membaca. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber misalnya melalui membaca bahan ajar berupa buku paket, LKS, maupun modul yang ada di sekolah. Membaca diartikan sebagai aktivitas belajar yang efektif bagi seseorang (Retno, Saputro, & Utami, 2015).

Kendala dalam pembelajaran IPA sehingga menghambat proses pembelajaran yakni metode ceramah yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung membuat siswa lekas merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran. Selain itu, intensitas penggunaan teknologi komunikasi seperti

telepon seluler yang tinggi mengakibatkan jarang sekali dijumpai aktivitas membaca terutama buku pengetahuan dalam ruang lingkup sehari-hari. Kebanyakan siswa lebih suka bermain HP dari pada duduk sekedar membaca buku pengetahuan. Siswa lebih memilih bermain *Game* dengan *gadget* atau laptop (Retno *et al.*, 2015). Adapun bahan ajar (buku paket, LKS, maupun modul) yang digunakan guru di sekolah terbatas dan kurang menarik perhatian siswa baik dari segi tampilan maupun isi.

Hal tersebut berdampak pada minat membaca siswa yang rendah terhadap bahan ajar sebagai sumber pembelajaran. Sebagian guru hanya mengandalkan sarana dan prasarana di sekolah saja tanpa memikirkan apa yang sesuai serta dibutuhkan oleh siswa. Adapun, teks bacaan dengan penyajian yang kurang variatif membuat siswa tidak tertarik untuk sekedar melirikinya apalagi untuk membaca dan memahami, karena guru hanya menggunakan bahan ajar biasa (Nashiah & Elmubarak, 2015). Selain itu, guru kurang kreatif dan inovatif terhadap permasalahan yang ada membuat sebagian siswa memandang pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran sulit karena banyak teori, hukum, rumus, maupun istilah baru yang dikenal serta muncul dalam pikiran siswa.

Istilah atau bahasa kurang dipahami serta penyajian buku yang kurang menarik membuat minat baca siswa rendah terhadap buku IPA. Terdapat beberapa siswa dijumpai menggunakan buku IPA pada saat mendapatkan tugas dan bahkan ada siswa yang tidak membaca buku sama sekali karena malas (kurang berminat) dalam membaca. Padahal buku bacaan memiliki peranan besar dalam

pembelajaran sebagai salah satu sumber informasi yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa (Asyhari & Silvia, 2016).

Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPA memerlukan suatu upaya, cara, taktik, maupun strategi, terutama untuk menumbuhkan minat baca siswa guna menciptakan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Suatu cara dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat baca siswa terhadap bahan ajar yakni dengan mengembangkan media sebagai bahan ajar yang inovatif dan efektif sesuai kebutuhan serta menarik perhatian siswa, sehingga mampu digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa (Pratiwi & Sudibyo, 2018). Media pembelajaran ialah suatu alat yang mempengaruhi proses belajar (Ntobuo, Arbie, & Amali, 2018). Minat membaca siswa diharapkan dapat muncul dan terbentuk dengan membaca bahan ajar inovatif yang dikembangkan tersebut.

Media dijadikan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat maupun motivasi belajar siswa, serta dapat mengefektifkan proses komunikasi selama pembelajaran (Kusumawati & Maruti, 2019). Berdasarkan paparan di atas, media pembelajaran inovatif berupa buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* sebagai bahan ajar yang cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP perlu dikembangkan. Media buletin dengan tampilan menarik serta penggunaan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami dapat memotivasi siswa dalam proses belajar (Hanum, Ismayani, & Rahmi, 2017).

Buletin merupakan salah satu jenis media cetak berbentuk lembaran lepas yang sengaja dibuat oleh suatu lembaga dengan maksud tertentu. Buletin digunakan dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari peran dan manfaat yang dimiliki, yaitu sebagai alat komunikasi guru agar dapat menginformasikan (menyampaikan) ilmu dan pengetahuan, serta dijadikan sebagai alat untuk membantu memperlancar proses komunikasi pada kegiatan pembelajaran (Putri *et al.*, 2015). Desain bahan ajar buletin dilengkapi dengan aplikasi *QR code*. Aplikasi tersebut dapat memberikan informasi tambahan bagi siswa melalui teknologi informasi (misalnya HP) yang dihubungkan dengan alamat *link* atau situs web tertentu seperti berita atau video terkait materi pada buletin untuk setiap kali pertemuan. Buletin yang dikembangkan termasuk jenis media audio-visual, karena media tersebut melibatkan indera penglihatan (pada buletin) dan pendengaran siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *QR code*. Alat bantu audio-visual dapat membantu menarik perhatian siswa, mengamankan minat siswa terhadap informasi yang sedang dibahas, menjelaskan fakta, ide dan proses secara lebih jelas (Yadav *et al.*, 2017).

