

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang penting di dalam kehidupan setiap warga negara. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, menciptakan manusia yang terampil, cakap, mandiri, inovatif, serta untuk memperkuat keimanan dan ketaqwaan. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan sangat penting bagi manusia untuk dapat menjalani kehidupan pribadi, sosial, dan keagamaan. Dengan pendidikan, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dalam mencapai keberhasilan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cakap, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan sendiri tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Suryani dkk, 2018: 4). Sedangkan menurut Festiawan (2020: 11) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem

lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Dengan kata lain, pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, kemahiran, ketrampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan pada diri siswa. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar penyampaian pesan, tetapi juga kegiatan profesional seorang pendidik untuk menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu dan menciptakan suasana yang efektif untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik perhatian siswa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran antara lain, siswa, guru, lingkungan, dan perangkat pembelajaran. Salah satu pendukung kegiatan pembelajaran yang kreatif dan efektif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu untuk mengatasi kesalahpahaman dalam penyampaian materi oleh guru, menciptakan komunikasi yang efektif dan efisien antara siswa dan guru, serta dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Tafonao (2018 : 112) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran menjadi sarana atau alat yang tepat dalam pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah dapat diketahui dengan cara observasi. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 12 September 2022 di SDN Bandarkedungmulyo 1 ketika pembelajaran berlangsung pada kelas V, keadaan kelas tersebut sudah cukup baik dalam hal sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran, begitu pula pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia adalah media pembelajaran visual seperti poster, foto, ataupun lukisan yang mana memberikan gambaran tampak depan atau dua dimensi. Media gambar yang digunakan guru dalam pembelajaran sudah baik, namun tidak ada inovasi terkait media tersebut. Sehingga membuat sebagian siswa merasa bosan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1, didapatkan hasil bahwa jumlah siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 berjumlah 21. Kurikulum yang diterapkan pada kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 adalah kurikulum 2013. Pada saat melaksanakan pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran pada guru. Kendala yang dirasakan oleh guru yakni disaat tertentu siswa cenderung tidak kondusif. Terbatasnya media pembelajaran yang disediakan dan kurangnya waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam pembelajaran. Dampaknya beberapa siswa kurang antusias dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Didukung dari hasil penilai siswa yang masih banyak siswa dengan nilai dibawah KKM terutama pada tema 7 subtema 1. Terdapat 9 dari 14 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dengan persentase 64% siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM.

Selain dari hasil wawancara guru dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1, peneliti juga mendapatkan data dari hasil angket kebutuhan siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1. Hasil dari angket kebutuhan siswa sebanyak 86% siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, 95 % siswa tertarik dengan pembelajaran berbasis audio visual, dan 100% siswa tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 91% siswa setuju jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *smartphone*, hal tersebut ditunjukkan dengan jawaban rata-rata siswa yang tertarik sebanyak 100% siswa yang berkenan membawa dan melaksanakan pembelajaran menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran di kelas tidak menjadi kendala, karena 95% siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri, jadi hanya ada 1 siswa saja yang belum memiliki *smartphone* pribadi. Penggunaan *smartphone* di sekolah diperbolehkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1. Hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM, karena kurangnya media pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik dan semangat dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan yang terjadi, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran pada saat ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan saat ini, karena banyak media pembelajaran yang bisa dihadirkan dari pemanfaatan perkembangan teknologi. Lestari (2018 : 95) mengatakan bahwa

sudah selayaknya pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi guru dan siswa dapat memilih berbagai macam media dan informasi yang sesuai dengan keperluan pelaksanaan pembelajaran. Dalam pendidikan, perkembangan teknologi dan komunikasi harusnya dapat dimanfaatkan, khususnya dalam penggunaan *smarthphone*, karena pada umumnya masyarakat sudah memiliki dan menggunakan *smartphone* begitu pula guru dan siswa. Salah satu contoh pemanfaatan perkembangan teknologi yakni media pembelajaran *flipchart* sebagai media yang digabungkan dengan *barcode*. Media *flipchart* berbasis *barcode* ini menggabungkan antara media visual 2 dimensi dengan video animasi pembelajaran. Media grafis dua dimensi berasal dari *flipchart*, dan video animasi pembelajaran berasal dari *barcode* yang apabila di *scan* menggunakan aplikasi atau mesin *barcode scanner* (pemindai kode batang) akan menampilkan video animasi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini juga didukung oleh beberapa peneliti terdahulu, adapun penelitian terdahulu yakni sebagai berikut: (1) Penelitian pengembangan dengan menggunakan media *flipchart* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh, Zahriani Nurul (2020). Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengembangkan media *flipchart* tema kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalis anak. Hasil penelitian ini valid, yang ditunjukkan oleh persentase validasi ahli media sebesar 78%, validasi praktisi pembelajaran (guru kelas) termasuk dalam kualifikasi sangat valid dengan persentase 86%, dan validasi ahli materi termasuk kualifikasi sangat valid dengan

persentase 92%. Persamaan penelitian dan pengembangan ini yaitu pada produk pengembangan yakni *flipchart*.

