

Buku Ajar Berbasis Gambar Materi Negara-Negara ASEAN Terintegrasi Teknologi QR-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI

Indah Wahyu Safitri¹, Ninik Indawati² Siti Halimatus Sakdiyah³

Email : indahwahyusa01@gmail.com, ninikberty@unikama.ac.id, halimatus@unikama.ac.id

^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract

Learning Social Sciences in elementary schools is not just a rote subject, in reality Social Sciences is very useful for facing the era of globalization which demands being intelligent, careful and agile in dealing with it, causing students to have difficulty understanding the material and a lack of accompanying books in the learning process. Interest in learning is related to feelings of interest and enjoyment of learning, active participation, a tendency to pay attention and an increasing willingness to learn. The aim of this research is to develop an image-based textbook on material from ASEAN countries with the integration of QR-Code technology to determine feasibility, practicality and attractiveness. This development research uses the ADDIE model. The subjects of this research were material experts, media experts, language experts, as well as sixth grade teachers as practitioners and 28 sixth grade students. The data collection instrument uses a questionnaire. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques use quantitative and qualitative data analysis. The results of the research show that the assessment from: subject matter experts is 94.6% (very decent), media experts are 94.2% (very decent), language experts are 97.7% (very decent). The results of the practitioner's response received an assessment of 95% (very practical), the student response was 92.47% (very practical) and the average N-gain value was 0.83 in the medium category. It was concluded that textbooks based on images from ASEAN countries with the integration of QR-Code technology received very good qualifications so that they were feasible and practical to use in learning and were very effective in increasing students' interest in learning.

Abstrak (Indonesia)

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bukan hanya sebuah mata pelajaran hafalan, dalam kenyataannya Ilmu Pengetahuan Sosial sangat bermanfaat untuk menghadapi era globalisasi yang menuntut secara cerdas, cermat, tangkas dalam menghadapinya, menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi dan kurangnya buku pendamping dalam proses pembelajaran. Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan serta kemauan belajar yang terus meningkat. Tujuan penelitian ini mengembangkan buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi QR-Code untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru kelas enam sebagai praktisi dan 28 peserta didik kelas enam. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari: ahli materi pelajaran yaitu 94,6% (sangat layak), ahli media yaitu 94,2% (sangat layak), ahli bahasa yaitu 97,7% (sangat layak). Hasil respon praktisi mendapatkan penilaian 95% (sangat praktis), respon siswa yaitu 92,47% (sangat praktis) dan nilai rata - rata N-gain 0,83 dengan kategori sedang. Disimpulkan bahwa buku ajar berbasis gambar materi negara- negara ASEAN dengan integrasi teknologi QR-Code mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran dan sangat efektif untuk meningkatkan meningkatkan minat belajar siswa.

PENDAHULUAN

Article History

Submitted: 26 September 2024

Accepted: 1 Oktober 2024

Published: 2 Oktober 2024

Key Words

Buku ajar berbasis gambar, Integrasi teknologi QR-Code, Social Sciences, Interest in learning.

