

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern atau lebih dikenal dengan abad 21 ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Karena pendidikan akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Selain pendidikan pesatnya perkembangan teknologi juga dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka suatu Pendidikan dapat dikombinasikan dengan perkembangan teknologi sehingga menciptakan sebuah kualitas sumber daya manusia yang lebih baik dan modern.

Pendidikan merupakan suatu rencana pendidikan yang dilaksanakan secara sadar yang bertujuan untuk mewujudkan suasana pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dirinya saat pembelajaran (Prastiwanti, dkk., 2022). Selain itu juga, pendidikan juga dikatakan sebagai cara untuk mendewasakan seseorang sehingga mampu berpikir cerdas dan mampu berakhlak mulia melalui latihan dan bimbingan seorang guru (Karim, dkk., 2020). Pendidikan dikatakan bersifat humanis yang dimana pendidik harus mampu menciptakan rasa empati, suasana belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan rasa toleransi sesama siswa sehingga dapat memotivasi keinginan belajar siswa (Zaini, dkk., 2019).

Inovasi pendidikan merupakan sebuah pemikiran yang sudah mencakup secara lengkap tentang hal yang berhubungan komponen sistem pendidikan maupun sistem pendidikan nasional yang memiliki pengertian luas (Astuti, dkk.,

2023). Di dalam dunia pendidikan inovasi sangat dibutuhkan, karena dengan adanya inovasi pendidikan maka pendidikan akan menjadi efektif sehingga dapat memperbaharui kualitas pendidikan dan mampu menunjang dalam proses pembelajaran di sekolah (Kristiawan, dkk., 2018). Inovasi pendidikan juga dapat dilakukan dengan penggunaan media - media pembelajaran sehingga mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Perubahan dalam pendidikan selalu terjadi seperti contoh perubahan kurikulum, yang dimana dulu di sekolah dasar menerapkan K13 tetapi sekarang udah berubah menjadi kurikulum merdeka. Oleh karena itu inovasi dalam pendidikan sangat penting karena dengan banyaknya inovasi-inovasi baru akan membuat pendidikan semakin berkualitas.

Kurikulum merdeka atau merdeka belajar adalah sebuah bentuk perubahan kebijakan yang dilakukan untuk menciptakan sebuah suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Nasution, dkk., 2021). Konsep dari kurikulum merdeka yaitu berfokus pada pembentukan sebuah pembelajaran yang bebas sehingga nantinya siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif (Ardianti & Amalia, 2022). Dengan adanya kebebasan tersebut, siswa akan termotivasi untuk mengeksplor pengetahuannya sehingga akan terbentuk sebuah karakter siswa merdeka. Selain itu, rancangan dari kurikulum merdeka ini merujuk empat prinsip yaitu, 1) standar capaian disiplin ilmu memperhatikan prinsip fokus, ajeg, dan koheren; 2) kemampuan untuk transfer kompetensi interdisipliner, dan pilihan; 3) keaslian, fleksibilitas, dan keselarasan; dan 4) pelibatan, dan keberdayaan atau kemerdekaan guru (Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum merdeka tidak hanya berpatokan pada hasil nilai yang dicapai tetapi juga sangat berpatokan terhadap keterampilan siswa terhadap bidang tertentu. Selain siswa, pada kurikulum

merdeka ini guru juga dituntut untuk mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif seperti penggunaan media pembelajaran (Manalu, dkk., 2022). Sehingga nanti guru dapat mengkombinasikan media pembelajaran dengan teknologi untuk menunjang kemampuan dan motivasi belajar siswa.

Media Pembelajaran merupakan sebuah instrument pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru dan dinilai dapat menentukan serta meningkatkan hasil belajar siswa (Arsyad, dkk., 2011). Tetapi kenyataannya, masih banyak guru di sekolah – sekolah tertentu yang tidak menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik. Guru menganggap penggunaan media pembelajaran itu merepotkan dan keterbatasan media yang ada di sekolah tersebut (Wibowo & Sutjiono, n.d.). Oleh sebab itu, kebanyakan guru lebih memilih metode ceramah ketimbang menggunakan media pembelajaran. Guru menganggap metode ceramah lebih praktis karena bisa menggunakan media lisan sehingga tidak perlu persiapan yang rumit dan tidak memerlukan biaya yang mahal (Wirabumi, dkk., 2020.). Tetapi efek negatif dari diterapkannya metode ceramah secara terus menerus akan membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Leni & Suripah, 2022) hasil belajar siswa sangat rendah dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, menurut (Devi, dkk., 2023) rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tidak terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, dimana guru belum mampu menciptakan strategi atau model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat membuat atau merancang suatu media pembelajaran

