

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia tentunya perlu adanya campur tangan guru yang inovatif dalam melakukan pembelajaran di sekolah sehingga pembelajaran akan berjalan efektif. pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bisa memperoleh keterampilan-keterampilan yang menarik, pengetahuan dan sikap yang baik sehingga akan menciptakan hasil belajar yang baik.

Menurut (Arisnawati, 2018:32) bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif dilihat dalam segi prosesnya, apabila siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Tetapi dari segi hasil terjadi apabila siswa menguasai tujuan pembelajaran secara tuntas sehingga terjadi perubahan terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada diri siswa.

Dengan demikian, pembelajaran yang efektif bagi siswa dapat ditunjang melalui materi pembelajaran dengan didukung media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut (Setyorini, 2013:1) bahwa “Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, keterampilan sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga terjalinnya interaksi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Jean Piaget dalam (Wijayanti, 2015:83) dalam bukunya yang berjudul *“The Moral Judgment of the Child”* menyebutkan bahwa “Ada keterkaitan antara perkembangan kognitif seorang anak terhadap pemahaman moral. Semakin tinggi pemahaman kognitif maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman moral”. Hal ini sejalan dengan pembelajaran IPS yang merupakan pembelajaran yang berkaitan erat antara nilai dan moral (*value and morality*). Dengan adanya pelajaran IPS di Sekolah dasar, siswa memperoleh pemahaman terkait konsep diri terhadap lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan anak pada perkembangan Kognitif, menurut Piaget dalam (Sunarto, 2018:24) menyebutkan bahwa “Masa operasional konkret dimulai pada usia 7-11 tahun yang mana pada tahap ini anak sudah mulai bisa melakukan berbagai macam tugas berbentuk konkret (nyata)”. Berdasarkan ulasan tersebut, apabila disesuaikan dengan mata pelajaran IPS yang penuh dengan pesan-pesan yang abstrak.

Menurut Rahmad (2016:72) menyebutkan bahwa konsep yang abstrak dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus bisa disampaikan dengan baik kepada siswa sehingga dalam pembelajaran konsep abstrak perlu inovasi dari guru agar bisa dipahami oleh siswa dengan mengubahnya menjadi konsep yang konkret.

Dengan demikian, pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat penunjang pembelajaran yang bersifat konkret (nyata) untuk digunakan kepada siswa sekolah dasar yang mana hal tersebut akan membantu perkembangan kognitif siswa yang berada pada masa Operasional konkret.

Media merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran karena media membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih dapat diterima dengan baik oleh siswa. penggunaan media pembelajaran secara kreatif tentu memungkinkan siswa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Dengan penggunaan media pembelajaran dikelas, maka diharapkan siswa akan mudah memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran berbasis kartu menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media berbasis kartu dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Media pembelajaran berbasis kartu digunakan untuk membuat konsep abstrak menjadi konkret (nyata) melalui visualisasi dalam bentuk gambar yang ada didalam kartu tersebut yaitu dinamakan *question cards* (Kartu Pertanyaan).

Question Cards merupakan media pembelajaran berbasis kartu yang didalamnya berisi nomor dan soal-soal yang berbeda disertai desain menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan *Qr-code* merupakan salah satu tipe dari *barcode* yang dapat dibaca menggunakan kamera handpone. *Qr-code* mampu menyimpan semua jenis data, seperti data, angka/numeric, dan gambar. Dengan demikian, penggunaan *qr-code* pada media pembelajaran *question cards* bertujuan sebagai pengembangan dari media pembelajaran kartu soal (*question cards*) sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Lewo tanggal 15 Januari 2022, Pembelajaran konvensional belum mampu mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, hal ini dibuktikan dengan menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 96,42% dari nilai KKM 75.

Berdasarkan hasil penjelasan yang disampaikan oleh ibu Ai Yati Suryati, S.Pd. selaku Guru wali kelas V, menyebutkan bahwa dalam hal mengajar masih menggunakan media konvensional seperti ceramah dan penugasan. Adapun kendala yang dialami yaitu terbatasnya fasilitas sekolah dalam hal penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa jenuh atau bosan ketika belajar dan tidak tercapainya kelompok belajar yang efektif sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SDN 1 Lewo.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya materi permasalahan sosial. Guru perlu memberikan media yang efektif untuk mengatasi permasalahan diatas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Question cards* berbasis *Qr-Code*.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Question cards* berbasis *Qr-Code* untuk Materi Permasalahan Sosial di Kelas V SDN 1 Lewo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya kelompok belajar yang tidak efektif, yaitu saling mengandalkan ketika sedang berkelompok yang mengakibatkan tidak semua anggota siswa ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Tidak adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan media yang efektif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton.
3. Adanya rasa jenuh dan bosan ketika belajar dikarenakan guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini menjadikan siswa pasif ketika belajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar pada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan untuk pengembangan media *Question cards* berbasis *qr-code* pada mata pelajaran IPS materi permasalahan sosial di SDN 1 Lewo.
2. Menguji efektivitas media *Question cards* berbasis *qr-code* pada mata pelajaran IPS materi permasalahan sosial di SDN 1 Lewo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Question cards* berbasis *qr-code* pada materi permasalahan sosial di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Question cards* berbasis *qr-code* pada materi permasalahan sosial di SDN 1 Lewo ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memiliki tujuan diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Question cards* berbasis *qr-code* pada materi permasalahan sosial.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Question cards* berbasis *qr-code*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar serta dapat menjadikan siswa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri.
 - b. Dapat menambah kesan yang menarik terhadap pembelajaran IPS, serta meningkatnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi guru

Dapat memberikan solusi mengenai permasalahan yang terjadi serta dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menjelaskan materi yang dirasa sulit dijelaskan kepada siswa.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan terkait pengembangan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