Sejarah Artikel

Submitted: 26 September 2024

Accepted: 1 Oktober 2024

Published: 2 Oktober 2024

Kata Kunci

Buku ajar berbasis gambar, Integrasi teknologi QR-Code, IPS, Minat belajar

Pendidikan menjadi pilar utama terbentuknya sebuah peradaban suatu bangsa. Pendidikan dapat menentukan dan menuntun arah hidup seseorang, karena pendidikan dapat menjadi salah satu upaya memperoleh pengetahuan, pengembangan, keterampilan, dan kemampuan diri dari seseorang (Yanti dan Syahrani, 2021), maka dari itu sistem pendidikan sudah seharusnya dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran IPS menjadi salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang dapat mengarahkan siswa mencapai tujuan pendidikan yang disebutkan. Pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat mengarahkan siswa menjadi warga negara yang baik melalui pembelajaran berbasis teori yang berkaitan dengan esensi ilmu sosial (Susanto, 2014). Selain untuk meningkatkan pengetahuan, pembelajaran IPS juga tidak terlepas dari sikap moral dan keterampilan. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengarahkan peserta didik dalam membentuk sikap, kepribadian, serta untuk meningkatkan penguasaan keterampilan dan pengetahuan peserta didik (Sari dan Resmi, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak lepas dari sumber belajar, karena sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam mendukung pendidikan di sekolah. Sumber belajar adalah salah satu komponen untuk membantu individu memperoleh informasi pengetahuan. Tanpa adanya sumber belajar, maka kegiatan belajar mengajar di kelas tidak akan dapat berlangsung baik. Sebagai seorang pendidik, guru merupakan fasilitator dalam memberikan pelajaran. Sumber belajar yang terdapat di sekolah saat ini sangat terbatas, dimana sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas hanya berpedoman pada buku di sekolah yang disediakan oleh pemerintah. (Kosasih, 2021) mengatakan bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk memudahkan proses belajar mengajar berupa buku bacaan, lembar kerja dan gambar, oleh karena itu diperlukan bahan ajar berbasis gambar yang lebih komplit dan menarik untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 04 Sukodono Dampit ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran diantaranya siswa masih kesulitan memahami materi karena di buku siswa kurang lengkap penjabarannya, kurangnya variasi buku ajar yang digunakan oleh sekolah sebagai buku pendamping yang sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil wawancara di SDN 04 Sukodono Dampit yang dilakukan terhadap wali kelas VI, guru menyatakan ada kalanya sulit menyampaikan materi kepada siswa dikarenakan kurangnya sumber yang digunakan untuk siswa. Dari pembelajaran tematik ini, guru juga menjelaskan bahwa pada mata pelajaran IPS terdapat beberapa hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan. Sedangkan siswa beranggapan bahwa kurangnya ketersediaan buku ajar yang mendukung pada pembelajaran IPS yang menarik minat belajar, buku yang digunakan siswa memiliki sedikit gambar, serta di sekolah tersebut belum pernah menggunakan buku pendamping yang berbasis gambar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara sebagaimana yang telah dipaparkan, maka peneliti memandang perlu adanya pengembangan sumber belajar khususnya buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* yang disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan juga Kompetensi Dasar yang terdapat didalam Permendikbud tentang Kerangka Dasar Struktur Kurikulum SD, disertai kegiatan pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Pengembangan buku ajar ini dirancang sebagai buku pendamping dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan siswa belajar secara mandiri serta meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting dalam mencapai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) adalah buku ajar. Buku ajar dijadikan

sebagai salah satu sumber informasi materi yang penting bagi guru maupun siswa. Menurut Majid(dalam Rahmad, 2017), menjelaskan bahwa buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tulisan. Sedangkan menurut Akbar, (2013 :33) buku ajar adalah buku yang digunakan sebagai referensi standar padamuatan pembelajaran tertentu. Hal ini sejalan dengan Prastowo (2014:117) yang mengatakan bahwa buku ajar adalah buku yang memuat pengetahuan dan disusun berdasarkan ketrampilan dasar yang termasuk di dalam kurikulum tertentu dan dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar.

Menurut (Junaidi dkk, 2023) gambar adalah alat atau bahan sederhana yang mudah diperoleh dan digunakan oleh guru untuk merangsang perhatian siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gambar merupakan media grafis yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan bahwa gambar memiliki beberapa kelebihan yaitu gambar bersifat konkrit, realistis, dan dapat memperjelas materi yang dikembangkan (Mawarni, 2015). Menurut (Wibowo et al., 2020) menyatakan bahwa gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta mempertinggi nilai pengajaran. Dengan demikian, maka manfaat gambar dalam buku ajar yaitu

dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap isi buku ajar.

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi menawarkan cara-cara inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, akses ke sumber daya online dan multimedia, dan kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pendidikan (Widodo, 2023). Perkembanganikut andil dalam memberi perubahan gaya belajar (Fatwa & Alnashr, n.d.) khususnya mengenai penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah *Quick Response Code (QR-Code)* karena dalam dunia infomatika, penggunaan *QR Code*meningkatkan seiring dengan perkembangan *smartphone*. (Azzahra et al., n.d.)

