

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam lingkungan suasana kelas terdapat ketidak seimbangan dalam penerapannya, seperti proses pembelajaran klasik atau konvensional. Pembelajaran yang bersifat klasik, hanya akan memberikan pemahaman makna dalam bentuk lisan, sehingga daya serapnya menjadi kurang menyeluruh, hal ini dikarenakan kurangnya rangsangan dalam pembelajaran di kelas tanpa keberagaman atau inovasi.<sup>2</sup> Pembelajaran akan berkesan bagi peserta didik jika pembelajaran dilakukan secara kontekstual atau pembelajaran berdasarkan kondisi aslinya, seperti yang diungkapkan Slavin dalam Lapono bahwa siswa usia sekolah dasar (7-12 tahun) telah memiliki kecakapan berpikir secara logis namun hanya dengan benda- benda yang bersifat konkret.<sup>3</sup>

Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tematik yaitu guru cenderung mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran karena membutuhkan kreativitas untuk menyajikan kajian baik intra dan inter mata pelajaran dalam satu tema yang terjalin tanpa ada batas yang jelas.<sup>4</sup> Kendala lain yang sering terjadi dan tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik integrative

---

<sup>2</sup> D. Kumiati, *Pengembangan Media Serat Wulangareh Pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas VIII SMP Di Kabupaten Kudus* (lib.unnes.ac.id, 2016) hlm. 4

<sup>3</sup> Nabisi Lapono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2010), hlm. 139

<sup>4</sup> Chimawati, H.E., Usodo, B., Pramesthi, G., & Sutopo. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013*. JMEE, VI (2), 91-105.

yaitu penggunaan aktivitas bermain sambil belajar dalam pembelajaran masih kurang. Pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang didesain secara tematik diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru dalam menyajikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Melalui media yang telah disiapkan diharapkan guru mampu membuat alur kegiatan secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai perantara berisi pesan atau materi dari beberapa mata pelajaran yang akan disampaikan oleh guru serta dapat diterima dan dipelajari oleh siswa. Penggunaan media tematik yang dipadukan dengan aktivitas bermain mampu mengembangkan kemampuan dan potensi siswa dalam berpikir, berkreasi dan bersosialisasi. Buku pegangan guru dan siswa merupakan sumber belajar sekaligus media pembelajaran yang selama ini disediakan pemerintah dalam kegiatan pembelajaran tematik integratif. Buku pegangan berisi media dari berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema, tetapi penggunaannya belum mendukung proses pembelajaran. Guru cenderung mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan isi buku, sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas dan pemahaman siswa mengenai isi materi.

Perkembangan teknologi dengan seiring berjalannya waktu bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, melainkan juga digunakan dalam proses pembelajaran. Terutama dalam menemukan metode dan media pengajaran untuk merespon lebih cepat keberhasilan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik dan semangat untuk belajar. Akan tetapi, seperti

yang telah dikatakan diatas, jika guru kurang kreatif mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membuat penyampaian hasil belajar menjadi kurang maksimal.<sup>5</sup> Selain itu, pada abad 21 ini keberadaan teknologi berkembang sangat pesat dan berpengaruh pada segala lini kehidupan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Karakteristik industri 4.0 yang lebih didominasi oleh teknologi, memungkinkan kualitas pembelajaran dapat didukung secara digital. Pembelajaran yang dilaksanakan secara digital memiliki empat poin yang harus terpenuhi yaitu materi pengajaran digital, alat digital, pengiriman digital dan pembelajaran secara otonom.

Demi tercapainya tujuan pembelajaran, maka guru selalu dituntut untuk kreatif dan professional dalam mengembangkan media pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tidak tercapai maka hasil akhir dari pembelajaran siswa juga kurang memuaskan. Pada mata pelajaran Tematik kelas V terdapat materi Ilmu Pengetahuan Alam. Materi Ilmu Pengetahuan Alam ini seharusnya dilaksanakan dengan membiasakan peserta didik menggunakan metode ilmiah. Kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya berfokus pada penyampaian materi saja, tetapi juga melatih peserta didik untuk berfikir sistematis dalam memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas ilmiah.<sup>6</sup> Meskipun demikian tidak memungkinkan jika materi IPA ini diamati secara langsung di tingkatan

---

<sup>5</sup> Stevi Stevi dan Haryanto, need Analysys of Audio-Visual Media Development to teach Science Materials For Young Learners, "Journal of Educational Technology and Online Learning 3, no.2 (23 April 2020); hlm. 153-154.

