

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah hak dan kewajiban bagi setiap warga negara baik secara formal, informal, maupun nonformal. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 5 yang berbunyi bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh atau mendapatkan pendidikan yang bermutu serta pada pasal 6 yang berbunyi bahwa pada setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Hal ini dimaksud dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi bahwa pendidikan dilakukan dengan kesadaran dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang sedang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan mempunyai tujuan yang terdapat dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab. Pada tujuan tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur terkait keberhasilan pendidikan.²

Pada kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar melahirkan suatu mata pelajaran yang diramu menjadi satu kesatuan ialah tematik. Pada pembelajaran tematik ini sudah berlaku pada seluruh kelas (1, 2, 3, 4, 5, dan 6) tidak lagi di kelas rendah saja, kemudian konsep proses pembelajarannya sudah disediakan oleh Kementrian, guru hanya mengelola cara menyampaikan materinya agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tematik diartikan sebagai “ tema “ dan tema sendiri memiliki arti “ pokok pikiran “. ³

Tematik merupakan pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. ⁴

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri. Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil dari

² Pramaishella Saraswati, "Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal". (Skripsi . Universitas Negeri Semarang, 2017), hlm. 1.

³ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2013), h. 5.

⁴ Depdiknas, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. (Jakarta: Depdiknas, 2006),h. 3.

bentukan orang lain. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).⁵

Dalam suatu pendidikan terdapat muatan penting yang harus diketahui atau dipelajari oleh peserta didik yaitu pelajaran IPA. Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan oleh para ilmuwan. Dari hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori maupun modal ke dalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya, misalnya biologi kimia, fisika, dan sebagainya.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap penting dalam pembelajaran tematik. Mata pelajaran IPA dianggap penting karena di dalamnya terdapat materi-materi yang berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pendidikan IPA diharapkan untuk peserta didik bisa mengetahui atau mempelajari tentang diri sendiri dan juga tentang alam sekitar, serta dapat

⁵ Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati. *Pembelajaran Tematik*. (CV. AE Media Grafika, 2017), h. 3.

⁶ Nelly Wedyawati, S. Si., M. Pd dan Yasinta Lisa, S. Si., M. Cs. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. (CV Budi Utama, April 2019), h. 2.

melakukan pengembangan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi manusia yang bermartabat.⁷

Berdasarkan Susanto, IPA merupakan mata pelajaran yang didasari dengan penalaran manusia dalam memahami alam seperti, dengan melakukan pengamatan, mekanisme, dan menjadikan simpulan. Menurut Leo Sutrisno, terdapat lima prinsip utama dalam pembelajaran IPA, yaitu pernyataan tentang kebenaran dalam pembelajaran IPA yang dibuat sebagai anutan untuk melaksanakan pembelajaran IPA yaitu : 1) Pemahaman mengenai lingkungan sekitar melalui pengalaman baik secara inderawi maupun noninderawi. 2) Pengetahuan yang didapat dengan cara tidak melihat langsung, sehingga perlu diungkap dan diketahui dalam proses pembelajaran. 3) Pengetahuan pengalaman mereka sebenarnya kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan sebelumnya. 4) Dalam setiap pengetahuan seharusnya mengandung fakta, data, konsep, lambang, dan juga relasi dengan konsep yang lain. 5) IPA terdiri dari produk, proses, dan prosedur.⁸

Menurut Bundu, IPA dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Dalam proses ilmiah membahas tentang aktivitas ilmiah yang membuat atau menciptakan suatu produk ilmiah, sedangkan dalam produk ilmiah membahas tentang pengetahuan alam yang ditemukan dan diuji secara ilmiah, dan dalam sikap ilmiah

⁷ Seriani Panjaitan, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru". *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Riau*, Vol. 6 (April-September 2017), hlm. 2.