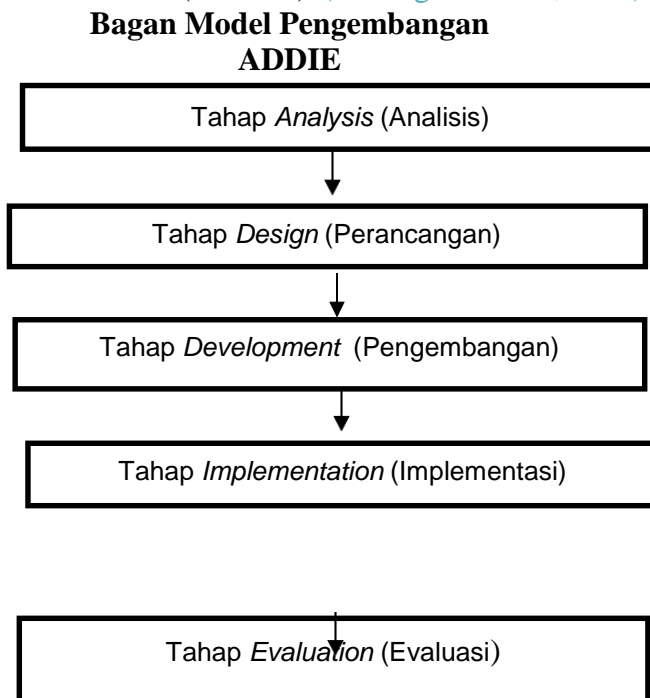
Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya. (Reski N, 2021)

Penelitian terhadap pengembangan buku ajar telah dilakukan oleh Devirita, F. 2021, Pengembangan buku ajar berbasis Problem Based Learning, pada penelitian ini dinyatakan valid dan efektif. Rarastika, 2022 Penggunaan Teknologi *QR-Code* dalam Pembelajaran Tematik, pada penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan. Hilma, 2023 Pengembangan buku ajar berbasis *QR-Code* materi akhlak terpuji dalam meningkatkan sikap sosial siswa, pada penelitian ini dinyatakan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan belajar siswa dan guru dapat terpenuhi dengan produk yang telah dikembangkan. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus muatan, materi dan teknologi yang dikembangkan. Pada penelitian ini mengembangkan “Buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI” untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan dalam pembelajaran sehingga menghasilkan produk yang kreatif, inovatif serta bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu

Analyze (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). (Dek Ngurah et al., 2016).



Sumber : Ula & Fadila, 2018

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Lima subjek uji dimana dilibatkan dalam penelitian ini ialah dosen ahli media dimana bertugas sebagai validator perancang media, dosen ahli materi dimana bertugas sebagai validator IPS, dan dosen ahli bahasa dimana bertugas sebagai validator penggunaan bahasayang baik dan sesuai kategori bahasa pada anak SD. Siswa sekolah dasar, serta guru kelas dimana memahami mata pelajaran bidang IPS dimana menjadi praktisi dalam proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan IPS kelas VI Sekolah Dasar dan peserta didik yang akan menjadi model dalam proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan tersebut.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* yaitu angket dengan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon kepraktisan dan kemenarikan guru dan peserta didik. Berikut ini instrumen pengumpulan datanya.