<sup>6</sup> Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikpa Ilmiah dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional IRI, 2006), hlm. 3.

SD/MI. Selain itu, juga tidak memungkinkan menghadirkan objek nyata dalam materi tersebut.

Oleh karenanya media pembelajaran berperan penting dalam materi IPA karena dapat menciptakan interaksi antar peserta didik dengan objek sitem dan meningkatkan hasil belajar siswa. Interaksi antara peserta didik dengan objek sains merupakan fokus pembelajaran IPA. Guru yang juga berperan sebagai fasilitator perlu menyediakan sarana agar peserta didik dapat mengamati dan memahami objek sains.<sup>7</sup>

Dari teori diatas peneliti melakukan sebuah pengamatan di MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al Munawar . Pembelajaran yang dilakukan di sekolahan tersebut cenderung didominasi dengan ceramah agar materi yang disampaikan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Media pembelajaran yang dipakai dalam penyampaian materi juga masih menjadi kendala dalam pembuatannya dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Bertitik tolak dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan serta praktis dalam pemakaian. Media yang dikembangkan dalam materi tentang sistem pencernaan manusia ini yaitu *Flashcard*. *Flashcard* merupakan suatu kartu yang berisikan kombinasi gambar atau tulisan atau warna atau simbol maupun keempatnya yang dapat menggambarkan sesuatu yang memudahkan daya ingat peserta didik. Media ini mampu membantu peserta

---

<sup>7</sup> Maslichah asy'ari, *Penerapan, Pendekatan Sains, Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di SD* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2006) hlm. 37

didik untuk mengingat informasi yang ada pada kartu secara lebih mudah karena adanya hubungan antara gambar, tulisan, warna dan symbol. Selain itu media pembelajaran *flashcard* ini juga akan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Media *flashcard* merupakan salah satu media yang mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Media *flashcard* juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dengan cepat, selain digunakan sebagai media pembelajaran *flashcard* juga dapat digunakan untuk permainan yang edukatif yang berisikan gambar dan kata..

Media *Flashcard* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dibuktikan dengan hasil penelitian yang relevan yaitu : studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi yang dilakukan oleh Rosananda Arnas Pradana pada tahun 2020, menunjukkan bahwa peningkatan ini dapat diketahui dari ketuntasan belajar pada kondisi awal sebesar 52,7% dengan rata-rata kelas 69. Pada siklus 1 meningkat menjadi 72,2% dengan rata-rata kelas sebesar 74,63 dan pada siklus 2 ketuntasan belajar naik menjadi 86,1 %, yang berarti ada peningkatan dari kondisi awal ke kondisi akhir di siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media kartu (Flash card) dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>8</sup>

Pembuktian penelitian selanjtnya juga pada jurna yang berjudul, Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa

---

<sup>8</sup> Rosananda Arnas Pradana and Agus Budi Santosa, *Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi*, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9.3 (2020).

Anak, Febrina Gerhani pada tahun 2019. Hasil dari sekolah yang di ajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan kalimat yang di sampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas, kosa katanya baik dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah.<sup>9</sup>

Penelitian selanjutnya terdapat pada judul, Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton Disusun Oleh Okdiansyah, Tio Gusti Satria, Aswarliansyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas Media dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase skor 83%; 2) Kualitas Media dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan sangat praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 84,6%, untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 81,3% sedangkan untuk persentase skor respon dengan nilai persentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat di gunakan dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Hasil dari penelitian yang ada diatas membuktikan bahwa *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien,

---

<sup>9</sup> Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 2(1), 25-31.

<sup>10</sup> Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), 148-154.

dapat dibuktikan dengan motivasi dan hasil belajar yang meningkat setelah diberi penerapan. Pengembangan media *flashcard* ini, oleh peneliti akan dikolaborasikan dengan *Qr Code* yang memanfaatkan adanya gawai dan jaringan internet. Media *flashcard* yang berbasis *QR code* ini mampu mengkombinasikan teks, suara, warna, animasi, video dan lain sebagainya yang dapat digunakan untuk menyajikan pembelajaran menjadi lebih konkret. *Qr code* merupakan jenis barcode dua dimensi yang memiliki kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran. Oleh sebab itu, diperkenalkannya *Quick Response Code* (QR Code) pada pembelajaran, yang dapat memberdayakan peserta didik supaya berperan aktif dalam proses belajar mengajar dikelas.