⁸ Deni Sulistiowati Ningsih. "Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Melalui Metode Demonstrasi di Kelas VB SDN 61/X Talang Babat". *Jurnal Gentala Pendidikan*, Vol. 4 (Juni 2019), hlm. 24.

membahas tentang hal dalam mencari dan mengoptimalkan pengetahuan yang baru. Dalam bagian-bagian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan sebuah metode untuk memperoleh pengetahuan yang baru seperti proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Dalam mempelajari mata pelajaran IPA seharusnya dijalankan siswa untuk memenuhi tiga bagian seperti yang telah disebutkan di atas, yaitu proses ilmiah, produk ilmiah dan sikap ilmiah. Selain itu juga perlu memperhatikan perkembangan kognitif dan karakteristik siswa. Dengan hal ini, dalam pelajaran IPA seharusnya menggunakan proses yang ilmiah, yang artinya mengoptimalkan suatu ketrampilan dengan mengamati, mengelompokkan, mengukur, mengkomunikasikan, meramalkan, dan menyimpulkan. Selain itu, ada hal lain yang harus dikuasai siswa dalam pelajaran IPA yakni tentang pemahaman konsep IPA. Pemahaman konsep merupakan suatu hubungan yang erat dalam hasil belajar siswa.⁹

Menurut Purwanto, pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami konsep, situasi, dan juga fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini dikatakan sejalan dengan Uno dan Mohammad juga mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri terkait pengetahuan yang telah diterimanya. Dalam pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menyatakan kembali pengetahuan atau fakta-fakta yang telah diterima dengan menggunakan

⁹ Rohaetul Aen, dkk. " Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar dalam Pembelajaran IPA". *Jurnal of Elementary Education*, Vol.3 (Mei 2020), hlm. 100.

bahasannya sendiri. Sedangkan konsep merupakan suatu blok yang berada pada lingkup memori yang berjangka panjang, juga tempat untuk menyimpan informasi atau pengetahuan. Berdasarkan pendapat Samatowa, konsep adalah suatu abstraksi yang dilakukan sesuai dengan pengalaman. Letak konsep dalam pembelajaran IPA termasuk dalam bagian produk yang meliputi fakta-fakta IPA. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Susanto mengartikan bahwa konsep IPA adalah suatu ide yang dapat mempersatukan dengan fakta-fakta IPA. Selanjutnya Susanto juga mengartikan konsep adalah penghubung antara fakta-fakta yang ada hubungannya. Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep IPA merupakan kemampuan pada siswa untuk mengetahui atau memahami suatu konsep yang fakta dan dalam menjawabnya dapat menggunakan kalimatnya sendiri tanpa mengubah dari arti konsep itu sendiri.¹⁰

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E Kaligis, melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat ;1) memahami terkait alam sekitar. 2) Mempunyai ketrampilan untuk memperoleh ilmu dan juga metode-metode ilmiah secara sederhana. 3) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan juga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya serta dapat menyadari kebesaran Penciptan-Nya. 4) Mempunyai bekal tentang pengetahuan dasar yang diperlukan dalam melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh

¹⁰ Rohaetul Aen, dkk. " Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar dalam Pembelajaran IPA", hlm. 25.

guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Menurut Arsyad menyebutkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara bahasa memiliki arti "tengah, perantara, atau pengantar". Sedangkan menurut Gerlache dan Ely mengemukakan bahwa apabila media dipahami dari garis besar memiliki arti manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.¹¹

Pentingnya media pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang akan dicapai dalam mata pelajaran IPA merupakan sebuah pengetahuan tentang IPA. Pada pembelajaran IPA bisa menggunakan media gambar yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar. Sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin pesat, dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan atau menggunakan teknologi tersebut supaya mempermudah untuk pembelajaran dan peserta didik juga lebih bisa mengerti terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau pendidik contohnya dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar. Media gambar termasuk media grafis yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari sumber pesan kepada yang menerima pesan.¹²

¹¹ Rizki Wahyuningtyas, dkk. "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 (April 2020), hlm. 4.