1. Berdasarkan Kevalidan Buku Ajar

Analisis kevalidan dapat diperoleh melalui penskoran tim ahli materi, ahli media maupun ahli bahasa melalui lembar angket yang sudah di sajikan. Kemudian hasil perhitungan angket validasi tersebut dihitung melalui rumus : presentase sama dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal lalu dikali seratus persen. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak layak, nilai 21% - 40% berada pada kategori tidak layak, 41% - 60% kategori kurang layak, 61% - 80% kategori layak, dan 81% - 100% kategori sangat layak (Akbar, 2022). Buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* yang dikembangkan dikatakan layak apabila mendapatkan hasil >60%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

Validasi	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Ahli Materi	94,6%	100%	Sangat valid
Ahli Media	94,2%	100%	Sangat valid
Ahli Bahasa	97,7%	100%	Sangat valid
Persentase perolehan total	286%	300%	
Persentase rata-rata		95,3%	
Kriteria kevalidan produk			Sangat valid

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Kevalidan buku ajar ditentukan dari hasil para ahli. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 94,6%. Berdasarkan kriteria kevalidan, hasil penilaian kevalidan buku ajar yang diperoleh dari ahli materi yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase skor sebesar 94,2%. Berdasarkan kriteria kevalidan, hasil penilaian kevalidan buku ajar yang diperoleh dari ahli media yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh persentase skor sebesar 97,7%. Berdasarkan kriteria kevalidan, hasil penilaian kevalidan buku ajar yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu sangat valid. Hasil nilai validasi yang diperoleh dari para ahli, didapatkan nilai rekapitulasi sebesar 95,3%, dengan demikian buku ajar berbasis gambar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Berdasarkan Kepraktisan Buku Ajar

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik yang dapat dihitung dengan rumus : presentase sama dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal lalu dikali seratus persen. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak praktis, 01% - 50,00% kategori tidak praktis, 50,01%- 70,00% kategori kurang praktis, 70,01% - 85,00% kategori praktis dan 85,01% - 100% kategori sangat praktis(Akbar,2015:4). Hasil presentase media jika lebih dari 60%, maka media pengembangan tersebut dapat dikatakan praktis.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Buku Ajar

Sumber Data	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Uji coba kelompok kecil			
Siswa	91,6%	100%	Sangat praktis
Uji coba lapangan			
Guru	95%	100%	Sangat praktis
Siswa	92,47%	100%	Sangat praktis
Jumlah	279,07%	300%	
Persentase rata-rata		93,02%	Sangat praktis

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Kepraktisan buku ajar diperoleh dari hasil angket ketika penguji cobaan kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek yang mengisi angket kepraktisan yaitu guru dan peserta didik.

Hasil angket kepraktisan dari peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh presentase skor 91,6%. Hasil angket kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan diperoleh presentase skor 95%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, maka hasil kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan yaitu sangat praktis. Hasil angket kepraktisan dari peserta didik pada saat uji coba lapangan diperoleh presentase skor 92,47%. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa rekapitulasi kepraktisan buku ajar diperoleh 93,02%, dengan demikian buku ajar berbasis gambar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan Kemenarikan Buku Ajar

Analisis kemenarikan diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik yang dapat dihitung dengan rumus : presentase sama dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal lalu dikali seratus persen. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu nilai <20% berada pada kategori sangat tidak menarik, 01% - 50,00% kategori tidak menarik, 50,01%- 70,00% kategori kurang menarik, 70,01% - 85,00% kategori menarik dan 85,01% - 100% kategori sangat menarik (Akbar,2015:4). Hasil presentase media jika lebih dari 60%, maka media pengembangan tersebut dapat dikatakan menarik.

Tabel 3.Rekapitulasi hasil uji kemenarikan

Sumber Data	Persentase	Persentase Maksimal	Keterangan
Uji coba kelompok kecil			
Siswa	92,85%	100%	Sangat menarik
Uji coba lapangan			
Guru	98%	100%	Sangat menarik
Siswa	93,87%	100%	Sangat menarik
Jumlah	284,72%	300%	
Persentase rata-rata		94,90%	Sangat menarik

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

kemenarikan buku ajar diperoleh dari hasil angket ketika penguji cobaan kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek yang mengisi angket kemenarikan yaitu guru dan peserta didik. Hasil angket kemenarikan dari peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh presentase skor 92,85%. Hasil angket kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan diperoleh presentase skor 98%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, maka hasil kepraktisan dari guru pada saat uji coba lapangan yaitu sangat praktis. Hasil angket kepraktisan dari peserta didik pada saat uji coba lapangan diperoleh presentase skor 93,87%. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa rekapitulasi kepraktisan buku ajar diperoleh 94,90%, dengan demikian buku ajar berbasis gambar sangat menarik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Berdasarkan Perhitungan N-Gain

