

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan sangat penting selama proses pembelajaran. Arsyad (2013:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu media mempunyai manfaat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan saat mengikuti pembelajaran (Suryani, 2018:14). Dengan demikian penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, banyak inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat juga diterapkan dalam proses belajar, yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Diera modern seperti saat ini media berbasis teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mempunyai dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Yektyastuti, 2016:89). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Kamal 2 ketika pembelajaran berlangsung dikelas VI, diperoleh bahwa guru saat melaksanakan pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran hanya media sederhana seperti gambar yang ditempel di dinding kelas dan buku tema yang

menunjang pembelajaran. Selain itu pemanfaatan media digital hampir sama sekali tidak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun di sekolah tersebut terdapat LCD namun guru tidak memanfaatkan fasilitas tersebut dengan semaksimal mungkin. Dengan keterbatasan penggunaan media membuat pembelajaran yang dilakukan guru terlihat cenderung monoton dan pembelajaran masih berpusat pada guru saja dengan menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kemudian siswa diberikan tugas yang harus dikerjakan. Sehingga hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dan siswa cenderung ramai sendiri saat pembelajaran yang menyebabkan guru ekstra dalam mengajar. Dengan demikian, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih monoton.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Ibu Sunarni S.Pd sebagai wali kelas VI SDN Kamal 2 pada tanggal 15 September 2022 bahwa fasilitas pembelajaran yang ada di SDN Kamal 2 terdiri dari Wifi sekolah, LCD, dan gambar yang ada di ruang kelas. Beliau mengatakan kendala utama dalam proses belajar yaitu terkait dengan penggunaan media. Guru dalam mengajar jarang menggunakan media pembelajaran. Sedangkan siswa dalam belajar membutuhkan media yang menarik karena di sekolah media pembelajaran yang ada kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media gambar dan video saja. Selain itu terdapat kesulitan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi negara-negara ASEAN karena cakupan materinya yang luas. Salah satu faktor yang membuat siswa kurang mengerti materi karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung padahal telah dikatakan

oleh guru kelas VI media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar dibandingkan tanpa menggunakan media. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang dibawah KKM sekitar 56% siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Selain hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas VI SDN Kamal 2, peneliti juga memperoleh data analisis kebutuhan siswa melalui angket yang sudah diisi oleh 21 siswa. Hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa 61,9% artinya 13 siswa menyatakan merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, 66,6% artinya 14 siswa tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa lebih memahami dan semangat belajar menggunakan media yang dibuktikan dari 80,9% artinya 17 siswa menyatakan lebih memahami materi dengan menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media, dan 95,2% artinya 20 siswa lebih tertarik pada media yang bergambar, berwarna, dan bervideo, serta 90,4% artinya 19 siswa membutuhkan sebuah media yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan hasil paparan di atas, dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu, terbatas media pembelajaran yang mempunyai tampilan menarik dan inovatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan tersebut dapat diatasi dengan menciptakan, berinovasi ataupun mengembangkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan inovatif. Pengembangan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas. Hal tersebut penting

dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tidak salah sasaran.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada. Media yang dikembangkan adalah media yang konkret, media pembelajaran yang tidak hanya berisikan materi pelajaran saja namun memiliki unsur yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti yaitu mengembangkan media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media yang berbentuk buku yang disajikan dengan gambar dan informasi penting yang dikemas secara kreatif. Selain itu kelebihan media *scrapbook* adalah bentuk dibuat semenarik mungkin yang disusun dari berbagai gambar, catatan penting dan lain sebagainya dari beberapa hiasan sehingga tampilannya indah dan menarik yang dapat menarik perhatian siswa (Damayanti dan Zuhdi, 2017:805). Melalui penyajian media ini diharapkan siswa lebih aktif lagi dalam belajar.