sesuai dengan karakteristik siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Bedasarkan buku siswa kelas IV pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada topik materi yaitu sumber energi didapatkan bahwa hampir semua materi yang tersedia dalam buku sangat sedikit dan kurang bervariasi. Hal tersebut, didukung oleh hasil wawancara kepada guru wali kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 di SD Negeri 1 Baktiseraga pada tanggal 18 September 2023 menunjukkan bahwa: 1. Guru wali mengatakan bahwa, materi-materi yang tertulis pada buku bermuatan IPA penjelasannya masih kurang lengkap, dan hanya terdiri dari beberapa kalimat saja sehingga membingungkan siswa. Selain itu juga, minimnya gambar – gambar menarik mengenai penjelasan materi pada buku juga menjadi faktor utama siswa malas belajar. 2. Guru wali juga mengatakan, perlunya pengembangan materi lagi pada buku bermuatan IPA sehingga bisa lebih lengkap dan menarik.

Selain tentang permasalahan di atas, hasil observasi melalui wawancara menemukan bahwa kebanyakan siswa yang malas belajar disebabkan oleh kurang atau rendahnya motivasi belajar siswa tersebut (Emda, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik masih sangat jarang diterapkan oleh guru sehingga sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam belajar merupakan suatu aspek yang sangat penting karena motivasi dapat mendorong individu sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar (Andriani, 2019). Tetapi Kenyataannya, masih sangat banyak guru yang tidak terlalu memperhatikan motivasi siswa, dimana kesannya guru hanya mengutamakan materi dan menganggap bahwa siswa mampu menerima materi

pembelajaran. Padahal hal tersebut, sangat tidak menguntungkan bagi siswa karena akan sangat mempengaruhi dari hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan saat pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan (Ristiyah, dkk., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* sangat efektif dan layak di terapkan pada pembelajaran karena sangat memotivasi siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, menurut penelitian (Nurrita, 2018) menyatakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran *scrapbook* terbukti mampu menarik semangat siswa dalam belajar karena media tersebut dinilai sangat menyenangkan. Oleh karena itu, maka penerapan media pembelajaran seperti *scrapbook* berbasis *Qr code* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr code* sangat mudah dan simple digunakan karena sudah berisi petunjuk penggunaan. Selain itu, media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr code* menyajikan gambar – gambar animasi yang bagus dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada materi pembelajarannya tidak membuat siswa cepat bosan karena digabungkan ke *Qr code*. Dengan begitu, motivasi dan minat belajar siswa akan meningkat dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Bedasarkan dengan pemaparan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *QR Code* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Sumber Energi Kelas IV SD”. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengerti materi khususnya pada materi IPA pada topik yaitu sumber energi.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pemaparan masalah pada latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.1.1 Cantuman materi pada buku muatan IPA kurang lengkap dan susah dimengerti oleh siswa.
- 1.1.2 Kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong sangat rendah.
- 1.1.3 Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik masih jarang digunakan oleh guru sehingga kurang menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- 1.1.4 Hasil belajar kognitif IPA siswa kelas IV di SD Negeri 1 Baktiseraga masih tergolong sangat rendah yang dilihat dari hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, untuk menghindari penelitan semakin meluas dan terarah. Sehingga penelitian ini harus difokuskan pada pengembangan media *scrapbook* berbasis *QR code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai topik sumber energi pada tingkat sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka beberapa rumusan permasalahan yang akan menjadi suatu bahan kajian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr Code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagiamanakah kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr Code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD?
- 1.4.4 Bagiamanakah efektifitas media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr Code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam dalam penelitian ini yaitu, membuat penelitian menjadi lebih relevan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas untuk mencapai hal yang diinginkan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk membuat rancangan bangun media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD.
- 1.5.2 Untuk menguji validitas media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Qr code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD.

