

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara etimologi, pendidikan berasal dari kata “*paedagogie*” dari bahasa Yunani, terdiri dari kata “*paes*” artinya anak dan “*agagos*” artinya membimbing. Jadi *paedagogie* berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata “*educate*” yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam untuk tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Sedangkan dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata “*to educate*” yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educate*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan dan potensi anak.¹ Dalam Bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, serta mengubah kepribadian sang anak.²

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik yang artinya memelihara dan memberi latihan berupa ajaran atau tuntunan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan berarti proses atau usaha perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, vol. 1 (Medan: LPPPI, 2019), h. 23.

² Durotul Yatimah, *Landasan Pendidikan*, (Jakarta: CV. Alungadan Mandiri, 2017), h. 1.

kelompok orang untuk menjadi lebih dewasa melalui upaya pengajaran, latihan, dan cara mendidik.³ Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Sejalan dengan pernyataan di atas, Ki Hajar Dewantara juga mengartikan bahwa pendidikan merupakan suatu tuntunan di dalam hidup terhadap tumbuh kembangnya anak-anak. Artinya pendidikan harus menuntun segala kekuatan / potensi yang ada pada anak-anak untuk menjadi manusia sebagai anggota masyarakat dalam mencapai cita-cita yang tinggi sehingga mendapatkan keselamatan dan kebahagiaan yang hakiki.⁵

Ahmadi dan Uhbiyati mengemukakan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak untuk menimbulkan interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang di cita-citakan dan berlangsung terus menerus.⁶ Prof. H. Mahmud Yunus menjelaskan pendidikan

³ Abd. Rahman dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Jurnal Al Urwatul Wustqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 2, (Juni, 2022), hlm. 1-8.

⁴ Normina, "Pendidikan Dalam Kebudayaan", *Jurnal Ittihad Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 15 No. 28, (Oktober, 2017), hlm. 17 -28.

⁵ Ki Hadjar Dewantara, *Menuju Manusia Merdeka*, vol. 1 (Yogyakarta: Leutika, 2009), h. 15.

⁶ Tristiyo Hendro Yuwono, "Full Day School: Realisasi Pembentukan Karakter Anak", *Jurnal Pigur*, Vol. 1 No. 1, (Januari, 2017), hlm. 73-83.

sebagai usaha-usaha yang sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dengan tujuan peningkatan keilmuan, jasmani dan akhlak sehingga secara bertahap dapat mengantarkan si anak kepada tujuannya yang paling tinggi.⁷

John Locke menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah pengalaman yang dialami oleh setiap manusia dan mencakup pengembangan karakter kepribadian dari manusia itu sendiri melalui pengalaman-pengalaman yang membawa kepada suatu pola pemahaman yang baik.⁸ Dilain pihak, Oemar Hamalik menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan membentuk perubahan dalam dirinya untuk berfungsi secara memadai atau mencukupi dalam kehidupan bermasyarakat.⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi dan jasmani yang dimiliki peserta didik dan dibantu oleh seorang guru dengan tujuan untuk membimbing mereka dalam melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri di kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara ini.

⁷ Mendiber Wanimbo, dkk., “Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Bagi Masyarakat Di Desa Nanim Kecamatan Aynnati Kabupaten Lannyjaya”, *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 2 No. 1, (2022), hlm. 1-13.

⁸ Hendrik Ryan Puan Renna, “Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua”, *Jurnal Papeda*, Vol. 4 No. 1, (Januari, 2022), hlm. 7-16.

⁹ A. Nurin Nur dan Chamsiah Ishak, “Peran Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Sinjai Utara”, *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, Vol. 4 No. 2 (Juli, 2017), hlm. 28-33.

Pendidik memegang peran kunci dalam sistem Pendidikan untuk mengantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan melalui proses pembelajaran.¹⁰ Pernyataan tersebut dipertegas dengan pendapat dari Oemar Hamalik yang mengatakan, “Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah yang artinya memberikan bimbingan dan pengajaran kepada siswa”. Peran guru merupakan kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah. Selain itu guru juga bertanggung jawab dalam mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk tertib dalam melaksanakan kegiatan di kelas.¹¹ Dipertegas kembali mengenai kedudukan seorang pendidik pada sistem Pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang mengartikan pendidik sebagai tenaga profesional yang bertugas untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, menilai hasil pembelajaran, serta melakukan penelitian dan pengabdian terhadap masyarakat.¹² Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidik merupakan fasilitator utama bagi peserta didik yang memiliki tugas dan bertanggung jawab untuk menyampaikan materi, merencanakan aktivitas pembelajaran, dan membimbing dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik.

