

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pernah digegerkan oleh covid – 19 tidak terkecuali Indonesia yang mempengaruhi segala bidang kehidupan salah satunya dunia pendidikan. Pembelajaran yang seharusnya terjadi di dalam kelas atau pun di luar kelas dengan adanya tatap muka bersama guru dan siswa. Kini harus dipaksa melakukan hal hal di dunia maya seperti pembelajaran menggunakan aplikasi google seperti google classroom, google formulir, atau pengiriman tugas lain melalui media sosial seperti sms atau whatsapp, atau menggunakan pengiriman kode QR yang berisi materi ataupun penugasan atau bisa menggunakan aplikasi zoom. Berbagai teknik dilakukan oleh guru agar siswanya tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau sering dikenal sebagai daring.

Selain itu di era globalisasi khususnya pada perkembangan teknologi 4.0, sehingga membuat persaingan semakin ketat maka teknologi dan sains sangat diperlukan untuk digunakan pada semua aspek, sehingga memudahkan para penggunanya, salah satunya dalam membantu proses belajar mengajar. Peningkatan mutu pendidikan dan mengangkat mutu sumber daya manusia dapat dilakukan melalui penyempurnaan bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi. Pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*lifeskills*). Keterampilan

abad 21 meliputi (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/21st *century knowledge-skills rainbow* menurut Widhy Purwanti dalam bukunya *Integrative Science* untuk mewujudkan 21st Century Skill dalam pembelajaran IPA SMP.

Berdasarkan perkembangan kurikulum 2013, paradigma pembelajaran bergeser dari *teacher center* ke *student center* untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang pengembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam jurnalnya Hendrik Hermawan tahun 2016 yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning dalam Pendekatan Project-Based Learning pada Mata Pelajaran SD Negeri 3 Karangasem Kabupaten Grobogan*. Syahri menjelaskan juga Perkembangan teknologi ini membuktikan akan keberadaannya sebagai media pengantar pesan harapan dan keinginan manusia dalam upaya merealisasikan tujuan dan mengatasi permasalahan berbagai aspek kehidupan tanpa kecuali bidang pendidikan.

Di bidang pendidikan khususnya pendidikan sekolah madrasah, metode pembelajaran diperlukan bertujuan untuk menyesuaikan antara kemampuan serta kompetensi guru dengan siswa, hal ini untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar secara kondusif di kelas. Pemanfaatan teknologi telah berperan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pendidikan sekolah madrasah. Hal ini dapat dilihat dari adanya akses luas dalam mencari dan memperoleh informasi yang

dibutuhkan secara mudah. Dengan memanfaatkan *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam dunia pendidikan khususnya sekolah madrasah, perubahan fungsi ICT sebagai media penunjang mulai bergeser pada sebuah kebutuhan dan kewajiban dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengajar adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar menurut William H Burton (Muhammad Ali, 1983 : 13) mengajar diatas tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan tetapi bagaimana siswa menjadi sadar untuk belajar dengan sendirinya, baik ada maupun tanpa guru sebagai pemberi ilmu. Apalagi kemajuan teknologi sekarang ini yang banyak menampilkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga peran media sangat penting, sesuai dengan 3 fungsi media pembelajaran yang disampaikan Kemp dan Dayton (1985 : 25) dalam bukunya pengembangan media oleh Drs. Sukiman hal 39 yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi.

Media adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2011 : 3). Salah satu bentuk media dalam kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan ialah pemanfaatan aplikasi Q-R Code dalam proses mengajar oleh seorang guru kepada siswa. Yang mana penggunaan aplikasi QR Code ini telah banyak digunakan dalam dunia pariwisata. Dalam jurnal yang disusun Gede Wira Astawa, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra dan I Gede Putu Krisna Juliharta “Aplikasi Android Lukisan Wayang Kamasan Menggunakan QR Code sebagai Media Promosi Interaktif (Studi Kasus : Startup Way’K)” yang telah mendapatkan hasil sangat baik.

Langkah yang dapat dilakukan untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student center*) agar siswa lebih aktif adalah dengan memanfaatkan aplikasi Q-R Code. *Quick Response Code* adalah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. QR Code dikembangkan sebagai kode yang memungkinkan kontennya diterjemahkan dengan kecepatan tinggi seperti yang dikemukakan oleh Norhikmah, Safitri, A.R. & Sholikhah, L.A. (2016) pada Penggunaan Qrcode Dalam Presensi Berbasis Android di Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, ISSN: 2302-3805.