¹² Sri Utami Ningtiyanti, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Benda-Benda Langit". *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, Vol. 5 (Juli 2015), hlm. 36.

Salah satu media pembelajaran adalah card atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar-gambar yang dapat melatih peserta didik dalam memahaminya. Media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Media kartu juga efektif, dan mudah dibuat. Media kartu ini digunakan sebagai rangsangan terhadap peserta didik untuk memberikan respon yang baik.¹³

Pada umumnya alat ini bukanlah suatu alat yang terpisah, namun tersedia dalam bentuk aplikasi di smarthphone seperti Android atau iPhone. Tujuan *QR-Code* digunakan untuk memudahkan pengguna smartphone mengakses informasi dengan dua langkah mudah, lakukan aksi, aksi disini bisa berupa membuka browser, menyimpan informasi kontak atau nomor yang ada pada *qr-code* tersebut.¹⁴

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 05 Februari 2024 di SDN Rejomulyo, terdapat permasalahan terkait dengan proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran tematik khususnya IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup, dimana materi yang disampaikan kepada peserta didik belum menggunakan media selain buku LKS yang tersedia, dengan hal ini menyebabkan kurangnya daya tarik peserta didik pada saat proses pembelajaran. Kurangnya daya tarik atau rangsangan akan mempengaruhi terhadap minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik sulit untuk

¹³ Tommy Imam. "Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Sedang Kulon Progo". (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), hlm. 12.

¹⁴ Rohaetul Aen, dkk. " Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar dalam Pembelajaran IPA", hlm. 25.

berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media buku LKS bukan berarti tidak efektif, melainkan dirasa kurang cukup bagi peserta didik untuk memahami materi. Jika pada pembelajaran ditambah dengan menggunakan media gambar, akan membuat peserta didik tertarik dalam mempelajarinya dan juga dapat mudah dalam memahami materi.

Untuk itu, peneliti membuat media pembelajaran ini yang dimana nantinya peserta didik dapat belajar langsung dan mengetahui berbagai macam ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media gambar dan peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dengan hal ini, pendidik perlu memberikan lebih banyak inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *flash card* yang berbasis *qr-code*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa *flash card* yang berbasis *qr-code*. *Qr-code* dapat diakses dengan menggunakan Aplikasi Scanner untuk melihat materi yang terdapat pada *code* tersebut. Maka dari itu peneliti ingin mengajukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *qr-code* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Kelas 3 SDN Rejomulyo”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media *flash card* berbasis *qr-code* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo?
2. Bagaimana kelayakan media *flash card* berbasis *qr-code* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo ?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash card* berbasis *qr-code* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media *flash card* berbasis *qr-code* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flash card* berbasis *qr-code* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash card* berbasis *qr-code* pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 SDN Rejomulyo.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Untuk menghasilkan sebuah *flash card* berbasis *qr-code* yang bagus dan menarik, peneliti memiliki kriteria sebagai berikut :

1. *Flash card* dibuat dari bahan art paper laminasi *glossy* yang berukuran 16x9cm.
2. Desain *flash card* dibuat dengan memilih warna dan font yang menarik dan juga terdapat *qr-code*
3. Pada bagian depan *flash card* terdapat gambar ciri-ciri makhluk hidup, dan pada bagian belakang terdapat *qr-code*.
4. *Qr-code* berisi materi dan penjelasan tentang ciri-ciri makhluk hidup sesuai yang tertera dalam *flash card* tersebut
5. Pembuatan *qr-code* menggunakan aplikasi *qr-code*
6. Terdapat petunjuk pemanfaat produk, antara lain :
 - a. Pendidik menjelaskan terkait materi ciri-ciri makhluk hidup sesuai dengan media *flash card* yang telah dibuat.
 - b. Pendidik mendownload aplikasi *qr-code Reader* melalui *play store*
 - c. Pendidik menyiapkan proyektor untuk melihatkan isi dari *qr-code* tersebut
 - d. Pendidik membagi kelas menjadi 6 kelompok, dilanjutkan perwakilan setiap kelompok mengambil 1 kartu secara bergantian
 - e. *Scan qr-code* yang terdapat pada *flash card* yang telah dipilih peserta didik untuk melihat penjelasan materi

