

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Richard Mayer., 2021), media pembelajaran merujuk pada berbagai saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar. Media ini bisa berupa audio, visual, atau gabungan keduanya (multimedia), yang dirancang untuk membantu pemahaman konsep secara lebih efektif. Media memiliki fungsi sebagai alat informasi. Di samping itu, media pembelajaran juga dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran untuk memberikan bimbingan dan bantuan pembelajaran pada lingkungan belajar supaya tercapai tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021)

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*association of education and communication technology/ AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media ini dapat berupa

visual, audio, atau gabungan keduanya yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi. (Mulyasa., 2021) mengatakan bahwa Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman., et al 2019).

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi menjadi salah satu wadah media pendidikan ketika media tersebut dapat menyampaikan pesan di saat proses belajar. Penggunaan media sangat penting, dikarenakan di dalam sebuah pembelajaran antara seorang guru dan peserta didiknya diperlukannya sebuah media, karena media pembelajaran bersifat fleksibel dan mampu memberikan sebab akibat yang baik bagi peserta didik untuk mengembangkan diri potensi yang mereka miliki (Suryani, 2016). Media pembelajaran adalah berbagai bentuk komunikasi yang digunakan untuk mentransfer informasi dari guru kepada siswa, termasuk berbagai alat bantu seperti video, gambar, atau perangkat digital lainnya. Mereka menekankan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa (Gerlach & Ely 2021).

Berdasarkan hasil pemaparan diatas media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa sarana dalam pembelajaran cara

mencapainya untuk mengkomunikasikan informasi yang disusun semenarik mungkin untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

2. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Inovasi merupakan aspek yang perlu diperhatikan saat membuat materi pendidikan. Inovasi ini menghasilkan media pembelajaran digital adalah alat untuk mengirimkan informasi pendidikan secara elektronik baik secara grafis atau sebaliknya dan suara secara interaktif dan menghibur (Nuryanah et al., 2021). Media pembelajaran digital merujuk pada media yang menggunakan teknologi komputer untuk menyediakan pengalaman belajar interaktif. mengajar siswa memahami materi pembelajaran dalam bentuk animasi, audio, video, teks, dan grafik (Nugraheni, 2017).

Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik dan musik dapat membangkitkan minat untuk belajar yang dimiliki oleh para siswa. Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman (Nur Alifah et al., 2023). Pembelajaran digital berperan dalam mendorong kegiatan pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi dan inquiri pada peserta didik (Hidayat & Khotimah., 2019). Media pembelajar digital dapat didefinisikan sebagai sistem digital yang bisa memungkinkan adanya komunikasi dan berbagi data antara guru dan juga siswa yang menciptakan pembelajaran yang aktif, penciptaan pengetahuan, penyelidikan dan

eksplorasi di antara siswa (Rachmadtullah et al., 2022). Pertumbuhan pembelajaran digital bersifat informasional dan memiliki potensi yang besar mengubah cara orang belajar, mengumpulkan informasi, dan mengatur informasi (Zulaiha., 2018).

Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan perkembangan zaman yang semakin pesat dan dengan adanya teknologi bisa memberikan kesempatan kepada Pendidik akan didorong untuk mengembangkan metode pembelajaran agar mencapai hasil belajar optimal. dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi pada siswa

3. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Jenis - jenis media pembelajaran sebagai berikut :

Menurut (Arsyad., 2020) membagi media pembelajaran menjadi empat jenis berdasarkan sifat dan fungsi, yaitu: a. media visual: media yang menggunakan gambar atau gambar bergerak untuk menyampaikan informasi, seperti gambar, grafik, diagram, dan video, b. media audio: Media yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi, seperti rekaman suara, radio, atau podcast, c. media audio-visual: Media yang menggabungkan unsur suara dan visual, seperti film, televisi, dan presentasi multimedia, media cetak : Buku, modul, brosur, dan lain-lain yang berfungsi sebagai sumber referensi dan informasi tertulis.

Menurut (Sukiman, 2020) mengategorikan media pembelajaran sebagai: a. Media Cetak: Buku, lembar kerja, dan poster yang

digunakan untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada siswa, b. Media Elektronik: Televisi, radio, dan alat komunikasi lainnya yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran, c. Media Digital: Perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran berbasis komputer, serta platform e-learning dan pembelajaran daring yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran.

Menurut (Mulyasa, 2020) menyebutkan media pembelajaran dikelompokkan menjadi: a. Media Visual: Seperti gambar, foto, diagram, dan peta yang dapat memperjelas informasi secara visual dan membantu pemahaman, b. Media Audiovisual: seperti video, animasi, atau film yang memadukan elemen gambar dan suara untuk memperjelas konsep dan meningkatkan daya tarik pembelajaran, c. Media Interaktif: Seperti aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Menurut (Gerlach & Ely., 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibedakan berdasarkan alat dan fungsinya:

a. Media Visual: Media yang hanya mengandalkan gambar atau grafik, b. Media Audiovisual: media yang menggabungkan gambar dan suara, seperti video pembelajaran dan presentasi multimedia, c. Media Proyeksi: Media seperti slide, overhead projector (OHP), atau proyektor yang digunakan untuk menampilkan materi kepada siswa secara visual.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan media pembelajaran terbagi berbagai jenis berdasarkan elemen yang digunakan (visual, audio, dan interaktif), serta alat mendukung penyampaian materi, seperti media cetak, elektronik, dan digital. Pemilihan jenis media tepat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut (Arsyad, Azhar., 2017) a. Meningkatkan Perhatian dan Minat Siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan gambar, video, atau perangkat interaktif lainnya, siswa akan lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Meningkatkan Pemahaman konsep media membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan dengan hanya menggunakan kata-kata atau penjelasan verbal. Misalnya, grafik, diagram, atau animasi dapat memvisualisasikan ide-ide abstrak dan membuatnya lebih mudah dipahami, b. Mempercepat Proses Pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat penyampaian materi pembelajaran karena media dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih terstruktur dan efektif, menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi yang kompleks, c. Mendukung Pembelajaran yang Interaktif. Media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi, memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi. Hal ini mendukung pembelajaran aktif yang memberi ruang bagi siswa untuk berlatih, mencoba, dan berinovasi dalam konteks yang lebih

praktis, d. Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan penggunaan media yang bervariasi, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media seperti permainan edukatif atau simulasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, bukan hanya menjadi penerima informasi. a. Meningkatkan Kreativitas. Media pembelajaran juga dapat menstimulasi kreativitas siswa. Misalnya, menggunakan perangkat multimedia dalam pembuatan presentasi atau proyek memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif dan b. Membantu Menyampaikan Informasi Secara Efektif. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Dengan menggunakan media visual, suara, atau video, informasi dapat diterima dengan lebih baik dan meminimalisir kesalahan pemahaman. Pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Dengan menggunakan media visual, suara, atau video, informasi dapat diterima dengan lebih baik dan meminimalisir kesalahpahaman

Menurut (Saefudin., 2020) mengatakan a. Meningkatkan Akses Informasi. Media berbasis teknologi, seperti internet dan platform pembelajaran daring, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dan sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini memperluas kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri di luar jam pelajaran formal; b. Meningkatkan Interaktivitas. Pembelajaran Teknologi memungkinkan adanya interaksi yang lebih dinamis dalam proses pembelajaran. Misalnya,

penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi atau simulasi yang memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa; c. Menyediakan Pembelajaran yang Personalisasi. Media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Dengan teknologi, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, memilih materi yang relevan, serta mengakses berbagai bentuk materi yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing; d. Meningkatkan Kolaborasi dan Kerja Sama. Media teknologi juga mendukung kolaborasi antara siswa, baik melalui platform diskusi, forum online, atau proyek kelompok berbasis teknologi. Hal ini memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, baik secara lokal maupun global; e. Menyediakan Pembelajaran Visual dan Multimedia. Penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan audio, yang memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik; f. Meningkatkan Keterampilan Teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di era digital ini. Siswa akan terbiasa menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan alat digital lainnya yang berguna untuk kehidupan profesional mereka di masa depan; g. Efisiensi dalam Pengelolaan Pembelajaran. Teknologi dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien.

Misalnya, dengan menggunakan platform e-learning atau *Learning Management Systems* (LMS), guru dapat dengan mudah menyusun materi, memberikan ujian, serta memonitor kemajuan belajar siswa.

Menurut (Hidayati, N., & Hasyim, M., 2019):

a. Meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan media yang tepat, konsep-konsep yang abstrak atau sulit dapat dipahami dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan gambar, video, atau diagram dapat membuat materi lebih mudah dicerna oleh siswa; b. Meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa akan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran; c. Mempermudah penyampaian materi. Salah satu fungsi utama media adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dengan bantuan media, informasi yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan terstruktur, sehingga siswa dapat menerima materi dengan lebih mudah; d. Membantu menyajikan materi Secara Lebih Interaktif. Media pembelajaran dapat menyediakan peluang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran; e.

Meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Hidayati dan Hasyim., 2019) menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat dan lebih mendalam, yang pada gilirannya dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar mereka; f. Memfasilitasi pembelajaran yang lebih variatif. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan variasi dalam cara penyampaian materi, yang dapat mencegah kejenuhan siswa. Media seperti video pembelajaran, infografis, dan aplikasi pembelajaran dapat menyajikan materi dengan cara yang berbeda, sehingga siswa tidak merasa monoton; g. Mendukung pembelajaran mandiri. Media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi, mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online, menggunakan aplikasi pendidikan, atau mengikuti modul-modul pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka

Penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan Media pembelajaran memiliki fungsi penting pendidikan fungsi utama dari media pembelajaran anatara lain :

Meningkatkan pemahaman. Media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih jelas. Media visual, misalnya, dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang abstrak., menumbuhkan minat dan motivasi media yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Hal ini berkaitan dengan teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat merangsang rasa ingin tahu mereka, mendukung proses pembelajaran aktif. Media memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Misalnya, penggunaan perangkat digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan berbagai aplikasi pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat membantu mempercepat proses pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur. Meningkatkan Kreativitas. Penggunaan media dapat menstimulasi kreativitas siswa, baik melalui tugas-tugas yang melibatkan penciptaan karya, maupun penggunaan alat media interaktif yang mendorong eksplorasi dan inovasi.

B. Media Papan Pintar

1. Pengertian Papan Pintar

Papan pintar adalah media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan metode pembelajaran tradisional. Papan ini memungkinkan guru untuk mengontrol materi pembelajaran secara real-time dengan menggunakan teknologi seperti proyektor, perangkat lunak, dan layar sentuh (Sumarno., 2017). Konteks pendidikan di Indonesia, papan pintar dianggap sebagai salah satu alat yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Papan pintar memfasilitasi penggunaan berbagai materi digital yang mendalam untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa (Kemdikbud

2020). Papan pintar bahasa jawa yang peneliti buat memiliki keunikan tersendiri yaitu dengan adanya kode QR dengan tampilan yang menarik siswa. Papan pintar ini juga memiliki keunikan tersendiri

yaitu pada materi yang diberikan kepada siswa yaitu menggunakan materi aksara swara pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Papan pintar dapat disimpulkan adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menggantikan papan tulis tradisional dalam lingkungan pendidikan atau presentasi. Melalui papan pintar ini diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah serta dapat menstimulus otak siswa karena dengan bantuan Kode qQR siswa paham akan teknologi tak hanya itu papan pintar dilengkapi dengan teknologi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menulis, menggambar, atau berinteraksi langsung dengan tampilan digital menggunakan pena khusus atau sentuhan tangan. Papan pintar sering kali terhubung dengan komputer atau proyektor untuk menampilkan konten multimedia, seperti gambar, video, dan presentasi.

2. Kelebihan Media Papan Pintar

Papan pintar (*smart board*) telah menjadi salah satu alat bantu pengajaran yang populer dalam dekade terakhir. Para ahli pendidikan dan teknologi telah mengidentifikasi berbagai kelebihan papan pintar dalam mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan papan pintar menurut para ahli:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Pengalaman lapangan dan studi oleh para ahli pendidikan menunjukkan bahwa papan pintar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Teknologi yang interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, seperti menggambar, menjawab pertanyaan, atau berkolaborasi dalam tugas-tugas tertentu. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Smith et al., 2013) dalam *Journal of Educational Technology & Society*, penggunaan papan pintar dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

2. Mempermudah Akses Materi Pembelajaran

Papan pintar memungkinkan guru untuk mengakses berbagai materi pembelajaran, seperti video, gambar, simulasi, atau teks dari internet atau perangkat lain dengan mudah. (Glover et al., 2011) dalam penelitian mereka yang dipublikasikan di *Learning, Media and Technology*, papan pintar mempercepat transisi dari pengajaran berbasis teks menjadi pembelajaran multimodal yang lebih beragam dan menarik.

3. Meningkatkan Pemahaman Konsep melalui Visualisasi

Salah satu kelebihan utama papan pintar adalah kemampuannya untuk menampilkan informasi secara visual. Ini sangat bermanfaat untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak atau kompleks melalui gambar, diagram, animasi, dan video. (Becta., 2010) menjelaskan bahwa dalam laporan mereka tentang penggunaan teknologi di kelas, menyatakan bahwa papan pintar membantu

meningkatkan pemahaman konsep matematika dan sains dengan memungkinkan penjelasan visual yang jelas.

4. Kemudahan Kolaborasi dan Interaksi

Papan pintar memungkinkan kolaborasi langsung antar siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti menyelesaikan masalah bersama, berdiskusi, atau bekerja dalam kelompok. (Higgins et al., 2010) dalam laporan mereka di *Learning, Media and Technology* menemukan bahwa penggunaan papan pintar dapat mendukung kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kooperatif.

5. Mengurangi Keterbatasan Waktu dan Tempat

Dengan papan pintar yang terhubung ke internet, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel. Menurut Smyth (2013), penggunaan papan pintar yang terhubung dengan berbagai sumber daya online menunjukkan bahwa siswa dapat lebih fleksibel dalam belajar dan mengakses materi tambahan di luar jam pelajaran.

6. Meningkatkan Keterampilan Teknologi Siswa

Penggunaan papan pintar di kelas dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan mereka. Siswa belajar bagaimana berinteraksi dengan perangkat digital dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mereka. Menurut Becta (2010), mencatat bahwa pengintegrasian

papan pintar dalam pendidikan mempersiapkan siswa untuk keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan bekerja dengan teknologi dan informasi.

7. Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Mengajar

Papan pintar memberikan guru lebih banyak alat untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Guru dapat mengedit materi secara langsung, menambahkan catatan, serta memberikan contoh secara langsung di layar. (Miller et al., 2014), papan pintar memungkinkan guru untuk lebih mudah beradaptasi dengan berbagai gaya belajar siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung.

8. Mendukung Pembelajaran Inklusif

Papan pintar juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran inklusif, yaitu memungkinkan siswa dengan kebutuhan khusus untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui alat bantu visual atau audio. (Smith & Higgins., 2009) dalam studi mereka menunjukkan bahwa papan pintar bermanfaat dalam mendukung siswa dengan disabilitas, seperti mereka yang memiliki gangguan penglihatan atau pendengaran, dengan memberikan akses ke berbagai alat bantu visual dan audio.

9. Menyederhanakan Administrasi dan Penilaian

Papan pintar memungkinkan guru untuk mengelola dan menyajikan penilaian serta umpan balik dengan lebih efisien, serta memudahkan

pengelolaan tugas dan absensi secara digital. (Glover et al. ,2011) mengamati bahwa papan pintar memungkinkan integrasi dengan perangkat lunak penilaian yang mempermudah pengelolaan tugas, ujian, dan hasil evaluasi siswa.

10. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Sumber Daya Digital

Papan pintar memfasilitasi penggunaan sumber daya digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti perangkat lunak pendidikan dan aplikasi pembelajaran interaktif. (Becta., 2010) mencatat bahwa papan pintar memungkinkan integrasi aplikasi pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing siswa, yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa papan pintar dianggap sebagai alat yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inklusif. Teknologi ini tidak hanya mendukung pengajaran yang lebih fleksibel dan dinamis tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi, dan pemahaman konsep-konsep pembelajaran yang lebih kompleks. Kelebihan ini menjadikan papan pintar sebagai bagian integral dalam transformasi digital pendidikan di banyak sekolah di seluruh dunia.

4. Qr-C0de

a. Pengertian Qr-Code

QR-code merupakan jenis barcode dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari Denso

Corporation, sebuah perusahaan Jepang. QR-code pertama kali dikenalkan pada tahun 1994. Menurut Garate (2017), QR ini berasal dari kata "quick response", arti isi kode bisa diterjemahkan dengan cepat dan akurat maka dari itu QR code dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai. Sistem kerja dari Kode QR adalah membaca beberapa komponen kotak kode. Terdapat tiga kotak besar di setiap sudut yang dipresentasikan sebagai pemisah kode, kotak yang lebih kecil cocok untuk mengukur kotak. Komponen di tengah kode meliputi nomor versi, pola waktu, dan informasi tanggal. Secara spesifik, QR-Code mampu menyimpan data numerik hingga 7089 karakter, data alphanumerik hingga 4296 karakter, kode biner hingga 2844 byte, dan karakter huruf Kanji hingga 1817 byte. Hal ini memungkinkan QR Code untuk membuka URL, menyimpan kontak di buku telepon, menampilkan teks kepada pengguna, dan berbagai kegunaan tambahan. Informasi dapat disimpan dalam QR code baik secara vertikal maupun horizontal (Sugiana & Muhtadi., 2019).

b. Kelebihan QR-Code

Kode QR memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (Ariska & Jazman, 2016) :

1. QR Code bisa menyimpan data yang dikunci dalam kapasitas yang besar dan dapat menyajikan berbagai jenis data.
2. Kode QR bisa menyajikan data dalam sepersepuluh dari peluang yang dibutuhkan oleh kode batang konvensional.
3. Dapat dengan cepat membaca Kode QR ke berbagai arah.

B. Hakikat Prestasi Belajar Bahasa Jawa

a. Pengertian 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)

(Arikunto., 2019) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar yang tercermin dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi ini dapat diukur melalui penilaian yang mencakup ujian, tugas, dan observasi. Prestasi belajar sebagai hasil yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yang tercermin melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh. Prestasi belajar diukur melalui tes atau evaluasi yang dapat menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai (Sukmadinata., 2019).

b. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang tumbuh dan berkembang dari bahasa Jawa Tengah. Bahasa Jawa termasuk dalam rumpun Austronesia. Menurut Rahmah Baribin Bahasa Jawa merupakan

lambang nilai sosial budaya yang mencerminkan dan terikat pada kebudayaan yang hidup di kalangan masyarakat penuturnya.

c. Pengertian Prestasi Belajar Bahasa Jawa

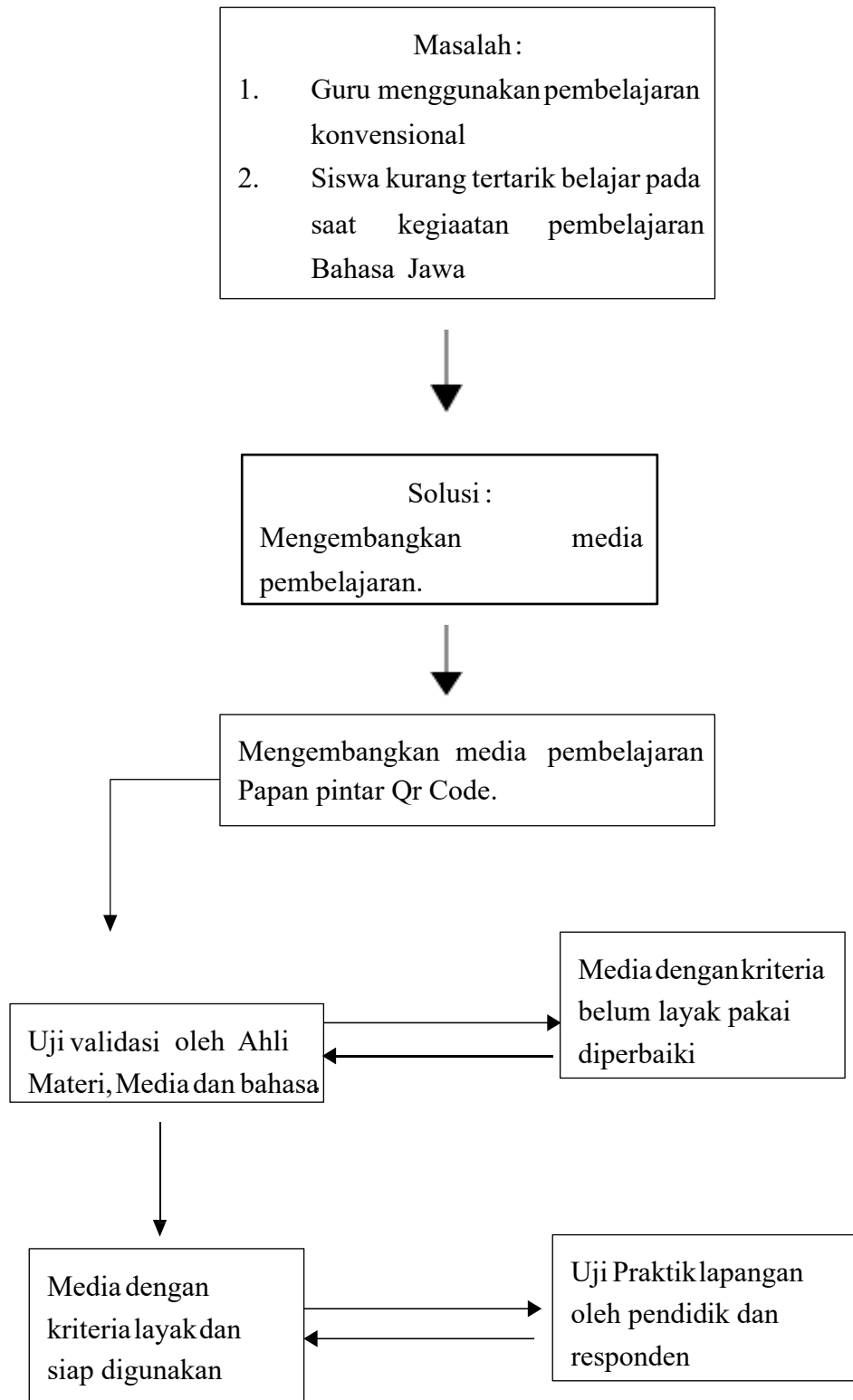
Prestasi belajar Bahasa Jawa merupakan hasil kegiatan belajar yang mencerminkan pemahaman peserta didik sejauh mana menguasai materi pelajaran Bahasa Jawa yang diajarkan. Menurut Abdurrahman (2003) Prestasi belajar Bahasa Jawa adalah bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari proses belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Alfina (2025) prestasi belajar Bahasa Jawa yaitu hasil belajar bahasa Jawa peserta didik sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran diberikan oleh guru.

B. Kerangka Berpikir

Peneliti menemukan permasalahan guru menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa kurang tertarik belajar pada saat kegiatan pembelajaran. Solusi yang tepat yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa papan pintar berbasis Kode QR melalui uji validasi oleh ahli materi, media dan bahasa

Berikut gambar kerangka berfikir :

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas,maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Utama :

Pengembangan media pembelajaran papan pintar berbasis Kode

QR dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 01

Klagen Serut pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Hipotesis Sub bab :

- a. Penggunaan papan pintar berbasis Kode QR dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa
- b. Respon sangat baik dari siswa dan guru menggunakan media pembelajaran papan pintar berbasis Kode Qr akan menunjukkan peningkatan pemahaman materi pelajaran Bahasa Jawa yang lebih signifikan dibandikang dengan siswa yang melakukan pembelajaran secara konvesional.