Penelitian pengembangan (2) yang relevan yaitu Meliawati Evi (2020). Persamaan pada penelitian ini yaitu pada tujuan dan pengembangan media. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengembangkan, mengkaji kelayakan media, dan menguji keefektifan media. Penelitian pengembangan ini menggunakan “Media Kartu Kronologi Sejarah Indonesia Berbasis *Qr-Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V”. Hasil penelitian ini valid, hal tersebut ditunjukkan oleh persentase validasi akhir ahli media yakni 100%. Keefektifan media yang dikembangkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa sehingga sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan uji coba pemakaian media.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat ditawarkan dan diterapkan yakni penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih fokus dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Sebuah alternatif yang ditawarkan peneliti yakni mengembangkan media *flipchart* berbasis *barcode* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1. Dengan adanya media tersebut maka diharapkan pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang valid dilihat dari hasil lembar angket

validasi ahli bahasa, lembar angket validasi ahli materi pembelajaran, lembar angket validasi ahli media pembelajaran, lembar angket validasi ahli desain pembelajaran.?

2. Bagaimana mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang efektif dilihat dari hasil tes belajar siswa ranah kognitif, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang menarik dari hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang valid dilihat dari hasil lembar angket validasi ahli bahasa, lembar angket validasi ahli materi pembelajaran, lembar angket validasi ahli media pembelajaran, lembar angket validasi ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang efektif dilihat dari hasil tes belajar siswa ranah kognitif, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Untuk mengembangkan media *flipchart* berbasis *Barcode* untuk siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 yang menarik dilihat dari hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan multimedia *flipchart* berbasis *Barcode* ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flipchart* berukuran 20 cm x 14,5 cm.
2. Bahan kertas yang digunakan dalam pembuatan *flipchart* yakni *glossy*, dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan yakni permukaan halus dan mengkilap yang ditimbulkan membuat cetakan semakin terlihat mewah dan bagus, cocok untuk cetakan yang kaya warna dan kontras tinggi, harganya relatif murah
3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.
4. Desain pada *flipchart* dibuat menarik sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
5. Pengoprasian media ini menggunakan *smartphone*.
6. Spesifikasi minimal *smartphone* dengan sistem operasi android.
7. Media ini menggunakan aplikasi *Barcode Scanner* (aplikasi untuk memindai kode batang), *google lens*, atau aplikasi pemindai langsung dari *smartphone*.
8. *Barcode* menyimpan sebuah data berupa video pembelajaran.
9. Media dilengkapi teks, gambar, animasi, dan suara.
10. Jenis *font* yang digunakan yakni *hit and run*, *chewy*, *opensans light*, *poppins medium*, *barlow condensed bold*, *Montserrat extra bold*, *signika*, dan *times new roman*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, maka keterbatasan masalah yang harus dilakukan untuk peneliti lebih fokus adalah :

1. Media ini dikhususkan untuk kelas V pada tema 7 subtema 1.

2. Aspek yang diukur hanya kevalidan, keefektifan (aspek yang diukur pada keefektifan hanya hasil belajar kognitif), dan kemenarikan media pembelajaran.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa-siswa kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan Multimedia *flipchart* berbasis *Barcode* pada tema 7 subtema 1 kelas V SDN Bandarkedungmulyo 1 ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Siswa

Pembelajaran menggunakan media *flipchart* berbasis *Barcode* diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar selain buku dan media lainnya yang terkadang kurang optimal, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran, mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa ketika pembelajaran berlangsung, dan sebagai media pembelajaran baru untuk memberikan motivasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangann ini diharapkan dapat membantu guru untuk mempermudah penyampain pesan atau informasi kepada siswa, memberikan wawasan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, memotivasi guru atau pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kreativitas guru dan prestasi belajar siswa sebagai tolak ukur dalam meningkatkan ilmu berbasis teknologi, membantu sekolah agar jauh lebih berkembang terutama dalam memanfaatkan teknologi, yang semakin maju, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menciptakan sebuah pengembangan media yang baru.

4. Bagi Pengembang

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sarana dalam mengasah dan mendalami kreativitas dalam menciptakan pengembangan yang baru, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan sumber belajar yang kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam sebuah penelitian disampaikan secara langsung, definisi istilah dititik beratkan pada pengertian yang diberikan oleh peneliti berdasarkan kajian teoritik. Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia *flipchart* berbasis *barcode* ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat didesain sebagus dan semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan mendorong terjadinya proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

2. *Flipchart*

Flipchart adalah media visual 2 dimensi dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang menyerupai kalender duduk atau album yang memiliki ukuran tertentu yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya menyerupai kalender duduk.

3. *Barcode*

Barcode adalah simbol yang terdiri atas garis atau kode tertentu yang memiliki fungsi untuk menyimpan sebuah data. Data yang tersimpan didalam *barcode* dapat dibaca menggunakan aplikasi atau mesin *barcode scanner* (pemindai kode batang), *google lens*, atau aplikasi pemindai langsung dari *smartphone*