- f. Pada bagian akhir terdapat evaluasi berupa pertanyaan yang harus dijawab peserta didik dengan sistem tanya jawab dan diharapkan peserta didik mampu menerima materi dengan baik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *flash card* berbasis *qr-code* yang dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan. Adapun pentingnya pengembangan media *flash card* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pendidik :

Dapat digunakan sebagai bahan dalam media pembelajaran yang digunakan dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Untuk Sekolah :

Flash card berbasis *qr-code* diharapkan dapat menjadi dokumen sekolah sebagai media pembelajaran untuk penambah akreditasi sekolah.

3. Untuk Peserta Didik :

Flash card berbasis *qr-code* agar dapat memperbanyak sumber belajar agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan membangun pengetahuannya dengan desain *flash card* yang menarik serta isinya mudah dipahami.

4. Untuk Peneliti :

Agar peneliti dapat menambah kreativitas dengan dikembangkan *flash card* berbasis *qr-code* yang lebih menarik dan mudah dipahami serta menambah pengetahuan peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dengan menggunakan media gambar dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu: Dengan menggunakan media kartu bergambar (*flash card*) pada pembelajaran ini, peserta didik dapat mempelajari materi dengan berupa gambar dan juga dapat digunakan dengan bermain sambil belajar. Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk materi ciri-ciri makhluk hidup kelas 3.
- b. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan media *flash card* berbasis *qr-code*.
- c. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat media pembelajaran berupa visual ini.

G. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahpahaman dan juga plagiasi, maka peneliti mencantumkan beberapa kajian penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Puguh Setyawan (2019)

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *flash card* berbasis *pictorial riddle*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* hasil belajar siswa menunjukkan pemahaman konsepnya, sedangkan respons positif siswa menunjukkan motivasi siswa. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil validasi memperoleh modus 4 dinyatakan “sangat praktis”. Selain itu, pada keefektifannya, memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 95% dengan gain score 0,64 serta peningkatan motivasi berdasarkan respon positif siswa sebesar 0,43 sehingga media dinyatakan efektif.¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah model pengembangannya. Pada penelitian pengembangan ini

¹⁵ Puguh Setyawan. “Pengembangan Media *Flash Card* berbasis Pictorial Riddle pada materi *Plantae* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman konsep Siswa SMA”. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8 (2019), hlm. 260

menggunakan model 4D, sedangkan model pengembangan yang digunakan penulis adalah model ADDIE.

2. Hasil Penelitian Ika Dewi Surya Andari, Nury Yuniasih, dan Siti Halimatus Sakdiyah (2020)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui *problem based learning* dengan media *flash card* terhadap hasil belajar yang mempertimbangkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase penggunaan media *flashcard* sebesar $0,011 < 0,05$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa pada saat menggunakan media *flash card*.¹⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *flash card*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah jenis penelitiannya.

3. Hasil Penelitian Nur Afiah, Ratna Purwati dan Casta (2021)

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan media *flash card*. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil presentase sebelum menggunakan media *flash card* motivasi belajar siswa tergolong rendah dengan presentase

¹⁶ Ika Dewi Surya Andari, dkk. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada Kelas IV Gugus Sekolah 3 Kec Pronojiwo Kabupaten Lumajang)". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4. (2020), hlm. 1.

28, 57%. Setelah penerapan penggunaan media *flash card* tergolong dalam kategori baik dengan mencapai 65, 66%. Disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁷ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah metode penelitiannya. Pada penelitian yang telah dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan Research and Development (R&D).