Hasil perhitungan Normalized Gain (N – Gain) untuk menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah pembelajaran yang dapat dihitung dengan rumus $n - gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$ sama dengan skor posttest dikurangi skor pretest lalu dibagi skor maksimal dikurangi skor pretest. Hasil yang diperoleh dari perhitungan ditulis dengan kriteria yaitu presentase $-1,00 < g < 0,00$ kategori menurun, presentase $g = 0,00$ kategori stabil, presentase $0,00 < g < 0,03$ kategori rendah, presentase $0,03 < g < 0,70$ kategori sedang, dan presentase $0,07 < g < 1,00$ kategori tinggi (Muh. Tanwil 2012:4). Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang didapatkan dari validator ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa, serta respon guru dan siswa disesuaikan

dengan kriteria yang terdapat dalam buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* yang baik kemudian digunakan sebagai dasar melakukan revisi buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* yang dikembangkan peneliti

Hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, yang semula hasilpretest sebesar 68,8 menjadi 95 pada saat posttest. Terdapat 37 peserta didik yang mencapai KKM, sementara 1 peserta didik masih belum mencapai KKM. Hasil perhitungan N-Gain skor diperoleh hasil sebesar 0,83 skor tersebut termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan terdapat perbedaan antara pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan buku ajar dengan sesudah menggunakan buku ajar, sehingga buku ajar berbasis gambar dapat dikatakan efektif dan dapat digunakan sebagai buku pendamping dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain

No.	Subjek	Rata-rata		N-Gain		KKM
		<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	N-Gain skor	N-Gain skor(%)	
1	Siswa	68,8%	95%	0,83	83,97%	75
Keterangan				Tinggi	efektif	

Sumber : Hasil olah data peneliti (2024)

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan buku ajar berbasis gambar ini yaitu observasi, wawancara, angket. Observasi bertujuan untuk mengetahui keadaan awal di lapangan, wawancara bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di lapangan, angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, calon pengguna, peserta didik yang sudah diisikan pada angket, dianalisis menggunakan skala likert.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk buku ajar materi negara-negara ASEAN berbasis gambar terintegrasi teknologi *QR-Code* untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut untuk melatih siswa berpikir kritis dalam pemecahan masalah sehingga menghasilkan produk yang bermanfaat dalam jangka panjang. Media ini dirancang untuk memfasilitasi sumber belajar peserta didik. Meskipun hanya disajikan dalam bentuk buku ajar berbasis gambar, namun pembelajaran akan tetap menyenangkan. Pernyataan ini didukung dari pendapat peserta didik yang diisikan pada angket bahwa responden mengatakan, media pembelajaran menarik dan perlu diterapkan.

Pengembangan buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dan terdiri dari 5 tahapan yaitutahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan, evaluasi. Namun penelitian ini terbatas pada tahap implentasi, karena peneliti mengembangkan buku ajar hanya untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan. Selama tahap analisis dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran secara langsung kemudian wawancara dengan guru kelas 6, menganalisis sarana prasarana, model dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran serta analisis tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang membutuhkan media yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 6 SDN Sukodono 4 Dampit diketahui bahwa diperlukan buku pendamping yang digunakan dalam

proses pembelajaran.

Tahap pertama yaitu tahap analisis yaitu proses penafsiran tentang apa yang dibutuhkan peserta didik yaitu tahap awal analisis kebutuhan peserta didik seperti menganalisis materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, kemudian memilih dan memilah materi yang relevan serta disusun kembali dengan sistematis. Sehingga, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan yang telah dianalisis sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada langkah ini informasi yang diperoleh dari tahap analisis lalu dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap desain dilakukan tahap pengumpulan data yang meliputi pengumpulan data dari berbagai komponen yang digunakan dalam pengembangan buku ajar, termasuk materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini juga dikumpulkan animasi, gambar – gambar, latar belakang yang menjadi isi pada buku ajar nantinya. Selanjutnya membuat cover buku ajar yang sesuai dengan tema, membuat latar belakang, pemetaan KI dan KD, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi, soal evaluasi, dan petunjuk penggunaan *QR-Code*.