Materi pemanasan global penting dipelajari untuk menunjang kelangsungan hidup di bumi yang mampu memberikan pengetahuan bagi siswa mengenai efek rumah kaca, pemanasan global, penyebab dan dampak yang ditimbulkan dari pemanasan global, serta usaha atau berbagai upaya dalam menanggulangi pemanasan global. Pokok bahasan perubahan iklim (pemanasan global) merupakan salah satu materi SMP yang pembelajarannya cocok dengan memanfaatkan media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR code* sebagai

bahan ajar dalam pembelajaran IPA. Mengacu pada deskripsi yang telah dijabarkan, akan dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buletin Audio-visual Berbantuan Aplikasi *QR Code* Pada Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Kebanyakan siswa lebih suka bermain HP terutama *game* daripada membaca buku pengetahuan.
3. Bahan ajar (buku paket, LKS, dan modul) yang digunakan guru di sekolah terbatas dan kurang menarik perhatian siswa baik dari segi tampilan maupun isi.
4. Siswa memandang pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit.
5. Minat baca siswa rendah (kurang) terhadap bahan ajar IPA.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* pada siswa SMP yang dikembangkan?
2. Bagaimana keterbacaan media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* yang dikembangkan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* pada siswa SMP yang dikembangkan.

2. Mengetahui keterbacaan media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* yang dikembangkan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* yang dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan inovasi pengembangan bahan ajar di sekolah.
2. Media buletin dapat digunakan sebagai bahan ajar IPA yang layak dan mampu membantu proses penyampaian pesan, sehingga siswa tidak hanya paham teori namun konsep yang terdapat di dalamnya juga mudah dipahami.
3. Siswa mampu menerima bahkan memproses informasi (pesan) dengan mudah melalui buletin sebagai salah satu bahan ajar yang praktis serta dapat dibaca kapanpun dan dimanapun secara berulang-ulang.
4. Dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain pada konteks yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk dan Keterbatasan Pengembangan

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan mencakup bahan ajar IPA berupa buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code*.
2. Inovasi bahan ajar IPA yang dikembangkan untuk mengetahui bagaimana kelayakan buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code*.
3. Pengujian bahan ajar buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* dilakukan pada siswa kelas VII semester genap tahun pelajaran 2019/2020 yang berada di Desa Burneh.

4. Media buletin audio-visual berbantuan aplikasi *QR Code* dikembangkan pada pembelajaran IPA SMP pokok bahasan pemanasan global. Pada buletin berisi KD, tujuan pembelajaran, info sains, latihan soal (analisis permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari), kuis (TTS sains), serta desain gambar yang berkaitan dengan materi.
5. Buletin yang dipilih sebagai bahan ajar IPA dibuat melalui aplikasi *microsoft word*, serta proses dalam mendesain media buletin tersebut membutuhkan waktu pengerjaan yang lama karena masih pemula.
6. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada pengembangan media Buletin saja, dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan (waspada penyebaran wabah Covid-19) untuk dilakukan penelitian dan pengembangan media (*RnD*).
7. Model pengembangan yang digunakan ialah model Hannafin & Peck.

G. Definisi Istilah

1. Buletin merupakan salah satu media cetak yang disajikan dalam bentuk selebaran lepas atau berupa majalah sederhana berisi warta (uraian) singkat dan diterbitkan secara periodik oleh suatu lembaga tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Asyhari & Silvia, 2016).
2. Audio secara harfiah berarti pendengaran, sedangkan sarana visual apa yang ditemukan dengan melihat (Yadav *et al.*, 2017). Media buletin audio-visual dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *QR Code*. Kode QR merupakan gambar dua dimensi yang pada saat dipindai oleh kamera *smart phone*, akan meminta *smart phone* untuk membuka halaman web atau menampilkan gambar, video, angka atau teks berisi informasi tertentu (Chang, 2014; Ilham, 2018).