Pemanfaatan dari penggunaan aplikasi *Quick Response Code* (Q-R Code) dalam proses belajar mengajar sangat membantu, dikarenakan dengan adanya aplikasi tersebut memudahkan para guru dalam proses mengajar dan siswa lebih interaktif karena materinya ditampilkan lebih mudah dipahami dan menggunakan fasilitas teknologi. Kode QR yang mampu menampung informasi baik berupa teks maupun video dalam satu kode mempermudah guru menyajikan satu materi dari berbagai sumber.

Hal ini akan lebih baik ketika dilihat oleh gaya belajar siswa yang berbeda – beda. Gaya belajar menurut Heinick dkk dalam bukunya Belajar dan Pembelajaran Dr. M Sobry Sutikno hal 14 dibagi menjadi 3 macam, diantaranya gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Guru juga lebih efisien dalam penggunaan karena berbeda dengan video yang hanya menampilkan satu video atau teks yang menampilkan satu wacana, kode QR mampu menampung keduanya. Hal ini tentunya juga berdampak pada motivasi belajar pada siswa jika pemanfaatan aplikasi Q-R Code di optimalkan.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri siswa berupa kesediaan dan keinginan siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Siswa dengan motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar pada siswa yang tinggi tentu akan berpengaruh pula pada hasil belajar yang optimal. Dengan adanya pemanfaatan aplikasi ini siswa mulai mengenal dunia teknologi sejak dini.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Wangon sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, dimana menurut kurikulum tersebut mata pelajaran menggunakan sub tema. Pada praktiknya baik dari kelas I sampai kelas VI menggunakan materi sub tema tiap mata pelajaran yang ada.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara pada guru MIM Wangon diketahui bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan monoton karena belum mengoptimalkan teknologi di era 4.0. Hasil dari wawancara dengan guru di MI Muhammadiyah Wangon, Guru melakukan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan alat-alat seperti papan tulis dan kapur, saat tatap muka, sedangkan ketika daring pembelajaran hanya memberikan tugas manual melalui whatsapp.

Dan hasilnya kelas lima A bahwa hasil pembelajaran pencernaan makanan pada manusia di MI Muhammadiyah Wangon 63 yang jauh dari kriteria ketuntasan belajar yang seharusnya rata – rata kelas mencapai lebih dari atau sama dengan 75, begitu juga dengan kelas lima B yang hanya mencapai nilai rata rata 62, sehingga perlu solusi jitu untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, bisa menggunakan strategi atau media pembelajaran.

Pembelajaran yang monoton selama ini dilakukan membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam proses pembelajaran baik yang dilakukan di dalam kelas

maupun di luar kelas. Siswa hanya diberikan pembelajaran searah, apalagi pembelajaran pencernaan makanan pada manusia memerlukan pemahaman yang teliti agar siswa benar benar paham terhadap materi tersebut. Siswa terlihat bosan saat pembelajaran, mereka lebih banyak bengong, dan siswa yang aktif justru lebih suka memperhatikan siswa lain dari pada pembelajaran.

MI Muhammadiyah salah satu Madrasah unggulan yang ada di Wangon maka seharusnya para guru mengoptimalkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran guna mendapatkan hasil belajar siswa lebih optimal.

Pandemi covid 19 yang terjadi mengharuskan kondisi lockdown yang berdampak pada dunia pendidikan yang di MI Muhammadiyah Wangon mengantisipasi hal tersebut dengan melakukan daring namun masih belum efektif, hal ini karena guru hanya memanfaatkan pengiriman gambar berupa soal yang kemudian anak anak disuruh mengerjakan di secarik kertas setelah selesai kemudian dikirim kembali melalui foto atau gambar kunci jawaban. Guru kemudian mengoreksi secara manual pekerjaan siswa satu demi satu, atau guru mengirim vidio saat guru melakukan pembelajaran sendiri diruangan kemudian dikirim kepada semua siswa untuk di tonton, hal ini masih sangat monoton.

Sedangkan di era revolusi 4.0, anak-anak juga harus dibekali dengan wawasan yang berbasis teknologi. Salah satunya bertujuan untuk mempermudah mengkonkritkan benda - benda yang bersifat abstrak sehingga siswa mampu dengan mudah menyerap ilmu pengetahuan. Sebagai contoh pada pembelajaran tema pencernaan makanan pada manusia di kelas lima, siswa dituntut untuk memahami proses terjadinya pencernaan manusia yang mana di tingkat sekolah dasar sangat

sulit mendapatkan alat peraga organ manusia 3 dimensi sebagai media pembelajaran tersebut.

Penggunaan torso atau sejenisnya pernah dilakukan namun hal ini belum memaksimalkan pemahaman anak karena masih bersifat pasif, sedangkan penggunaan video siswa dapat dengan mudah memahaminya karena tampilan animasi dibuat sedemikian hingga sehingga pembelajaran tidak monoton.