Pengembangan produk buku ajar ini, dapat dilihat pada barcode dibawah ini



Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) dengan dilakukan pengujian produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan buku ajar berbasis gambar yang telah dikembangkan. Pada hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 94,6% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli media sebesar 94,2% kategori sangat layak, hasil penilaian dari ahli bahasa sebesar 97,7% kategori sangat layak. Sehingga buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi) dengan dilakukan penerapan mediadan uji produk kepada guru dan peserta didik kelas VI SDN Sukodono 4 Dampit untuk mengetahui kepraktisan buku ajar yang telah dikembangkan. Pada hasil penilaian guru kelas 6 sebesar 95% kategori sangat praktis, dan penilaian dari peserta didik sebesar 92,47% kategori sangat praktis. Sehingga buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada hasil penilaian guru kelas 6 sebesar 98% kategori sangat menarik, dan penilaian dari peserta didik sebesar 93,87% kategori sangat menarik. Sehingga buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima yaitu *Evaluation* (Evaluasi) dengan melakukan uji N-Gain sebagai tolak ukur kualitas produk yang dikembangkan dan merupakan hasil akhir dari media pembelajaran. Adapun hasil keefektifan buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* diperoleh dari hasil pretest dan posttest setelah media diuji cobakan kepada peserta didik kelas VI SDN Sukodono 4 Dampit. Hasil pretest memperoleh nilai rata – rata 68,8 dan posttest memperoleh nilai rata – rata 95 serta nilai N-gain sebesar 0,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi

teknologi *QR-Code* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* mendapatkan kualifikasi sangat baik, dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Masukan yang diberikan oleh para ahli adalah perlu ditambahkan logo unikama dan tambahkan petunjuk scan *QR-Code*. Kedua, cover buku disesuaikan dengan tema buku ajar, soal evaluasi sebaiknya essay.

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* untuk peserta didik kelas VI SDNSukodono 4 Dampit. Hasil penilaian kevalidan isi materi sebesar 94,6% (sangat valid), hasil penilaian ahli media pembelajaran sebesar 94,2% (sangat valid), dan penilaian dari ahli bahasasebesar 97,7% (sangat valid). Sehingga buku ajar ini termasuk sangat valid digunakan dalam pembelajaran karena materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik. Hasil penilaian kepraktisan dari guru mendapatkan persentase 95% (sangat praktis), dan hasil penilaian kepraktisan dari peserta didik yaitu 92,47% (sangat praktis). Sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran karena bahan ajar berbasis gambar ini mudah diakses. Hasil kemenarikan dari guru mendapatkan persentase 98% (sangat menarik), dan hasil penilaian kemenarikan dari peserta didik yaitu 93,87% (sangat menarik). Sehingga menarik digunakan dalam pembelajaran karena menjadikan pembelajaran yang inovatif dan tidak membuat bosan peserta didik.

Buku ajar adalah sebuah karya tulis yang berbentuk buku yang digunakan sebagai rujukan materi tertentu dalam pembelajaran. Buku ajar adalah suatu program pembelajaran yang disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Buku ajar digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh siswa tanpa atau dengan bimbingan dari guru (Arriyani,Ike,Ibrahim,2020). Buku ajar berbasis gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Pada dasarnya media gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang meliputi indera penglihatan. Menurut Wibowo et al.,2020 menyatakan bahwa gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta mempertinggi nilai pengajaran. Buku ajar berbasis gambar ini terintegrasi teknologi *QR-Code*, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi menawarkan cara-cara inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, akses ke sumber daya online dan multimedia, dan kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pendidikan (Widodo,2023). Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah *Quick Response Code (QR-Code)* karena dalam dunia informatika, penggunaan *QR-Code* meningkat seiring dengan perkembangan *smartphone*. Peran *QR-Code* dalam kepentingan pendidikan menciptakan sebuah inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan *QR-Code* sebagai media pembelajaran, salah satu contohnya yaitu buku ajar yang dikemas dalam bentuk *QR-Code*.