¹⁰ Rokimin dan Moh. Rofik, “Konsep Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darunajah Jakarta)”, *EDUKASIANA: Journal of Islamic Education*, Vol. 1 No. 1, (2022), hlm. 29-44.

¹¹ Septy Nurfadhillah dkk, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III”, *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 2, (Agustus, 2021), hlm. 243-255.

¹² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Peserta didik dapat dikatakan berhasil atau sudah mencapai tujuan pembelajarannya apabila sudah memenuhi 3 aspek. *Pertama*, aspek kognitif ialah aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) peserta didik meliputi menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta membuat. *Kedua*, aspek afektif ialah aspek yang berkaitan dengan perkembangan, perasaan, sikap, nilai serta emosi. Dan *Ketiga*, aspek psikomotorik yang meliputi keterampilan atau perbuatan peserta didik.¹³

Salah satu faktor yang menunjukkan suatu keberhasilan belajar dapat dilihat dari minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Minat belajar muncul dari dalam diri peserta didik sendiri. Sedangkan faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Dengan demikian peran guru disini sangatlah penting karena sebagai perantara dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.¹⁴

Guru dapat menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai salah satu cara dalam menumbuhkan minat belajar pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa

¹³ Ina Magdalena et.al, “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang”, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 1, (Maret, 2021), hlm. 48-62.

¹⁴ Ega Tria Karisma ddk, “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01”, *Jurnal Prasasti Ilmu*, Vol. 2 No. 3 (2023), hlm. 121-126.

terhadap materi pelajaran.¹⁵ Menurut Nuria dengan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membentuk minat belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sependapat dengan Wahyuningtyas dan Bambang bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta dapat berpengaruh pada psikologis peserta didik menjadi lebih baik. Di samping itu penerapan media yang baik tergantung dari pemilihan dan perancangan media.¹⁶

Pemilihan media perlu dipilih secara tepat dengan memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Menurut Musfiqon ada tiga prinsip utama yang dijadikan sebagai rujukan oleh guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu (1) prinsip efektivitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktivitas.¹⁷ Dengan begitu pemilihan media yang digunakan dapat sesuai dengan kondisi yang ada, dan dapat dikembangkan dengan baik sesuai dana yang dikeluarkan serta media dapat digunakan secara praktis.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V di MI Miftahul Astar ditemukannya permasalahan mengenai kesulitan belajar pada materi IPAS yaitu sistem pencernaan manusia. Di sekolah tersebut belum tersedia media khusus yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam

¹⁵ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Jurnal Istiqra'*, Vol. 5 No. 2, (Maret, 2018), hlm. 1-11.

¹⁶ Putri Nur Rosyidah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* Dilengkapi *Quick Response (QR) Code* Pada Materi Virus Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember", (Skripsi, UIN Jember, 2022), hlm. 2.

¹⁷ Difa Nuarisapta, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman", (Skripsi, UNY Yogyakarta, 2018), hlm. 36-37.

mempermudah penyampaian materi sistem pencernaan manusia. Materi sistem pencernaan manusia membahas mulai dari beberapa organ pencernaan manusia yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Materi ini banyak menyajikan lebih banyak uraian daripada gambar. Dimana hal tersebut menjadi permasalahan yang menyebabkan peserta didik merasa kurang tertarik dan antusias ketika pembelajaran berlangsung.

