

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah terbesar di antara 672 bahasa daerah di Indonesia. Wilayah inti penggunaan Bahasa Jawa adalah Jawa Timur (kecuali Pulau Madura dan kawasan tapal kuda yang dihuni Etnis Madura Pendalungan), Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Jogjakarta. Bahasa Jawa merupakan bukti warisan nusantantara yang bertempat di Pulau Jawa yang wajib dilestarikan.

Ironinya, penggunaan Bahasa Jawa di sekolah sangat minim digunakan pada. Siswa cenderung menggunakan bahasa gaul peneliti juga menjumpai siswa menggunakan bahasa jawa namun penggunaan bahasa tersebut tidak tepat yaitu dengan menggunakan *bahasa ngoko* kepada guru. Semakin berkembangnya zaman Bahasa Jawa di era pendidikan saat ini menurut peneliti siswa terlalu kaku dalam menggunakan Bahasa Jawa. Solusi yang tepat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu papan pintar (*smart board*) yang dilengkapi dengan kode QR (*Quick Response*). Peneliti menggunakan solusi tersebut karena media pembelajaran papan pintar berbasis qr code efektif digunakan di sekolah dasar dapat menstimulus perkembangan daya tangkap siswa dalam penggunaan teknologi.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Penelitian kali ini peneliti menggunakan media papan pintar atau *smart board*, yang dilengkapi dengan teknologi QR (*Quick Response*) code (Oemar Hamalik.,2020). Papan Pintar merupakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi ajar secara visual dan digital. Di sisi lain, kode QR dapat digunakan untuk menyediakan akses cepat ke sumber belajar tambahan seperti video, artikel, atau kuis yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Qr-Code adalah salah satu sumber belajar berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar (Fitriyan et al.,2023). Qr-code dimanfaatkan sebagai kunci terjemahan yang dapat dicapai (Vawanda & Zainil., 2023). Qr- code ini dipakai untuk akses data yang sangat cepat dan mudah dibaca oleh smarthphone dan chromebook. Qr-Code juga dapat digunakan untuk memasukan proses kegiatan belajar pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Qr-Code adalah salah satu sumber belajar berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar (Fitriyan et al.,2023). Qr-Code dimanfaatkan sebagai kunci terjemahan yang dapat dicapai (Vawanda & Zainil., 2023). Qr- Code ini dipakai untuk akses data yang sangat cepat dan mudah dibaca oleh smarthphone dan chromebook. Qr-Code juga dapat

digunakan untuk memasukan proses kegiatan belajar pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Metode pembelajaran ini mendukung pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang. Siswa dengan mudah mengakses informasi tambahan hanya dengan memindai QR-Code, sehingga mendorong mereka untuk eksplorasi lebih jauh. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang ingin menciptakan siswa yang kreatif dan inovatif.

Dengan latar belakang ini, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran papan pintar berbasis QR- Code diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa di kelas 5. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa jadi inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya di masa depan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran papan pintar berbasis QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran papan pintar berbasis QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran papan pintar berbasis pintar berbasis Kode QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan papan pintar berbasis Kode QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran papan pintar berbasis pintar berbasis Kode QR untuk menunjang prestasi belajar Bajasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan pintar berbasis pintar berbasis Kode QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan serta memperluas wawasan untuk guru dan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran papan pintar berbasis QR pada prestasi belajar Bahasa Jawa.

b. Secara Praktis

1. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran pendukung dan sumber belajar dalam menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa. Penggunaan media papan pintar dengan kode QR mendorong siswa

untuk lebih mandiri dalam belajar. Mereka bisa memindai Kode QR untuk mendapatkan materi yang relevan dengan topik pelajaran tanpa harus bergantung sepenuhnya pada guru. Hal ini juga mengajarkan siswa untuk lebih aktif mencari informasi dan mengembangkan kemandirian dalam proses belajar.

2. Bagi guru, sebagai referensi penunjang proses pembelajaran Bahasa Jawa dalam pemanfaatan media pembelajaran yaitu papan tempel dengan bantuan Kode QR agar dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, logis tentang pengetahuan sains dalam kehidupan sehari – hari.

3. Bagi sekolah, penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis dalam pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat dasar. Dengan menggunakan teknologi terkini, seperti QR code, media pembelajaran ini bisa menjadi contoh yang baik bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang lebih canggih dan lebih relevan dengan kebutuhan zaman.

4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan R & D (Research & Development) dibidang pendidikan khususnya pengembangan papan pintar berbasis Kode QR untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa siswa kelas 5 SDN 01 Klagen Serut.

E. Spesifikasi produk

Pengembangan media pembelajaran Papan Pintar Kode QR merupakan pengembangan dari sebuah masalah yang terjadi di sekolah bahwa siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis digital. Produk yang diberikan oleh peneliti berupa :

- a. Papan dengan bahan dasar kertas yang mudah di bawa oleh guru
- b. Di dalam papan tersebut tersedia lukisan aksara swara
- c. Di belakang lukisan aksara swara peneliti memberikan Kode QR yang dapat diakses oleh siswa berisikan materi berupa audio visual.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya mengembangkan lingkungan belajar papan pintar yang berbasis Kode QR yang akan digunakan oleh siswa adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran papan pintar berbasis Kode QR dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja, sehingga menjadi salah satu perangkat lunak untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang praktis.
- b. Penyajian media pembelajaran papan pintar berbasis Kode QR ditampilkan dengan semenarik mungkin dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang unik sehingga menarik perhatian peserta didik.

G. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi secara visual, auditori, maupun interaktif, yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

2. Papan Pintar (*Smartboard*)

Papan pintar adalah perangkat digital yang digunakan untuk menggantikan papan tulis tradisional, dilengkapi dengan teknologi yang memungkinkan interaksi langsung dengan tampilan visual di layar. Papan pintar memungkinkan guru dan siswa untuk menggambar, menulis, dan mengakses berbagai sumber daya digital dalam proses pembelajaran secara langsung.

3. Kode QR (*Quick Response Code*)

Kode QR adalah jenis kode batang dua dimensi yang digunakan untuk menyimpan informasi dalam format alphanumeric yang dapat dibaca dengan perangkat seperti smartphone. Dalam pendidikan, kode QR

digunakan untuk memberikan akses cepat ke berbagai sumber belajar, seperti video, artikel, dan materi tambahan lainnya yang mendukung pembelajaran.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran, yang menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi yang

dipelajari. Prestasi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diukur dengan berbagai instrumen evaluasi (Borg & Gall.,2020).

5. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran di Tingkat sekolah dasar yang meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa.

Bahasa Jawa mempunyai tiga ragam bahasa yaitu ngoko, madya, dan krama.