1.5.3 Untuk Menguji kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD.

1.5.4 Untuk menguji efektivitas media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber energi kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diinginkan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian dapat bermanfaat untuk memperkaya ilmu khususnya pada muatan pembelajaran IPA seperti: pengetahuan teori dan konsep-konsep tentang media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan muatan pelajaran IPA pada topik materi sumber energi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memiliki manfaat secara praktis yang dimana dapat memberikan suatu manfaat dari segi praktis sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa. Sehingga memberikan suatu kesan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada topik materi sumber energi.

b. Bagi guru

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* bisa dijadikan sebuah inovasi pembelajaran baru bagi guru. Oleh karena itu, media tersebut dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi dan menarik minat belajar siswa khususnya pada topik materi sumber energi.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan suatu kelayakan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* pada topik materi sumber energi. Serta dapat menggambarkan suatu upaya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Media yang dibuat pada penelitian ini yaitu media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* khususnya pada materi muatan IPA. Beberapa spesifikasi dari media pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* ini sebagai pendorong minat belajar siswa. Sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sumber energi.
- 1.7.2 Media yang dikembangkan berisi beberapa gambar-gambar menarik tentang materi sumber energi dan berisi gambar barcode yang berfungsi untuk siswa mengakses materi sumber energi.

- 1.7.3 Pada bagian halaman depan buku, terdapat beberapa petunjuk tentang cara penggunaan dari media pembelajaran tersebut sehingga tidak membingungkan siswa saat penggunaannya.
- 1.7.4 Media pembelajaran berbentuk buku yang simple dan minimalis sehingga tidak ribet dan menyulitkan siswa saat membawanya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan sebuah media pembelajaran sangatlah penting karena akan sangat mempermudah dan membantu guru saat proses pembelajaran. Apalagi dengan sangat terbatasnya materi yang terdapat pada buku siswa menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami atau mengerti pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada topik materi sumber energi membuat siswa cepat bosan dan mengakibatkan siswa kesulitan memahami pembelajaran. Dengan permasalahan diatas, maka adanya pengembangan sebuah media pembelajaran sangat diperlukan karena media pembelajaran tersebut, dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, media pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada topik materi sumber energi. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk semangat belajar dan aktif berkontribusi dalam pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Semua siswa sudah memiliki *handphone* dan sudah lancar dalam menggunakan *handphone* sehingga penggunaan media *scrapbook* berbasis *QR code* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- b. Dalam pembelajaran, media *scrapbook* berbasis *QR code* belum pernah digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi sumber energi pada proses pembelajaran.
- c. Siswa sudah bisa membaca dengan baik dan lancar sehingga penggunaan dari media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR code* dapat digunakan dengan maksimal.
- d. Media pembelajaran ini belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan yang terdapat pada penelitian pengembangan media *scrapbook* berbasis *QR code* sebagai berikut.

- a. Penggunaan media ini membutuhkan sebuah perangkat seperti *handphone* yang sudah canggih sehingga bisa digunakan untuk mengakses web internet.
- b. Perlunya paket internet dan sinyal yang stabil yang bertujuan untuk mengakses materi-materi yang sudah terdapat pada *QR code*.
- c. Media ini menggunakan model yaitu model ADDIE sebagai pedoman dalam pengembangan media tersebut. Adapun tahap-tahapan dari model ADDIE

yaitu 1). *Analyze* (analisis). 2). *Design* (Perancangan). 3). *Development* (Pengembangan). 4). *Implementation* (Implementasi). 5). *Evaluation* (Evaluasi). Tetapi, dikarenakan keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan sumber daya, menjadikan penelitian media ini hanya pada tahap *development* (pengembangan).

1.10 Definisi Istilah

Agar lebih mudah dipahami pada pengembangan media *scrapbook* berbasis *QR code* ini, terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu diketahui pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.10.1 Pengertian Sebuah Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah alat atau benda yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam menjelaskan suatu materi agar mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.10.2 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu rancangan yang dilakukan untuk mengembangkan suatu media atau produk agar media dapat digunakan dengan efisien. Selain itu, pengembangan dapat digunakan untuk memperbaiki sebuah media atau produk seperti menambahkan inovasi baru pada media tersebut.

a. Pengertian *scrapbook* berbasis *QR code*

Scrapbook berbasis *QR code* adalah sebuah media buku yang berisikan gambar-gambar menarik dan sudah dirancang dengan menggabungkan

perkembangan teknologi. Sehingga nanti siswa dapat mengakses materi – materi sumber energi dengan cara menscan barcode yang sudah terdapat pada buku tersebut dengan *handphone* masing – masing siswa.

b. Pengertian Sumber Energi

Sumber Energi adalah segala sesuatu yang terdapat di alam atau disekitar lingkungan kita yang dapat menghasilkan suatu energi yang dapat digunakan untuk keberlangsungan hidup manusia.