Permasalahan terjadi juga karena guru yang masih sering hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang dipakai oleh siswa masih bahan ajar saja. Akibatnya peserta didik kurang menguasai lebih banyak informasi tentang sistem pencernaan manusia, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, tingkat berpikir kritis dan kreativitas belajar peserta didik.¹⁸

Selain itu, terdapat permasalahan yang dialami oleh guru selama kegiatan belajar mengajar yaitu kurang hidupnya kelas ketika pembelajaran IPAS berlangsung, hal tersebut terlihat dari sikap peserta didik yang pasif ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu terdapat 3 peserta didik di dalam kelas yang masih kurang memahami kalimat yang mana hal tersebut menjadikan tugas tersendiri bagi guru untuk dapat lebih memberikan perhatian khusus agar peserta didik tersebut dapat mengikuti pelajaran seperti teman-teman lainnya.¹⁹

¹⁸ Putri Nur Rosyidah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* Dilengkapi *Quick Response (QR) Code* Pada Materi Virus Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember", (Skripsi, UIN Jember, 2022), hlm. 4.

¹⁹ Wawancara dengan Nurul Khasanah, Tanggal 28 Oktober 2023 di MI Miftahul Astar.

Beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di kelas V MI Miftahul Astar dapat dirinci sebagai berikut, antara lain:

1. Belum adanya media yang mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas V khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.
2. Guru sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran.
3. Sumber belajar yang digunakan hanya satu yaitu bahan ajar siswa/ guru.
4. Peserta didik yang terlihat pasif ketika pembelajaran IPAS berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk membuat atau mencipta sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat, bervariasi dan menarik dapat mengatasi sikap pasif peserta didik yang berguna untuk menimbulkan kegiatan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyaataan, serta memungkinkan untuk berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik semakin lebih baik atau positif dalam pembelajaran. Minat belajar bisa terbentuk karena adanya perhatian pada suatu objek yang menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut.²⁰

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media *Flipchart*. Media *Flipchart* merupakan lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang

²⁰ Atikah Dewi Anggita dkk, “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SDN Panggung Lor”, *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 No. 1 (2023), hlm. 77-84.

berukuran agar besar yang disusun sesuai urutan halaman dan diikat pada bagian atasnya. Media *flipchart* berisikan pesan, materi, dan informasi berupa huruf, gambar, diagram, atau angka.²¹ Media ini akan dikembangkan oleh peneliti dengan desain yang berbeda dari media *Flipchart* pada umumnya yaitu dengan menambahkan *Quick Response (QR Code)* pada halaman tertentu sebagai bentuk penguatan materi sistem pencernaan manusia yang lebih luas.

Media ini akan diupayakan oleh peneliti untuk dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran nantinya dapat menciptakan situasi belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang mengesankan bagi peserta didik itulah nantinya yang akan berpengaruh terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik menjadi lebih baik. Peneliti memilih media pembelajaran *flipchart* sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada dengan didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Peneliti pertama adalah Sagnes Achriyati, dkk., yang melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *FlipChart* terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *flipchart* mampu untuk menjadi alat bagi peserta didik dalam menambah kosa kata di sekolah dasar yang dibuktikan dari nilai 85% dari ahli media, 81,5% dari ahli bahasa, dan 90,5% dari ahli materi. Yang mana hasil

²¹ Sagnes Achriyati dkk, “Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 4 (2022), hlm. 1249-1257.

persentase tersebut telah masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, didapatkan pula hasil persentase respon siswa sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”.²²

Peneliti kedua adalah Muhammad Hasan Basri, dkk., dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* bagi Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang diperoleh berasal dari nilai kevalidan, nilai kepraktisan, nilai kemenarikan media dan nilai keefektifan media. Nilai kevalidan sebesar 84,5% dengan kategori “Sangat Valid”, nilai kepraktisan diperoleh dari dua angket yaitu angket respon guru sebesar 89% dan angket respon siswa sebesar 85,7% dengan kriteria “Sangat Praktis”, nilai kemenarikan media sebesar 83,3% dengan kriteria “Sangat Menarik”, dan nilai keefektifan media diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa sebesar 94,5 yang mana nilai tersebut telah dapat dinyatakan “Valid”.²³

Peneliti ketiga adalah Cipto Aji Darmawan, dkk., dengan judul “Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian diperoleh dari beberapa penilaian yaitu nilai kelayakan media yang memperoleh persentase 98,6% dengan kriteria “Reliabel”. Selanjutnya nilai dari keterlaksanaan

²² Sagnes Achriyati dkk, “Pengembangan Media *Flipchart* Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 4 (Agustus, 2022), hlm. 1249-1257.

