

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat mempengaruhi terhadap aktivitas manusia, dengan munculnya teknologi informasi membawa perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan pada bidang pendidikan merupakan ilmu di bidang informasi dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Anshori, 2017, h. 11-13).

Berdasarkan sistem pendidikan nasional UU No. 23 tahun 2023 pasal 3 tujuan pendidikan memiliki makna yang sangat luas yakni mengoptimalkan potensi siswa agar mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka dari itu, kemajuan pendidikan menimbulkan pengaruh positif terhadap diri sendiri dan lingkungan (UU No.23 Tahun 2023 Pasal 3).

Kemajuan Pendidikan sangatlah dibutuhkan dalam setiap bangsanya yaitu dengan cara memperlihatkan kelebihan dalam dunia pendidikan misalnya model pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan suasana menarik dan memiliki rasa ingin tahu

dalam hal yang baru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi (Asmawi, dkk 2019 h. 52).

Kemajuan teknologi telah memberi dampak positif dalam aktivitas pembelajaran dan pengajaran. Oleh karena itu media belajar berbasis teknologi memiliki pengaruh sangat besar khususnya bagi pendidik menjadi tantangan untuk mengerti peran dari media pembelajaran berbasis teknologi serta menggunakan dan menerapkannya pada siswa (Yohannes Marryono Jamun 2018 h. 48).

Meskipun sudah ada UU yang mengatur tentang pentingnya menciptakan suasana belajar yang variatif dan dinamis, namun pada kenyataannya dilapangan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membosankan, serta penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang dan seadanya.

Menurut hasil dari wawancara yang dilangsungkan peneliti dengan guru pada kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Ibu Nurhamidah Caniago, S.Pd pada tanggal 20 September 2023, masalah yang timbul saat proses pembelajaran di kelas, guru mengaku masih menemui kendala dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dapat digunakan menjadi media belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar. Meskipun sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai seperti LCD, proyektor, dan laptop untuk mendukung proses pembelajaran, data pada hasil belajar siswa/i tetap dikumpulkan. Khususnya, berikut merupakan data hasil belajar siswa kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu pada SubTema 2 dalam Tema 3 Pembelajaran 1:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian SubTema 2 Pada Tema 3 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa T.A 2023/2024

Muatan Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
IPA	<70	18	34	52,9%
	70	7		20,6%
	>70	9		26,5%
Bahasa Indonesia	<70	19	34	55,9%
	70	5		14,7%
	>70	10		29,4%

Sumber : (SDN 0404 PUB KEC.SOSA)

Berdasarkan pada tabel hasil belajar ulangan harian siswa dapat kita ambil kesimpulan hasil belajar siswa masih tergolong rendah pada pembelajaran tematik, hal ini dapat dilihat dari 30 jumlah keseluruhan siswa, persentase pada siswa/i yang memperoleh nilai di atas 70 pada mata pelajaran IPA adalah 26,5% dan untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 29,4%. Persentase pada siswa/i yang mencapai nilai yang memenuhi KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 20,6% dan untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 14,7%. Selanjutnya, persentase pada siswa/i yang memperoleh nilai di atas 70 pada mata pelajaran IPA adalah 52,9% dan untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 55,9%.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas oleh guru yang masih dominan sederhana dan tidak berbasis IT seperti hanya sekedar memberikan materi dan latihan di papan tulis, menempelkan media gambar di dinding dan menggunakan benda yang ada disekitar ruang kelas tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif serta tidak adanya sesuatu yang dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Menurut Dian Rahadian (2017, h. 242) Pada umumnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pengajaran yang berkualitas ,tapi faktanya hasil observasi dan wawancara yang ada disekolah belum pernah memanfaatkan media belajar dengan basis teknologi namun, ada potensi-potensi yang bisa dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya *scanbarcode*.

Pada penelitian Huzaifah 2023 hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis QR Code yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan data diperoleh melalui evaluasi ahli atau validasi dari ahli media yaitu 85% (sangat layak) dan ahli materi 89% (sangat layak) serta penilaian uji coba berskala kecil yang diujicobakan kepada 13 siswa/i dengan hasil sebanyak 84% (sangat layak) berdasarkan respon siswa dan 99% (sangat layak) berdasarkan respon guru. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan video animasi berbasis *scanbarcode* karena penggunaan *scanbarcode* cepat dan sederhana juga menghemat waktu, Kemudian penggunaan video animasi berbasis *scanbarcode* dapat membantu dan menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital saat ini. Bagi siswa penggunaan *scanbarcode* menambah pengetahuan mengenai perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Video animasi yang menggunakan teknologi scan barcode adalah suatu bentuk media yang menyajikan materi belajar melalui kombinasi audio begitu juga animasi, menggunakan barcode sebagai hasil akhir yang dapat diakses dengan memindai menggunakan aplikasi pemindai barcode. Dengan kehadiran audio dan animasi yang bergerak yang ditampilkan secara menarik dapat

meningkatkan semangat serta motivasi untuk hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran (Durrotun Nafisah & Abd. Ghofur 2020 h.150).

Menurut Siti Masruroh (2021, h. 50) Penggunaan barcode sangat efisien karena tidak memakan waktu dan dapat dibawa kemanapun dan penggunaan mudah dengan hanya memindai kode pada website. Media yang digunakan dan dikembangkan nantinya adalah video animasi berbasis *Scan barcode*. Mediana adalah barcode yang adalah mengandung video gambar bergerak atau animasi yang bisa dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan aplikasi pemindai barcode.

Berdasarkan konteks permasalahan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D).

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Scan Barcode Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks masalah tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam memanfaatkan media pembelajaran.
2. Keterbatasan kreativitas guru dalam menciptakan media yang menarik dan kreatif untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah dalam proses pembelajaran.
4. Media yang digunakan tidak merangsang siswa/i untuk menjadi berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang sudah diuraikan, peneliti mampu menyempitkan fokus masalah daripada permasalahan sebelumnya untuk memastikan penelitian ini lebih terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memberi batasan cakupan masalah terhadap penelitian ini kepada. **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024.
2. Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec.Sosa T.A 2023/2024.
3. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Scan Barcode* Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pikiran mengenai Video animasi yang menggunakan teknologi scan barcode dalam pembelajaran tematik yang dapat menambah pengetahuan siswa. Mengembangkan media berarti menambah referensi khususnya media berbasis teknologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan sarana baru terhadap sekolah yaitu media belajar mengajar pada pembelajaran tematik serta menjadi penunjang bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Dengan adanya Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan media belajar yang ada di SDN 0404 Pasar Ujung Batu dan

untuk memberikan saran pada tenaga pendidik atau guru untuk menggunakan media Belajar pada proses belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini mempermudah pemahaman siswa terhadap materi melalui media yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa/i serta menumbuhkan antusias siswa/i terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini bisa menambah wawasan sebagai wadah untuk mengembangkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