Dalam penelitian ini, penulis lebih fokus untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Q-R Code terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa MI Muhammadiyah Wangon, dengan alasan bahwa berjalannya zaman perlunya pembaharuan dalam menunjang proses pengajaran yang dilakukan oleh guru MI Muhammadiyah Wangon. Hal ini dapat dilihat dari penunjang dari pemanfaatan aplikasi Q-R Code yang sudah dimiliki oleh pihak guru yang berdinis dan MI Muhammadiyah Wangon sejak 2017, selain itu materi pencernaan makanan pada manusia harus menampilkan benda nyata untuk memudahkan pembelajaran. Strategi yang bagus tetapi pembelajaran masih bersifat abstrak maka hasil pembelajaran tidak akan maksimal hal ini pernah disampaikan Jean Piaget dalam bukunya Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata (2009). Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Bandung dengan penerbit PT Remaja Rosdakarya halaman 118 bahwa tahapan usia anak sekolah dasar 7 sampai 11 tahun merupakan masa operasional konkrit yaitu kemampuan anak pada usia tersebut masih terbatas kepada hal hal yang konkrit sehingga perlu ada sebuah media yang mampu mengkonkritkan sebuah benda seperti organ pencernaan manusia yang tidak mungkin guru tampilkan secara nyata.

Penggunaan aplikasi QR Code yang diteliti dalam Jurnal Penelitian Pembelajaran Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto "Penggunaan QR Code pada dunia pendidikan : Penelitian Pengembangan bahan ajar" ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis QR Code layak dan bisa digunakan.

Selain pembelajaran harus bersifat abstrak, pembelajaran sains khususnya pada pencernaan makanan manusia model pembelajaran di ranah kognitif tidak hanya terletak pada tingkatan paling rendah tetapi harus pada tingkatan minimal analisis pada usia anak sekolah dasar. Begitu juga tingkatan pada ranah afektif yang tidak hanya sekedar di tingkat penerimaan saja, tetapi siswa harus mampu pada tingkatan bermuatan nilai, hal ini karena sains berhubungan langsung dengan kehidupan kita sehari – hari jadi apa bila pada ranah afektif siswa hanya di tingkat paling rendah, pembelajaran menjadi sangat percuma. Di ranah psikomotorpun demikian, pembelajaran sains harus mampu meningkatkan tingkat taksonomi ke yang lebih tinggi seperti gerakan dasar, karena dengan sendirinya psikomotor kita akan melakukannya karena didorong oleh kebutuhan hidup, misal pada materi pencernaan makanan pada manusia maka dengan sendirinya mereka melakukan hal memakan sesuatu karena insting kebutuhan dasar hidup, namun gerakan dasar harus kita arahkan kepada hal yang benar dan itu menjadi tujuan pembelajaran. Untuk itu diperlukan media untuk mempermudah siswa memahami betul konsep ilmu tersebut.

Dilatar belakangi oleh permasalahan tersebut diatas, penulis akan menyusun sebuah penelitian yang membahas tentang penggunaan dari aplikasi Q-R Code. Adapun judul yang penulis tetapkan dalam kegiatan penelitian ini, yaitu **“Pengaruh Aplikasi Q-R Code terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada**

Mata Pelajaran IPA Sub Pokok Bahasan Pencernaan Makanan Manusia Kelas V di MI Muhammadiyah Wangon Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana korelasi penggunaan aplikasi QR Code terhadap motivasi belajar siswa
2. Bagaimana korelasi penggunaan aplikasi QR Code terhadap hasil belajar siswa
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan QR Code
4. Bagaimana tanggapan guru terhadap penggunaan QR Code
5. Apakah kelemahan penggunaan QR Code
6. Apa saja keunggulan penggunaan QR Code

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa MI di Kecamatan Wangon.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code terhadap motivasi siswa MI di Kecamatan Wangon.
- b. Menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code terhadap hasil belajar siswa MI di Kecamatan Wangon.

- c. Mendeskripsikan pendapat siswa tentang QR Code di MI Muhammadiyah Wangon
- d. Mendeskripsikan pendapat guru tentang QR Code di MI Muhammadiyah Wangon
- e. Mendeskripsikan kelemahan QR Code di MI Muhammadiyah Wangon
- f. Mendeskripsikan kelebihan QR Code di MI Muhammadiyah Wangon

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan Program Guru Sekolah Dasar tentang pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa MI Muhammadiyah Wangon.
 - b. Dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi kajian lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah/ Lembaga Pendidikan Islam

Hasil penelitian ini sebagai bahan informasi dan pertimbangan tentang pengaruh penggunaan Q-R Code dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan kajian untuk mengambil keputusan kebijakan tentang pengaruh penggunaan aplikasi Q-R Code.

c. Bagi Mahasiswa

Sebagai bahan referensi dan menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan Q-R Code dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