Konsep media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *scrapbook* berbasis teknologi *QR Code*. Media *scrapbook* ini tidak hanya akan terdapat materi saja namun dilengkapi pula dengan adanya video. Sehingga siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi yang ada di dalam *scrapbook*, siswa dapat melakukan scan *QR Code* melalui aplikasi yang mendukung agar dapat melihat objek pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Pemilihan *QR Code* sebagai inovasi atau pengembangan yang dilakukan peneliti yang bertujuan untuk melibatkan siswa kedalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era yang modern ini yang membantu siswa untuk mengakses informasi melalui

handphone agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Menurut Vawanda & Zainil (2020:126) manfaat dari *QR Code* yaitu penerapannya yang sangat mudah karena menggunakan *smartphone* dan menyebabkan siswa lebih aktif untuk belajar serta sangat cocok dengan karakteristik siswa yang senang bermain agar waktu siswa dapat diisi dengan kegiatan yang bermanfaat, menyenangkan serta belajar diwaktu yang bersamaan.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya tentang penggunaan media *scrapbook* yang telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Setyo Wahyu Wardhani (2018). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* pada materi pengelompokkan hewan. Hasil penelitian dari validasi media sebesar 98% dan ahli materi 84% masuk kedalam kategori sangat valid dan dari respon siswa diperoleh 96% dinyatakan praktis. Sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan termasuk valid dan praktis sehingga layak digunakan. Dan penelitian terdahulu mengenai *QR Code* untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Axelino dan Syafri Ahmad (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *QR Code* pada materi volume bangun ruang dan perpangkatan serta penarikan akar pangkat tiga terhadap hasil belajar siswa kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Dengan hasil bahwa media berbasis *QR Code* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh presentase sebesar 81% dari validator media, keefektifitasan media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 75,86% dan kepraktisan media diperoleh

melalui angket guru dan siswa sebesar 86,67% dan 93,56%, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *QR Code* valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan disekolah perlu adanya sebuah solusi yang berupa penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka dapat di rumuskan suatu rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2?
2. Bagaimana keefektifan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2?
3. Bagaimana kemenarikan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian diatas yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2.

3. Untuk mengetahui kemenarikan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media *scrapbook* yang dikembangkan menggunakan Teknologi *QR Code* yang dicetak dalam media.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berukuran A4 (21cm x 29,7cm) berbentuk landscape yang didalamnya terdapat gambar terkait materi, beberapa *QR Code* berisikan video dan beberapa informasi yang dibutuhkan.
3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media menggunakan kertas *art paper* 260 gsm, *double tip* dan lem.
4. Media pembelajaran memuat materi negara-negara ASEAN tentang karakteristik geografis wilayah ASEAN dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN pada pembelajaran 3 dan 4.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
6. Media ini akan dilengkapi dengan box yang digunakan untuk menyimpan media agar lebih aman dan rapi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Dalam uji coba pengembangan media ini hanya dibatasi pada siswa kelas VI di SDN Kamal 2.

2. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada lingkup Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 yang terfokus pada mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis wilayah ASEAN dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media *Scrapbook* berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2 adalah:

1. Bagi Guru

Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan dan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan lebih kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa serta dapat memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik pada proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku dan sebagai media belajar baru untuk memberikan minat belajar siswa serta menimbulkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran sehingga dengan keberadaan media ini siswa akan lebih cepat memahami isi materi.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan sekaligus sebagai acuan untuk mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang mengarah pada pemahaman konsep materi pelajaran pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bekal untuk mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

G. Definisi Istilah

Untuk mencegah dan menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan penegasan istilah dalam judul sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipergunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa untuk memahami materi pembelajaran agar nantinya lebih efektif dan efisien.
3. *Scrapbook* adalah media yang berbentuk buku yang berisikan gambar dan catatan atau informasi yang dirangkai dan disusun secara menarik.
4. *QR Code* adalah gambar berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan sebuah data di dalamnya. *QR Code* yang digunakan peneliti untuk menyimpan data berupa video.
5. Negara-Negara ASEAN adalah materi pembelajaran yang terdapat pada kelas VI SD yang membahas tentang karakteristik geografis wilayah ASEAN dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politik di negara-negara ASEAN.