Penggunaan *Qr code* ini membuat media lebih praktis dan efisien dapat diakses dimana saja karena dapat di akses melalui gawai. Siswa juga dapat mengakses fitur yang ada dalam *flashcard* menjadi lebih mudah.<sup>11</sup> Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian terdahulu yaitu, Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontesktual Disertai Qr Code Pada Materi Logaritma yang dilakukan oleh Rahma Yani pada tahun 2022 dengan hasil rata-rata dari validasi ahli materi sebesar 86,43% termasuk dalam kategori sangat valid, selanjutnya untuk hasil rata-rata validasi ahli media sebesar 90% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun untuk uji coba kepraktisan modul memperoleh rata-rata 87,95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria yang diterapkan maka modul matematika berbasis

---

<sup>11</sup> Maulidatul kurnia Pratiwi, 'Development Of A Qr-Code, ibid.....hlm. 458

pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) disertai QR Code pada materi logaritma kelas X dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan.<sup>12</sup>

Peneleitian dengan judul Penggunaan Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar di tahun 2022. Pada tahap pengembangan melalui uji kelayakan diperoleh hasil dari ahli materi 94,11%, ahli desain 82,35%, ahli teknologi 92,72%, guru kelas V 95%, dan siswa 88,8%, sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari data tersebut adalah bahan ajar Tema 3 Subtema 1 berbasis QR Code layak untuk digunakan.<sup>13</sup>

Penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika pada tahun 2019 mendapatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berada dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 63,41, nilai tengah 63,5, standar deviasi 6,09, variansi 37,1, dan rentang skor 25, dengan nilai terendah 49 dan nilai tertinggi 74, sedang hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 80,15, nilai tengah 79,5, standar

---

<sup>12</sup> Rahma Yani, Rahmad Bustanul Anwar, and Ira Vahlia, 'AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontesktual Disertai Qr Code Pada Materi Logaritma', 11.1 (2022), 224–34.

<sup>13</sup> Rarastika, N. (2022). Penggunaan Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 94-104.

deviasi 7,2, variansi 51,77, dan rentang skor 27, dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 91, dari hasil kajian terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung.<sup>14</sup>

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu pemanfaatan teknologi secara positif juga akan mengubah cara pandang peserta didik bahwa belajar dapat dilakukan secara menyenangkan dan dapat dilakukan kapan saja. Sesuai pemaparan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* berbasis *QR Code* Pada Materi IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Plus Al Istighotsah dan SDI Al- Munawar”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang dalam proses belajar mengajar dan juga dapat membantu tujuan pembelajaran pada peserta didik.

---

<sup>14</sup> Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90-100.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, makadapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan penelitian, sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi pembelajaran dari pengajar karena keterbatasan waktu dalam mempersiapkan media.
2. Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi dan internet dalam proses pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas gambar dari buku
4. Peserta didik bosan dengan metode belajar ceramah, sehingga motivasi dan fokus belajarnya menjadi berkurang.
5. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut pendidik untuk kreatif dalam menyajikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik sehingga kemauan untuk belajar menjadi meningkat dan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajarnya.

## **C. Pembatasan Masalah**

Salah satu upaya yang dilaksanakan oleh penulis untuk mewujudkan pembahasan yang terarah pada penelitian pengembangan ini, maka penulis membuat batasan masalah. Adapun hal-hal yang dibatasi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada pembahasan pengembangan, kualitas media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas V

semester 1 dan implemetasi produk yang telah dihasil untuk melihat hasil belajar peserta didik.

2. Mata pelajaran yang digunakan adalah Tematik kelas V semester 1 MI PLUS Al-Istighosah dan SDI Al-Munawar dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Media yang digunakan berupa kartu yang nantinya dapat digunakan dengan bantuan internet ataupun tidak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka penulis akan mencantumkan beberapa pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar?
2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar?
3. Bagaimana implementasi pengembangan media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighosah dan SDI Al-Munawar?
4. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighosah dan SDI Al-Munawar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar.
2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar
3. Menjelaskan implementasi media *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar.
4. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *qr code* pada materi IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Plus Al-Istighotsah dan SDI Al-Munawar.

### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flash card* materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas V semester 1.
2. Media *Flashcard* ini berupa kartu yang berisikan informasi mengenai materi IPA kelas V dan soal pertanyaan.
3. *Flashcard* dilengkapi dengan warna, gambar, serta kalimat singkat.

4. Kartu ini mempunyai dua sisi, sisi depan berupa gambar dan ringkasan mater dan sisi belakang berupa *qr code*.
5. Qr Code ini ketika diakses melalui telephon genggam amak akan terhubung dengan google sites, yang mana didalam google sites tersebut terdapat materi, kuis, dan soal latihan.

## **G. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan khazanah keilmuan dan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis tentang pembelajaran IPA.
- b. Memberi kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademik (UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulunggaung) dalam bidang konsep pembelajaran terutama pada konsep pembelajaran IPA berbasis *QR Code*.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Kepala Sekolah

Adanya pebelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan dapat dijadikan wacana untuk mengembangkan media pembelajaran.

#### b. Guru

Bagi guru yaitu diharapkan memberikan pengetahuan dan memperkaya media pembelajaran sebagai alat dalam menyalurkan ilmu kepada para peserta didik.

#### c. Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dari penelitian ini dapat membangun semangat, minat dan motivasi belajar peserta didik. Dan diharapkan membantu dalam menerima ilmu yang disampaikan guru.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengkaji kembali dikemudian hari atau mengembangkannya di bidang lain.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai pesan melalui berbagai saluran, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik.<sup>15</sup>

b. Media *Flashcard*

Flashcard adalah kartu yang berisikan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosakata. Melalui *Flashcard*, melalui *Flashcard* dapat diperkenalkan berbagai macam kosakata dengan kegiatan

---

<sup>15</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran SD*, ( Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 8

pengulangan yang dibuat dalam bentuk permainan. *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam mengajarkan kosakata. *Flashcard* adalah potongan kertas atau kardus yang terdiri dari gambar, kata, atau kalimat sederhana.<sup>16</sup>

c. *Qr Code*

*Qr code* merupakan kepanjangan dari *Quick Response Code* merupakan teknologi yang praktis dan banyak digunakan pada zaman digital saat ini. Qr Code merupakan barcode dua dimeansi yang dapat menyimpan berbagai informasi dan cara mengakses atau membuka *Qr Code* sendiri dapat menyimpan 2089 atau 4289 karakter. Maka dari itu dapat menampilkan berbagai teks, menampilkan URL, menyimpan kontak pada buku telepon dan lainnya.<sup>17</sup>

d. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah proses memperoleh informasi melalui metode mepiris, informasi yang diperoleh melalui penyelidikan yang telah ditata secara logis dan sistematis dan suatu kombinasi proses berpikir kritis yang menghasilkan informasi yang dapat dipercaya dan valid.<sup>18</sup>

e. Hasil Belajar

---

<sup>16</sup> Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar". DEIKSIS, Vol. 09 No. 02, (2017): 119-128.

<sup>17</sup> Aloysius Agastya & Gabriella Clara dkk, *The Digital Campus*, ( Universitas Katolik soegijapranata: Semarang, 2021) hlm. 77

<sup>18</sup> Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Deepublish, Sleman: 2019) hlm. 2

Hasil belajar adalah sesuatu yang dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar juga diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

## 2. Definisi Operasional

### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang melibatkan pikiran, perasaan, hingga pada tahap perbuatan sehingga peserta didik mampu mendapat informasi baru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### b. Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan sebuah kartu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran praktis, isi dari flashcard dapat berupa gambar dan tulisan.

### c. *Quick Response Code (Qr Code)*

*Qr code* merupakan barcode dua dimensi yang dapat diletakkan dalam media apapun, baik media cetak maupun non cetak. Qr

---

<sup>19</sup> Rike Andriani, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes). Hlm. 81

code ini dapat diakses melalui telpon genggam yang didalamnya terdapat sebuah informasi yang akan disampaikan.

d. Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berupa sekumoulan penegtahuan tenatng obejk dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dam penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan ketrampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merukapan proses pencapaian perilaku yang cenderung mengarah pada aspek kogenitif, afektif, dan psikomotorik yang digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa dan dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf.