

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak terlepas dari berkembangnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dari masa ke masa. Pasalnya menurut Toffler menjelaskan kekuatan terbesar yang ada di dunia adalah ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga kedua aspek tersebut tidak bisa dipisahkan.¹ Sampai saat ini perkembangan teknologi yang ada di Indonesia sudah memasuki tahap digital, yang mana setiap bidang yang ada mulai memanfaatkan adanya teknologi untuk memudahkan suatu pekerjaan tak terkecuali dengan bidang pendidikan.

Teknologi pendidikan digunakan untuk mendukung suatu kegiatan pendidikan atau pengajar dalam penerapan atau penggunaan media pembelajaran sehingga dapat memajukan dan meningkatkan selama proses belajar peserta didik. Adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat para pendidik dituntut untuk lebih inovatif dalam penyampaian materi pelajaran maka dari itu perlunya media pembelajaran yang didukung teknologi pendidikan. Sehingga selama kegiatan pembelajaran bisa menciptakan metode pembelajaran sekaligus media pembelajaran yang efektif, efisien, serta produktif dengan harapan peserta didik lebih aktif dan berfikir kritis saat pembelajaran.

¹ Kristiana Hesti Padmini dan Brigitta Putri Atika Tyagita, 2015, *Teknologi Pendidikan sebagai Pembelajaran Kompetitif untuk Meningkatkan Prestasi Siswa: Studi Kasus di salah satu SMA di Salatiga*, dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ISBN: 978-979-3456-52-2, Hal 59

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan membawa perubahan pada siswa berupa membangkitkan semangat dan motivasi belajar serta stimulus yang diberikan bisa membantu keefektifan kegiatan belajar mengajar dalam hal menyampaikan materi.² Sama halnya pendapat Nurseto bahwa media pembelajaran digunakan sebagai media dalam menyalurkan pesan, pesan disini terkait memberikan informasi belajar yang disusun atau dirancang dengan baik sesuai dengan kebutuhan belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.³

Media cetak merupakan teknologi media yang pertama kali digunakan dalam pembelajaran atau awal dasar dalam melakukan pemanfaatan media untuk bahan ajar yang digunakan dengan cara memproduksi atau menyampaikan bahan seperti buku-buku atau bahan visual yang statistik melalui percetakan mekanis atau fotografi.⁴ Terdapat banyak jenis media pembelajaran dalam bentuk cetakan yaitu modul, buku saku, komik, majalah, dan *booklet*. Media *booklet* sekarang ini sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran karena *booklet* bisa menampilkan informasi penting secara jelas, ringkas, tampilan yang menarik karena ukuran *booklet* yang berukuran kecil sehingga bisa dibawa kemana-mana dan siswa merasa tidak bosan untuk membaca materi yang dipelajari.

² Siti Kulsum Syifa Husnul Khotimah, *Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 4 Tahun 2021 Hal 2150

³ Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi Pendidikan Vol 8 No 1, April 2011 Hal 34

⁴ Bambang Warsita, 2008, *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal 28

Tampilan *booklet* yang menarik serta adanya gambar yang bisa memberikan maksud terkait isi materi dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menumbuhkan minat baca siswa, karena generasi sekarang ini siswa cenderung kurang minat dalam membaca dikarenakan mereka memilih bermain *smartphone* ketimbang membaca buku. Hal ini juga adanya perubahan aktivitas dalam pembelajaran akibat adanya pandemi covid-19, sehingga perhatian siswa terfokus dalam bermain *smartphone* ketimbang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada saat Magang I tanggal 15 April 2021 dan Magang II tanggal 13 September-30 Oktober 2021 di MAN 3 Tulungagung terdapat beberapa kasus ketika guru menyampaikan materi ekonomi apalagi saat pandemi baik secara daring maupun luring, yaitu 1) Ketika pembelajaran diadakan secara daring, minat belajar siswa berkurang dan hasil belajar siswa mengalami penurunan. Faktor yang menyebabkan siswa mengalami kurang minat belajar dikarenakan guru tidak menyampaikan langsung seperti dikelas. Meskipun guru sudah memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang sudah diberlakukan pihak madrasah yaitu *e-learning madrasah* tapi siswa masih kurang semangat dalam pembelajaran ekonomi. 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa *power point* dan didalam *power point* tersebut hanya terdapat tulisan materi saja tidak ada tambahan variasi lain. Dan bisa dilihat dari monitoring *e-learning* madrasah hanya beberapa siswa yang mengunduh (*download*) materi tersebut.

Kendala ini disebabkan siswa mengeluh apabila harus *download* materi, karena kapasitas ponsel yang digunakan siswa terbatas. Selain itu, keterbatasan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang layak digunakan. 3) Sumber belajar siswa hanya buku UKBM Ekonomi dan internet. 4) Metode yang digunakan yaitu metode ceramah, karena metode ini sangat cepat dalam menyampaikan materi. 5) Kurang optimalnya penggunaan ponsel saat pembelajaran berlangsung. Karena pada saat pembelajaran dikelas terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dan lebih bermain dengan ponselnya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lailiya selaku guru ekonomi kelas XI yang menyatakan:

“Untuk saat ini metode yang digunakan masih tetap menggunakan metode konvensional karena metode ini yang bisa menyampaikan materi dengan cepat ke anak-anak, jadi kalau menggunakan metode yang lain anak-anak beranggapan kaya anak kecil pernah dulu saya buat tapi ya itu mereka beranggapan kaya anak kecil. Kalau media yang digunakan masih menggunakan UKBM dan internet hanya sebagai media pendukung, kalau menggunakan *power point* madrasah kita kelasnya minim fasilitas *proyektor*. Supaya pembelajaran bisa berjalan dengan efektif perlu adanya pemilihan media yang tepat yang memadukan kecanggihan IT karena perkembangan IT sudah pesat dan materinya harus disesuaikan dengan silabus.”⁵

Berdasarkan hasil penyebaran koesioner kebutuhan terkait media pembelajaran ekonomi pada kelas XI maka dapat diperoleh hasil pembelajaran yang selama ini dilakukan baik daring maupun luring sebanyak 64% siswa merasa senang dan cukup bisa memahami materi yang disampaikan dan 25% siswa merasa bosan sehingga belum bisa memahami

⁵ Wawancara dengan Ibu Lailiya Husna Yusfita, tanggal 15 September 2021, diruang UKS MAN 3 Tulungagung

materi ekonomi. Dengan melihat beberapa permasalahan yang terjadi maka perlu adanya sebuah perbaikan kualitas pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil nilai yang sudah ditetapkan oleh KKM, maka peneliti ingin melakukan inovasi untuk menarik ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi dengan keterbatasan fasilitas yang ada.

Pengembangan media *booklet* sebagai media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi disebabkan *booklet* bersifat informatif, desain yang menarik dapat menimbulkan rasa keinginan tahu, dan diharapkan bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan oleh peneliti serta sebagai media pendamping sehingga kegiatan belajar dikelas menjadi lebih efektif.⁶ Pemilihan *booklet* sebagai media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini karena dalam penerapannya media *booklet* ini tidak menggunakan alat bantu *proyektor* untuk menampilkan materi sehingga sekolah yang minim akan fasilitas *proyektor* tetap bisa menggunakan media *booklet* saat pembelajaran dan kebetulan di MAN 3 Tulungagung setiap kelas belum ada alat bantu *proyektor*.

Booklet sebagai media pembelajaran supaya tidak terkesan tulisan saja dan terlihat berkualitas maka akan dikombinasikan dengan *Qr-code* di setiap halaman yang dapat diakses siswa melalui *smartphone* dengan bantuan internet. Pemanfaatan *Qr-code* di media pembelajaran dapat membantu serta mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif

⁶ Kurnia Ratnadewi, dkk, 2016, *Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA*, Jurnal GeoEco Vol. 2, No. 2 (Juli 2016) Hal 148

sehingga munculah metode pembelajaran yang baru sebab menggunakan teknologi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Otto Fajarianto,dkk menyatakan peranan *Qr-Code* sangat mempermudah dalam mendapatkan informasi atau menyebarluaskan informasi kepada orang lain secara efektif dan efisien karena cara mengaplikasikannya sangat mudah diakses melalui *smartphone*.⁷

Keunggulan yang didapatkan dari media *booklet* berbasis *Qr-code* pada kajian pembelajaran ekonomi yaitu siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan gaya belajar masing-masing dan tampilan yang diberikan berukuran kecil, informasi atau materi yang ditampilkan sangat jelas dan ringkas dikarenakan terdapat *Qr-code* sebagai penyimpan data berupa materi penguat, kegiatan belajar, video pembelajaran yang digunakan sebagai pengantar belajar siswa. Adanya *Qr-Code* dapat meminimalisir dalam penggunaan kertas sebab materi yang ditampilkan dalam buku secara ringkas karena materi penguat atau tambahan dapat diperoleh siswa dengan cara menscan *Qr-Code*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurming Saleh,dkk bahwa penggunaan *Qr-Code* sangat memudahkan dalam memperoleh materi yang diinginkan sehingga tidak terpaku pada materi atau teks panjang selain itu tidak terpaku pada link website yang rumit sehingga mempersulit dalam mencari materi.⁸

⁷ Otto Fajarianti,dkk, 2021, *Pemanfaatan Qr Code Sebagai Media Promosi dan Informasi Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon*, Jurnal Signal Volume 9, No. 1, Januari 2021 Hal 106

⁸ Nurming Saleh,dkk, 2018, *Pemanfaatan Qr-Code sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi di Indonesia*, dalam Seminar Nasional Dies Natalis UNM ke 57, 9 Juli 2018 Hal 257

Pada penelitian yang dilakukan oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur (2020) menunjukkan media yang dikembangkan telah berhasil dan memenuhi kriteria sangat baik, hasil penilaian yang diberika oleh para ahli mendapatkan rata-rata 3,68 skala likert. Sehingga media yang dikembangkan dapat dipergunakan oleh siswa untuk mendukung pembelajaran mandiri di rumah.⁹

Peneltian lain juga juga dilakukan oleh Hafis M Kaunang Ataji, Agus Susanto, dan Agil Lepiyanto (2019) menunjukkan bahwa hasil hasil validasi yang telah dilakukan maka modul berbasis QR-Code teknologi pada materi sistem reproduksi manusia dengan terintegrasi Alquran dan Hadis sebagai sumber belajar biologi kelas XI SMAN 1 Punggur layak digunakan untuk peserta didik.¹⁰ Penelitian lain juga dilakukan oleh Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto (2019) menunjukkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis QR Code layak dan bisa digunakan.¹¹

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan dari peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk booklet berbasis Qr-Code maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Booklet**

⁹ Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam pembelajaran IPS*, Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020, Hal 147-151

¹⁰ Hafis M Kaunang Ataji, Agus Susanto, dan Agil Lepiyanto, 2019, *Pengembangan Modul Berbasis Qr Code Technology pada materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Terintegrasi kepada Alquran dan Hadis sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Punggur*, Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Siliwangi Volume 4 Nomor 1 Tahun 2019, Hal 17

¹¹ Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto, 2019, *Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Peneltian Pengembangan Bahan Ajar*, Jurnal Penelitian Pembelajaran Volume 5 Nomor 2 Tahun 2019, Hal 265

Berbasis QR-Code Pada Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI MAN 3 Tulungagung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian di MAN 3 Tulungagung yang akan dibahas oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan *booklet* berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *booklet* berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan *booklet* berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *booklet* berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada pengembangan ini produk yang dikembangkan berupa media cetak yang berbentuk *booklet* berbasis *Qr-code* pada pembelajaran ekonomi dengan materi “Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi di Indonesia”

kelas XI semester genap di MAN 3 Tulungagung, berikut adalah spesifikasi produk yang peneliti hasilkan:

1. Produk ini berupa *booklet* berbasis *Qr-code*
2. Produk yang dihasilkan spesifikasinya 16 halaman dengan kuran 14,8cm x 21 cm.
3. Terdapat halaman yang ada *Qr-code* sebagai materi tambahan yang tidak ada di *booklet* serta terdapat video penghitungan pajak dan bisa diakses dengan bantuan aplikasi *scan barcode* atau pembaca *Qr-code*.
4. Media *booklet* tersebut sudah disesuaikan dengan pembelajaran ekonomi materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi di Indonesia, dan sudah berisikan tentang KD, indikator, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5. Media *booklet* digunakan untuk pembelajaran offline atau luring dan bisa digunakan secara mandiri oleh siswa kelas XI.

E. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang disusun sebagai berikut:

- a. Booklet yang dikembangkan berbasis *Qr-code* mampu menarik motivasi belajar siswa kelas XI pada pembelajaran ekonomi terkait materi perpajakan sehingga membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Booklet yang dikembangkan mampu menimbulkan rasa keinginan tahu siswa terhadap materi dan menambah pengetahuan siswa mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.
 - c. Booklet yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran ekonomi secara terus menerus.
2. Keterbatas Pengembangan
 - a. Keterbatasan pengembangan booklet yaitu pengembangan materi yang terfokus pada materi perpajakan
 - b. Diperlukannya alat bantu atau aplikasi untuk memindai *qr-code*.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai peneliti diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini bisa memberikan masukan untuk mengetahui pengembangan *booklet* berbasis *qr-code* pada pembelajaran ekonomi materi “perpajakan dalam pembangunan ekonomi di Indonesia” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 3 Tulungagung.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan MAN 3 Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran booklet berbasis *Qr-Code* bisa dijadikan referensi untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan pihak sekolah mengenai pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Guru MAN 3 Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi dan memberikan inovasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga guru dapat menggali kreatifitasnya supaya media pembelajaran tersebut menarik perhatian siswa agar tetap fokus dan memahami pada materi yang disampaikan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat untuk belajar dan mempermudah dalam memahami materi perpajakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Penulis

Dalam penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan untuk mengembangkan media pembelajar yang lain.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.

G. Penegasan Istilah.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tersebut untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Booklet

Booklet adalah media yang berbentuk cetak dan didalamnya memuat materi pembelajaran dalam bentuk fleksibel karena bentuk fisik dari booklet lebih kecil dari buku pada umumnya dan mudah dibawa dimanapun dan kapanpun.

c. *Qr-Code*

Qr-Code adalah barcode dengan dua dimensi atau dikenal sebagai kode matriks. *Qr-code* merupakan suatu kumpulan data optic yang dibaca oleh mesin.

2. Penegasan Operasional

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih saat ini, sebagai pendidik dituntut untuk lebih berinovasi dalam penggunaannya. Saat ini media pembelajaran cetak bisa dikembangkan dengan bantuan internet. Penelitian ini mengembangkan produk booklet berbasis *Qr-code* dengan aplikasi yang mudah di install oleh guru dan siswa sehingga pembelajaran ekonomi lebih efisien dan efektif. Media atau bahan ajar pembelajaran tidak perlu membuat media cetak yang berlembar-lembar, sehingga adanya pengembangan penelitian ini hanya membutuhkan beberapa halaman dan sudah memuat banyak materi dengan bantuan *Qr-code*. Selain itu adanya *Qr-code* memudahkan mengadakan evaluasi pembelajaran peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini menggambarkan alur penelitian sehingga memudahkan para pembaca dalam memahami pembahasan laporan penelitian. Berikut sistematika pembahasan penelitian ini:

1. Bagian Awal

Skripsi pada bagian awal berisi tentang halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, daftar isi, dan abstrak

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan terdiri: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, asumsi dan keterbatasan, kegunaan penelitian, dan penegasan istilah.

BAB II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir terdiri dari: deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu

BAB III Metode Penelitian terdiri dari: metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, serta uji coba.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari: hasil penelitian dan pengembangan, penyajian data penelitian, dan analisis data

BAB V Penutup terdiri kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir

Bagian terakhir skripsi ini adalah daftar rujukan, dan lampiran-lampiran terkait penelitian dan pengembangan.