Buku ajar berbasis gambar ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya materi negara-negara ASEAN. Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang dalam melakukannya (Soraya,2015). Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang kuat. Wirantasa (2017) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan sikap atau penampilan, serta diiringi adanya serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penilaian dari para ahli, praktisi, serta respon siswa mendapatkan kualifikasi sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa buku ajar berbasis gambar materi negara-negara ASEAN terintegrasi teknologi *QR-Code* layak digunakan untuk pembelajaran. Selain itu buku ajar berbasis gambar ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pembelajaran IPS materi negara-negara ASEAN karena gambar yang terdapat dibuku ajar ini mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Hasil penelitian pengembangan ini, pendidik dapat menggunakan buku ajar berbasis gambar ini dalam pembelajaran IPS materi negara-negara ASEAN sebagai buku pendamping yang sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya, pengembangan bahan ajar berbasis gambar yang dikembangkan oleh peneliti ini hanya berfokus pada muatan IPS, untuk pengembangan lebih lanjut bisa ditambahkan muatan materi lengkap seperti PPKn, IPA, Bahasa Indonesia dan SBdP. Serta menggunakan teknologi lainnya, tetapi disesuaikan dengan karakteristik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Pt Remaja Rosdakarya.
- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Alwani, P., Rosalina, E., & K, R. A. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Buku Pintar Membaca Berbasis Qr-Code Pada Keterampilan Membaca Siswa Di Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Sd Negeri Napallicin. *Literatur: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(1), 37–
50. <https://doi.org/10.31539/Literatur.V4i1.7399>
- Chikmah, L., Azhari, A., & Malik, M. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Hand Out Berbasis Kode Qr Dalam Materi Pengumpulan Data Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Fashluna*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.47625/Fashluna.V4i1.418>
- Daryanto Dan Aris Wichsono, 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devirita, F. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar*. 5(2). Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*
- Fatwa, H. M., & Alnashr, M. S. (N.D.). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Qr Code Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Siswa*.
- Gustiana, E., Mulyono, D., & Valen, A. (N.D.). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Berbantu Qr Code Di Sd Negeri 53 Lubuklinggau*.
- In Soraya. 2015. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi*. Vol Vi No 1, 10:23. <https://ejournal.bsi.ac.id/Ejurnal/Index.Php/Jkom/Article/Download/2458/1694>
- Indonesia. *Advances In Educational Technology*, 2(1). <https://www.euclid.id/journal/index.php/advancesineducationaltechnology/article/view/15>
- Karisma, D., & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data*

- Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. 8.*
Kemendikbud, 2013. Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbud
- Kementrian Pendidikan Nasioanal Badan Penelitian Dan Pendidikan Pengembangan Pusat Kurikulum.Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V1i1.3264>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/Ji-Mr.V1i2.519>
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Qr-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 11(2), 457–468. <https://doi.org/10.26740/Bioedu.V11n2.P457-468>
- Prastowo, A. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktis. JakartakencanaPrenadamedia Group.
- Prastowo, Andi. 2014. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Pramono, S. E. 2013. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Semarang: Widya Karya
- Rarastika, N. (2022). *Penggunaan Teknologi Qr Code Dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. 1.*
- Safrina, A. M., Sakdiyah, S. H., & Indawati, N. (2021). Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64-69.
- Sianipar, H. H., Sijabat, O. P., Simanjuntak, M., & Sinaga, B. (N.D.). *Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Base Learning Berbantuan Media Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vi Sd Negeri 125138 Pematang Siantar.*
- Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.*
- Widodo, M. (2023). Exploring The Role Of Educational Technology In Promoting Civic Education Ini
- Wibowo Et Al., 2020 *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan.*