

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cermin dari suatu bangsa. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 (2003:1), pendidikan dimaknai sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, suatu bangsa yang maju pastinya mempunyai pendidikan yang akan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, mampu bersaing dan berkualitas. Sehingga dengan pendidikan pula maka suatu bangsa akan mampu mencetak generasi-generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Berbagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia telah dilakukan oleh pemerintah. Seperti halnya dengan perubahan kurikulum selama ini yang pada akhirnya saat ini kita telah melaksanakan kurikulum 2013. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan peserta didik mampu memahami pembelajaran baik dari aspek pengetahuan, ketrampilan maupun sikap. Dengan ketiga aspek tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik, berdiskusi atau bekerja sama dengan teman dan juga mempunyai sopan santun dalam bersosialisasi.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari beberapa sekolah yang digunakan dalam penelitian, pembelajaran yang digunakan guru masih dengan pembelajaran secara konvensional. Guru masih menjadi pusat atau sumber belajar. Penggunaan metode pembelajarannya pun masih menggunakan ceramah saja. Dimana guru masih menginginkan peserta didik untuk duduk dan mendengarkan penjelasan materi untuk menghindari keributan dalam kelas. Hal tersebut menjadikan siswa akan cenderung diam dan kurang mampu dalam memahami materi selama kegiatan pembelajaran dikelas karena siswa merasa takut dan kebingungan.

Pembelajaran daring kemarin membawa perubahan dalam sistem pendidikan, materi yang akan diajarkan, pembelajaran yang dilakukan serta hambatan-hambatan yang dihadapi baik oleh guru, siswa dan penyelenggara pendidikan. Pembelajaran daring kemarin selain untuk memutus penyebaran Covid-19 diharapkan mampu menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan kemandirian pembelajaran yang memungkinkan siswa pelajari materi pengetahuan yang lebih luas di dalam dunia internet sehingga menimbulkan kreativitas siswa dalam mengetahui ilmu pengetahuan dan dapat mengimplementasikan kebijakan Kurikulum 2013 (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Muhlas, 2020).

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen yang memiliki karakteristik, saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

Komponen pembelajaran mencakup tujuan, materi, peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, metode, media dan lingkungan (Hanafy, 2014). Pendidik dalam perguruan tinggi adalah dosen dan tenaga penunjang pendidikan yaitu tenaga kependidikan . Sehingga disaat pasca pandemi COVID-19 diberlakukan pembelajaran tatap muka terbatas.

Pendidikan dikatakan baik jika tercapai tujuan pembelajaran, tersampaikan materi sehingga siswa mudah memahami. Karena teknologi semakin berkembang maka untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran ada peningkatan sumber daya manusia. Guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan yang baik dalam menggunakan teknologi. Menurut Wagner (2021) menyatakan bahwa inovasi adalah salah satu dari tujuh keterampilan kunci yang diperlukan siswa untuk sukses di abad ke-21. Menurutnya, guru harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan membangkitkan minat siswa untuk belajar..

Untuk bisa tercapainya tujuan diperlukannya pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu pendukung kegiatan pembelajaran adalah media. Menurut Bovee (dalam Sanaky, 2009:3) alat yang berfungsi dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta membantu berkomunikasi antara guru dan peserta didik yaitu media pembelajaran. Dalam memahami materi siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, sebagai guru mampu memilih media yang cocok untuk siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA menimbulkan suatu permasalahan karena pada hakikatnya Pembelajaran IPA adalah pembelajaran

yang mencantumkan konsep abstrak dan kejadian yang memerlukan observasi, hingga siswa harus diharuskan melihat apa yang dapat dipelajari (Rusman, 2019). Pembelajaran daring menimbulkan hambatan bagi siswa yang tidak mengerti pelajaran IPA sehingga mengalami kesulitan dalam belajar IPA selain itu IPA juga terdapat Praktikum yang bertujuan untuk lebih memperjelas materi ajar yang dapat diamati secara langsung. Namun dengan tiadanya pembelajaran tatap muka membuat siswa menjadi tidak dapat mengerti secara langsung dan fokus pada pembelajaran terpecahdaring siswa kan lebih kesulitan untuk memahami materi pelajaran. Hal ini menjadi tantangan seorang guru dalam menerapkan kebijakan dalam pembelajaran agar siswa tetap fokus dalam belajar IPA selain itu juga kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran maupun metode pembelajaran guna menarik perhatian siswa agar tetap mengikuti pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN 2 Blingoh Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara, saat pembelajaran daring pada pelajaran IPA materi alat pernapasan nilai rata-rata hasil evaluasi hanya 55 masih jauh dibawah KKM (70). Hal tersebut disebabkan karena (1) guru yang sudah terbiasa belajar mengajar secara konvensional dengan memakai buku teks. (2) Guru belum memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan dipahami oleh siswa (3) Siswa belum memahami materi yang bersifat abstrak.

Bersumber dari hasil observasi maka perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, Guru harus memilih media yang tepat untuk semua

siswa sehingga mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Sedangkan siswa dapat membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar mengikuti pembelajaran melalui komputer atau gadge. Dengan demikian makaguru dituntut untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat atau sesuai dengan materi yang diajarkan. Media teks, gambar dan audio disatukan sehingga menjadi media yang baik untuk siswa dengan berbagai macam gaya belajar. Media pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran. Membantu guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi menarik, siswa termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran bandicam bisa menjadi salah satu alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2019:34-35) Menurut Herayanti (dalam Wulandari, 2020:10) bahwa bandicam merupakan alat rekam layar yang bisa merekam aktivitas layar PC. Dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik ketika belajar mandiri, media bisa untuk disimpan, sehingga peserta dapat mengulang materi kapanpun dan dimana saja.

Nunuk (2018:9) menyatakan penggunaan media visual dan komunikasi verbal lebih meningkatkan daya ingat siswa dibandingkan menggunakan komunikasi verbal atau visual saja. Sejalan dengan Azhar (2011) dalam Nunuk berpendapat bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Sumiati (2007:163-165) media pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat memperjelas materi belajar dan pembahasan sesuatu yang tidak berwujud ke bentuk yang benar ada, dapat menyampaikan informasi, memberikan pengalaman nyata, dikarenakan peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya, dapat mempelajari materi pembelajaran secara berulang walaupun keterbatasan ruang dan waktu.

Pengembangan media Bandicam sesuai dengan penelitian Herayanti, L., & Safitri, B. R. A. (2019). Pembelajaran Mendesain Rumah Menggunakan Media Audio Visual Dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(2), 305-309. Efektifitas media pembelajaran audio visual sangat baik, hal ini terlihat dari ketuntasan klasikal siswa yang mencapai 100% pada pertemuan akhir. Bandicam menggabungkan kepraktisan microsoft word dan media audi visual berbentuk videogan edaran yang sudah dikeluarkan oleh Kemendikbud untuk belajar melalui daring

Wulandari, S., HIMA, L. R., & Nurfahrusianto, A. (2020). Pengembangan Media Bandicam Screen Recorder (BSR) Pada Materi Aplikasi Turunan (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).. Dengan adanya media Bandicam Screen Recorder (BSR) ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa akan termotivasi dan lebih giat lagi dalam belajar IPA

Penjabaran tersebut menjelaskan penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bandicam untuk meningkatkan hasil belajar IPA. materi alat pernapasan manusia. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran daring berbasis bandicam yang lebih

menarik, inovatif, interaktif agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD Di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara”. Dengan pengembangan di atas diharapkan hasil belajar IPA materi organ pernapasan manusia dengan kompetensi dasar menjelaskan organ pernafasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia. Melalui pengembangan media tersebut guru mampu memanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman maupun hasil belajar peserta didik baik saat pembelajaran secara daring maupun luring.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Peserta didik masih kurang menguasai materi organ pernapasan manusia.
- 1.2.2. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran (teacher centered), sehingga peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3. Dalam pembelajaran IPA guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sehingga mengakibatkan peserta didik merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

- 1.2.4. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurang optimalnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik.
- 1.2.5. Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik kurang semangat belajar dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- 1.2.6. Kurangnya perhatian orang tua, karena kesibukannya dalam mencari nafkah keluarga.

1.3. Cakupan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- 1.3.1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini mengenai guru belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran.
- 1.3.2. Pengembangan ini dilakukan di kelas V Sekolah dasar.
- 1.3.3. Pengembangan ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.
- 1.3.4. Pengembangan ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran

interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V?

1.4.2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif

berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V?

1.4.3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Qr

code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V?

1.4.4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Qr

code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan ini untuk:

1.5.1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V.

1.5.2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V.

1.5.3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V

1.5.4. Menganalisis efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD Di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara” ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran yang mendukung teori untuk kegiatan

penelitian selanjutnya, serta dapat menjadi sumber referensi baru dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Selain itu juga sebagai sumbangan ilmiah dalam pendidikan SD dalam menginovasi media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

- (1) Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif guru dalam memilih media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Sehingga guru dapat memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- (2) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi organ pernapasan manusia sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- (3) Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Qr code mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara yang nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif. Dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1.7.1 Media media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA dalam materi organ pernafasan manusia pada siswa kelas V berupa vidio pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring, komponen media tersebut diantaranya:

- (1) Audio yang merupakan suara penjelasan mengenai materi yang akan disampaikan secara jelas dan menggunakan bahasa yang mudah difapami oleh siswa.
- (2) Visual yang berupa vidio dengan grafis yang jelas dan menarik perhatian siswa sehingga siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.
- (3) Qr code dalam media tersebut juga disematkan Qr code yang dapat discan siswa menggunakan smartphone yang nantinya dapat terhubung dengan materi pada buku yang sesuai dengan materi organ pernafasan manusia pada siswa kelas V SD.

1.7.2 Buku Petunjuk yang berisi materi organ pernafasan manusia dan petunjuk penggunaan yang terdiri empat kegiatan:

- (1) Siswa memperhatikan media interaktif berupa vidio pembelajaran mengenai organ pernafasan manusia
- (2) Siswa melihat secara detail bagian oragan pernafasan manusia melauai media tersebut .
- (3) Siswa menscan Qr code untuk melihat referensi materi pembelajaran yang sesuai .

- (4) Bersama kelompok siswa mampu menyimpulkan pembelajaran mengenai materi organ pernapasan manusia pada siswa kelas V SD.