4. Hasil Penelitian Syarlin, Abdul Munir, Haslinda (2023)

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan meningkatkan kemampuan membaca nyaring melalui media kartu gambar (*Flas Card*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu gambar (*Flas Card*) dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring Hal ini dibuktikan hasil presentase ketuntasan belajar siswa pada tahap siklus I sebesar 60% dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 92%.¹⁸ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *flash*. Sedangkan

¹⁷ Nur Afiah, dkk. "Optimalisasi *Flash Card* Untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 (2021), hlm. 232.

¹⁸ Syarlin, Abdul Munir, Haslinda, "Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Melalui Media Kartu Gambar (*Flash Card*) Siswa Kelas II di SD Negeri 12 GU Kabupaten Buton Tengah Provinsi Sulawesi Tenggara". *Jurnal Pendidikan Khasanah*, Vol. 01 (Mei 2023), hlm, 229.

perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada jenis penelitian, penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan yang digunakan penulis adalah penelitian Research and Development (R&D).

5. Hasil Penelitian Kasmayanti, Taufik Samsuri, dan Safnowandi (2023)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasy experiment design*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah daya tarik dan juga untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flash card* berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata klasikal diperoleh hasil 91,6%, dan ketuntasan kelas kontrol sebesar 75%. Sedangkan untuk data motivasi diperoleh 34,46. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.¹⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media *flash card*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah jenis penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasy experiment design*, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan atau Research and Development (R&D).

¹⁹ Kasmayanti, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, Vol. 3 (2023), hlm. 53.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.²⁰ Dalam penelitian ini pengembangan adalah suatu proses yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis gambar.

2. Media Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta orang yang sedang belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²¹ Media pembelajaran yang peneliti maksud di sini adalah media pembelajaran *flash card*.

3. Media *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya bisa menyesuaikan, gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang terdapat pada *flash card* merupakan sebuah rangkaian yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan keterangan. Kelebihan flascard ini antara lain

²⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 197.

²¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 (Juni, 2018), hlm. 173.

mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.²² Dalam penelitian ini, *flash card* yang digunakan peneliti mempunyai ukuran 16x9cm dengan warna yang bervariasi sesuai dengan materi ciri-ciri makhluk hidup.

4. QR-CODE

Media pembelajaran *qr-code* merupakan media berbentuk kartu yang memuat video penjelasan dengan bantuan telepon pintar yang sudah terpasang aplikasi *QR Reader* atau *QR Scanner*.²³ Peneliti bermaksud memberikan *qr-code* yang terletak pada bagian belakang *flash card*.

5. Motivasi Belajar

Menurut Winkel, motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.²⁴ Peneliti disini bermaksud dapat berperan untuk memotivasi peserta didik dalam hal menumbuhkan semangat belajar pada setiap individu.

6. Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD kecuali mata pelajaran agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah : Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjas orkes, Seni Budaya, dan Prakarya. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model

²² Tejo Nurseto. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 (April 2011), hlm. 26.

²³ Rochman, F. F, dkk. "Implementation of *QR-Code* and Digital Signature to Determine the Validity of KRS and KHS Document Scientific". *Jurnal of Informatics*, Vol. 4 (2018), hlm. 5.

²⁴ Manizar Elly. "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar". *Jurnal Tadrib*, Vol. 1 (2015), hlm. 1.

pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.²⁵

Dalam mata pelajaran tematik, IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan ketrampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.²⁶

Pengembangan media *flash card* pada mata pelajaran tematik yang dikhususkan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Pada media ini siswa bisa mengetahui ciri-ciri makhluk hidup dan siswa juga bisa mempraktekkan langsung sambil bermain.

²⁵ Manizar Elly. "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar", hlm. 2,

²⁶ Hibullah, S. Pd, M. Pd dan Nurhayati Selvi, S. Pd, M. Pd. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. (Aksara Timur: Maret 2018), h. 1.