²³ Muhammad Hasan Basri dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flipchart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar”, *Al-Asasiyya: Journal of Basic Education* (AJBE), Vol 7 No. 1 (Desember, 2015), hlm. 34-45.

pembelajaran dengan tiga kali pertemuan dimana pertemuan I sebesar 98,6%, pertemuan II sebesar 100%, dan pertemuan III sebesar 98,6%, ketiganya mendapat kriteria “Reliabel”. Yang terakhir ialah nilai respon peserta didik sebesar 98%. Hasil nilai tersebut dapat menyimpulkan bahwa media *flipchart* dikategorikan baik dan layak untuk digunakan di sebuah pembelajaran.²⁴

Mengacu pada hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang telah mencapai tingkat keberhasilan belajar yang diharapkan. Maka, peneliti juga akan berupaya dalam merancang media pembelajaran *flipchart* dengan semenarik mungkin dan tetap memperhatikan karakteristik serta keterbatasan kondisi untuk dapat mencapai keberhasilan pembelajaran.

Peneliti berharap melalui adanya media *flipchart* berbasis *QR code* ini mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan membantu meningkatkan minat belajar khususnya pada pembelajaran IPAS dengan materi sistem pencernaan manusia di kelas V MI Miftahul Astar Dawung Kediri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Miftahul Astar Dawung Kediri dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis *Quick Response (QR) Code* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri.”** Dengan

²⁴ Cipto Aji Darmawan dkk., “Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Februari, 2021), hlm. 36-44.

pengembangan media tersebut, peneliti juga berharap media tersebut dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPAS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia V di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Media *flipchart* merupakan lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album/kalender dengan ukuran kertas tertentu.
2. Media *flipchart* dicetak menggunakan kertas ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) dengan bahan kertas *art paper*.
3. Media *flipchart* di desain menggunakan *platform Canva*.
4. Media *flipchart* berisi materi IPAS mengenai “Sistem Pencernaan Manusia” untuk peserta didik kelas V SD/MI.
5. Media *flipchart* dilengkapi dengan *Quick Response (QR) Code* yang memuat video pembelajaran dan kuis.
6. Video pembelajaran pada media *flipchart* diambil dari aplikasi *YouTube*.
7. Kuis pada media *flipchart* dibuat dengan memanfaatkan *platform online Quiziz*.
8. Media *flipchart* dipasang dengan menggunakan alat bantu penyangga berupa tripod.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia dengan mudah serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code* pada materi sistem pencernaan manusia sebagai berikut:

- a. Materi dalam media pembelajaran *flipchart* akan dikemas dengan desain yang menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

- b. Media pembelajaran *flipchart* dilengkapi dengan *QR code* yang bertujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam memperluas informasi atau pengetahuan mengenai sistem pencernaan manusia melalui video pembelajaran. Selain itu, *QR code* tersebut juga memuat kuis sebagai bentuk latihan evaluasi oleh peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya:

- a. Media pembelajaran *flipchart* berbasis *QR code* hanya memuat atau membahas satu materi saja yaitu sistem pencernaan manusia V SD/MI.
- b. *QR code* hanya dapat diakses menggunakan *smartphone* yang memiliki aplikasi untuk membuka *QR code* dan senantiasa membutuhkan jaringan internet.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zerri Rahman Hakim dkk. (2018) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* Pada Tema “Diriku” Sub Tema “Tubuhku” SDN Serang 3”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* pada materi pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model Borg and Gall yang memiliki enam tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba. Adapun tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flipchart* dan respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan media *flipchart* ini dilakukan melalui

uji coba validasi ke 3 ahli. Ahli materi 90,5% dengan kategori “sangat layak”, ahli media 89,1% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli pendidikan 90,9% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa 87% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.²⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Cipto Aji Darmawan dkk. (2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKN materi indahnya keberagaman negeriku kelas IV. Penelitian ini menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define, Design, Development, Dessimination*. Adapun tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flipchart* berbasis komik, keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, uji kelayakan media terbagi menjadi dua yaitu uji kelayakan materi 98,6% dengan kategori sangat layak dan uji kelayakan penyajian 98,5% dengan kategori layak. Keterlaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 pertemuan, pertemuan I 98,6%, pertemuan II 100%, dan pertemuan III 98% dengan kriteria reliabel. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart* berbasis komik pada materi indahnya keragaman negeriku dengan rata-rata persentase 98% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, pengembangan media

²⁵ Zerri Rahman Hakim dkk, “Pengembangan Media *Flipchart* Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3”, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, Vol. 3 No. 2, (Agustus, 2021), hlm. 66-75.

flipchart berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indahya keberagaman negeriku kelas IV Sekolah Dasar dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.²⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rerin Dwi Anggraeni dan Asri Susetyo Rukmi (2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* dengan gambar berseri sebagai cara dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan media dari segi kevalidan dan kepraktisan penggunaan media. Penelitian ini menggunakan model desain ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa persentase validasi media diperoleh 100% dengan kategori “valid”, presentasi validasi materi diperoleh 88,57% dengan kategori valid” dan presentasi respon guru dan siswa sebesar 91,67% dengan kategori “sangat praktis”, sehingga disimpulkan bahwa media *flipchart* gambar berseri layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar.²⁷

²⁶ Sagnes Achriyati dkk, “Pengembangan Media *Flip Chart* Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 4 (Agustus, 2022), hlm. 1249 - 1257.

²⁷ Rerin Dwi Anggraeni dan Asri Susetyo Rukmi, “Pengembangan Media *Flipchart* Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9 No. 9 (November, 2021), hlm. 3358-3369.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sagnes Achriyati dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Flip Chart* Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* sebagai sarana memotivasi untuk menambah kosakata pada kegiatan membaca intensif di kelas III sekolah dasar, dan untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* yang dikembangkan serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *flipchart*. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang memiliki enam tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan media *flipchart* ini dilakukan melalui uji coba validasi ke 3 ahli. Ahli media 85% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa 81,5% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi 90,5% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa 84% dengan kategori “sangat baik”.²⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan Basri dkk. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Startegi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektivan, kemenarikan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*. Penelitian ini menggunakan model desain ADDIE

²⁸ Sagnes Achriyati dkk, “Pengembangan Media *Flipchart* Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 4 (Agustus, 2022), hlm. 1249-1257.

dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kevalidan 84,5% dengan kriteria “sangat valid”. Nilai kepraktisan dari respon guru 89% dan respon siswa 85,7%. Nilai efektivitas media diperoleh 94,5%. Kemerarikan media diperoleh nilai 83,3% dengan kriteria “sangat menarik” untuk digunakan dalam pembelajaran.²⁹

Tabel 1.1
Orisinilitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, dan Risa Novienda Firdayanti (2018) “Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3”	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Mengembangkan media pembelajaran <i>flipchart</i> Menggunakan metode <i>research and development</i> .	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Pada penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran Tematik, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA. b. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan

²⁹ Muhammad Hasan Basri dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flipchart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar”, *Al-Asasiyya: Journal of Basic Education* (AJBE), Vol 7 No. 1 (Desember, 2015), hlm. 34-45.

			<p>penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah ADDIE.</p> <p>c. Tujuan penelitian tersebut hanya untuk mengetahui kelayakan medianya saja, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan validitas media pembelajaran <i>flipchart</i> berbasis QR code serta peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.</p>
2.	<p>Cipto Aji Darmawan, Muflikhul Khaq, dan Nur Ngazizah (2021) “Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahhnya Keberagaman Negeriku Kelas</p>	<p>Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu:</p> <p>a. Mengembangkan media pembelajaran <i>flipchart</i> Menggunakan metode <i>research and development</i>.</p>	<p>Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu:</p> <p>a. Pada penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran PKn, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA.</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4D,</p>

	IV Sekolah Dasar”		sedangkan penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. c. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui kelayakan, keterlaksanaan, dan respon siswa, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan validitas media pembelajaran <i>flipchart</i> berbasis QR <i>code</i> serta peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.
3.	Rerin Dwi Anggraeni dan Asri Susetyo Rukmi (2021) “Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Mengembangkan media pembelajaran <i>flipchart</i> . b. Menggunakan metode <i>research and development</i> . c. Menggunakan model ADDIE.	a. Pada penelitian tersebut tujuan pengembangan media <i>flipchart</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas 2 SD, sedangkan pada penelitian ini tujuan

			<p>pengembangan media <i>flipchart</i> untuk meningkatkan minat belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas 5 SD.</p> <p>b. Tujuan penelitian tersebut hanya untuk mengetahui kelayakan medianya saja, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan validitas media pembelajaran <i>flipchart</i> berbasis QR <i>code</i> serta peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.</p>
4.	Sagnes Achriyati, Rina Yuliana, dan Lukman Nulhakim (2022) “Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Terhadap Keterampilan	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Mengembangkan media pembelajaran <i>flipchart</i>	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Pada penelitian tersebut tujuan pengembangan media <i>flipchart</i> untuk meningkatkan

	<p>Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”</p>	<p>Menggunakan metode <i>research and development</i>.</p>	<p>keterampilan membaca intensif siswa kelas 3 SD, sedangkan pada penelitian ini tujuan pengembangan media <i>flipchart</i> untuk meningkatkan minat belajar pada materi sistem pencernaan manusia kelas 5 SD.</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah ADDIE.</p> <p>c. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui kelayakan media dan respon siswa, sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan validitas media pembelajaran <i>flipchart</i> berbasis QR <i>code</i> serta peningkatan minat</p>
--	--	--	--

			belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.
5.	Muhammad Hasan Basri, Kukuh Andri Aka, dan Karimatus Saidah (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk <i>Flipchart</i> Dengan Menggunakan Startegi <i>Story Telling</i> Bagi Siswa Sekolah Dasar”	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Mengembangkan media pembelajaran <i>flipchart</i> . b. Menggunakan metode <i>research and development</i> . c. Menggunakan model ADDIE.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: a. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media montase berbentuk <i>flipchart</i> sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan validitas media pembelajaran <i>flipchart</i> berbasis QR <i>code</i> serta peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul skripsi.

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Quick Response (QR) Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di MI Miftahul Astar Dawung Kabupaten Kediri*”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran yang logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.³⁰

Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media *flipchart* berbasis *QR code* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, serta dapat menarik perhatian peserta didik selama kegiatan

³⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, vol. 1 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran dinilai sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran untuk penyampaian isi materi pelajaran.³¹

Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code*.

3. *Flipchart*

Flipchart merupakan sebuah media visual yang tersusun dari beberapa lembaran untuk menyajikan informasi berupa materi pelajaran tertentu. Penggunaan media *flipchart* yaitu dengan cara membalik satu persatu halaman sesuai dengan bagian informasi atau pesan yang ingin disampaikan.³²

Media *flipchart* yang dibuat oleh peneliti berupa lembaran kertas berbentuk kalender yang disusun dalam urutan dan diikat pada bagian atasnya. Peneliti akan mengembangkan media *flipchart* tersebut dengan menambahkan QR *code* pada media *flipchart* yang akan dibuat. QR *code* tersebut akan memuat tambahan materi berupa video pembelajaran dan kuis mengenai materi sistem pencernaan manusia.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah daya penggerak dari individu untuk melakukan suatu kegiatan belajar sebagai cara dalam menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat belajar menjadi salah satu faktor sebagai acuan

³¹ Amelia Putri Wulandari dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal on Education*, Vol. 1 No. 2 (Januari, 2023), hlm. 3928-3936.

³² Miftakhul Jannah, "Pengaruh Media Papan Balik (*Flipchart*) Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas IV SDN Jepara 1/90 Surabaya", *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Juli, 2022), hlm. 40-49.

keberhasilan belajar. Minat belajar muncul dari dalam diri peserta itu sendiri, melalui beberapa faktor yang ada.³³

Minat belajar yang dimaksudkan peneliti ialah peningkatan minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia setelah menggunakan media pembelajaran *flipchart* berbasis QR *code*. Peningkatan minat belajar dapat dilihat pada indikator minat belajar yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa.

Indikator perasaan senang, artinya siswa mengikuti pelajaran dengan senang hati dan tidak terpaksa. Indikator keterlibatan siswa, artinya siswa aktif dalam melakukan atau mengerjakan kegiatan selama pembelajaran. Indikator ketertarikan artinya adanya daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, atau kegiatan yang dapat merangsang antusias siswa untuk mengikuti pelajaran. Indikator perhatian siswa, artinya siswa senantiasa konsentrasi untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru.

³³ Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar", *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 2 (2021), hlm. 177-187.