

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS  
KARTU KODE QR MATERI USAHA EKONOMI  
YANG DIKELOLA OLEH KELOMPOK UNTUK  
KELAS V MI/SD**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelara Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun oleh:  
Khurotul Aen  
NIM.: 17104080067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA  
2021**

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Khurotul Aen

NIM. : 17104080067

Program Studi : PGMI

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Tegal, 18 Oktober 2021

Yang menyatakan



Khurotul Aen

NIM. 17104080067

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT KETERANGAN BERJILBAB

### SURAT KETERANGAN BERHIJAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khurotul Aen  
NIM. : 17104080067  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Tegal, 24 Oktober 2021

Yang menyatakan



Khurotul Aen

NIM. 17104080067

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

**Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir**

**Lamp : -**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Khurotul Aen

NIM. : 17104030067

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR Materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok Untuk Kelas V MI/SD

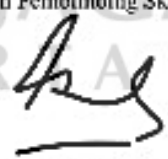
sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 12 November 2021

Dosen Pembimbing Skripsi

  
Dra. Hj. Asnadiyah, M. Pd.

NIP. 19621129 198803 2 003

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3145/Un.02/DT/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS KARTU KODE QR METERI USAHA EKONOMI YANG DIKELOLA OLEH KELOMPOK UNTUK KELAS V MI/SD"

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHUROTUL AEN  
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080067  
Telah diujikan pada : Selasa, 23 November 2021  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 61b7d65236b04

Ketua Sidang

Dra Asnafiyah, M.Pd  
SIGNED



Valid ID: 61b7e8694e079

Penguji I

Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED



Valid ID: 61b9749163308

Penguji II

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.  
SIGNED



Valid ID: 61b97edbe8b24

Yogyakarta, 23 November 2021  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

## MOTTO

**“Sesuatu yang besar dimulai dari langkah kecil”**

(Khurotul Aen)<sup>1</sup>



---

1 Khurotul Aen, Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

## PERSEMBAHAN

*Karya penuh perjuangan, pengalaman dan kenangan ini peneliti  
persembahkan untuk:*

*Almamater Tercinta*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*





## ABSTRAK

**Khurotul Aen**, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Permasalahan yang dikaji penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah karakteristik pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD, (2) bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* menggunakan model 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Dissemination*). Instrument yang digunakan berupa angket dengan skala *Likert* untuk mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan skala *Guttman* digunakan untuk mengetahui penilaian guru kelas V MI/SD dan respon peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD berdasarkan dari ahli media mendapat skor presentase 93,65%, ahli materi menunjukkan skor presentase 92,7%, ahli bahasa menunjukkan skor presentase 92,7% dan guru kelas V MI/SD menunjukkan skor presentase 100%. Semua hasil dari para ahli dan guru kelas masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan. Sedangkan respon peserta didik mengenai media pembelajaran menunjukkan presentase skor 100% dengan kategori “Positif”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa “Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD” yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah.



**Kata Kunci: Pengembangan, Kartu Kode QR, Pembelajaran IPS.**



## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَخْمَعِينَ. آمِينَ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD”*. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat serta semua orang yang meniti jalannya. Semoga kita semua mendapatkan syafaat di hari akhir nanti. Aamiin yaa robbal ‘alamin.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada proses menyusun skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof Dr. Phill Al-Makin, MA. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr Hj. Sri Sumarni, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Dra Asnafiyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

5. Bapak Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada peneliti.
6. Ibu Sutarmi, S.IP. dan Bapak Handoko, selaku petugas tata usaha prodi dan staf fakultas yang telah memberikan bantuan pada peneliti dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Ari Cahya Mawardi, M. Pd. dan Ibu Anita Ekantini, M. Pd. selaku ahli media yang telah menilai produk media peneliti serta memberikan saran dan kritik yang membangun agar produk lebih baik.
8. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M. Pd. selaku ahli materi yang telah menilai materi produk media peneliti serta memberikan kritik dan saran yang membangun agar produk lebih baik.
9. Ibu Lukluk Isnaini M. Pd. I. selaku ahli bahasa yang telah bersedia menilai dan memberikan masukan untuk media pembelajaran dalam penelitian ini.
10. Ibu Kotijah, S.Pd. guru kelas V SD Negeri Bandung 3 yang telah memberikan penilaian pada produk media penelitian ini dan membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Ibu Siti Taronah, S.Pd. guru kelas V SD Negeri Tunon 2 yang telah memberikan penilaian pada produk media penelitian ini dan membantu terlaksananya penelitian ini.
12. Bapak Achmad Fauzani S. Pd. I. guru kelas V MI S Asslafiyyah Kota Tegal yang telah memberikan penilaian pada produk media penelitian ini dan membantu terlaksananya penelitian ini.
13. Bapak Tamadri A. Ma (Alm.) dan Ibu Wasni orang tua tersayang yang telah memberikan semua kasih sayang dan perhatian penuh ketulusan sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan S1 ini. Serta Pratiwi S. IP., Sri Hardini S. KM. dan Rini Ariska selaku kaka yang telah memberikan segala bantuan dan perhatian untuk peneliti.
14. Teman-teman PGMI angkatan 2017 yang telah memberikan semangat dan kenangan selama berjuang bersama di bangku kuliah.

15. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang mendukung dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan juga bagi pembaca pada umumnya.

Tegal, 15 Oktober 2021

Peneliti



Khurotul Aen

NIM. 17104080067



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT KETERANGAN BERJILBAB .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	8
F. Definisi Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teori .....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir .....	34
D. Hipotesis .....	36

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Model Pengembangan .....	37
B. Prosedur Pengembangan .....	37
C. Uji Coba .....	40
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	 <b>48</b>
A. Data Uji Coba.....	48
B. Analisis Data .....	78
C. Revisi Produk.....	80
 <b>BAB V PENUTUP.....</b>	 <b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Keterbatasan Penelitian.....	89
C. Saran.....	90
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>91</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>96</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1. KD Muatan Pembelajaran IPS Kelas V MI/SD .....	28
Tabel III.1. Aspek Penilaian Ahli Materi .....	43
Tabel III.2. Aspek Penilaian Ahli Media .....	43
Tabel III.3. Aspek Penilaian Ahli Bahasa .....	43
Tabel III.4. Aspek Penilaian Guru Kelas .....	43
Tabel III.5. Aspek Penilaian Peserta Didik .....	43
Tabel III.6. Pemberian Skor Skala 4 .....	44
Tabel III.7. Kriteria Kelayakan Media .....	45
Tabel III.8. Aturan Pemberian Skor .....	45
Tabel III.9. Kriteria Penilaian .....	46
Tabel III.10. Aturan Pemberian Skor .....	46
Tabel III.11. Kriteria Respon Positif-Negatif .....	47
Tabel IV.1. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	49
Tabel IV.2. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik .....	51
Tabel IV.3. Kompetensi Inti .....	53
Tabel IV.4. KD dan Indikator Pembelajaran IPS .....	53
Tabel IV.5. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media .....	68
Tabel IV.6. Masukan dan Saran oleh Ahli Media .....	69
Tabel IV.7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi .....	70
Tabel IV.8. Masukan dan Saran oleh Ahli Materi .....	70
Tabel IV.9. Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa .....	71
Tabel IV.10. Masukan dan Saran Oleh Ahli Bahasa .....	72
Tabel IV.11. Rekapitulasi Penilaian Guru Kelas .....	73
Tabel IV.12. Masukan dan Saran dari Guru Kelas. ....	74
Tabel IV.13. Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik .....	75
Tabel IV.14. Data Hasil Presentase Positif-Negatif Respon Peserta Didik .....	76
Tabel IV.15. Guru Kelas Penerima Media Pembelajaran .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Kode QR .....	21
Gambar II.3. Kerangka Pikir .....	36
Gambar III.1. Prosedur Pengembangan .....	38
Gambar IV.1. Gambar Pembuatan Story Board.....	54
Gambar IV.2. Proses pembuatan rancangan awal gambar media kartu.....	55
Gambar IV.3. Mencari Gambar Yang Relevan.....	56
Gambar IV.4. Proses Membuat Instrument Kelayakan Produk.....	56
Gambar IV.5. Proses Rekaman Video Pembelajaran.....	57
Gambar IV.6. Aplikasi KineMaster .....	57
Gambar IV.7. Proses meng-upload video di kanal YouTube .....	58
Gambar IV.8. Games Online Educandy.....	59
Gambar IV.9. Pembauatn Kode QR menggunakan aplikasi qrcode-monkey.....	60
Gambar IV.10. Proses Desain Media Kartu di CorelDRAW.....	62
Gambar IV.11. Kotak Tempat Penyimpanan Kartu .....	62
Gambar IV.12. Petunjuk Penggunaan Kartu.....	63
Gambar IV.13. Petunjuk Permainan Kartu Make A Match .....	64
Gambar IV.14. Desain Belakang Kartu .....	65
Gambar IV.15. Desain Kartu Pembelajaran.....	65
Gambar IV.16. Desain Kartu Games Edukasi .....	65
Gambar IV.17. Desain Kartu Utama Make A Match.....	66
Gambar IV.18. Desain Kartu Teks Make A Macth .....	67
Gambar IV.19. Kartu Utama Make A Match yang Belum Diperbaiki .....	80
Gambar IV.20. Kartu yang Sudah dihapus Latar Belakang Berwarna .....	81
Gambar IV.21. Kartu Teks Make A Match yang Belum Diperbaiki .....	82
Gambar IV.22. Kartu Teks Make A Match yang Sudah Diperbaiki.....	82
Gambar IV.23. Petunjuk Penggunaan Kartu yang Masih Tertera Pada Kotak Tempat Kartu .....	83
Gambar IV.24. Petunjuk Pengguna Kartu Untuk Memindai Kode QR.....	84
Gambar IV.25. Petunjuk Penggunaan Kartu Make A Match.....	85

Gambar IV.26. Kotak Tempat Penyimpanan Kartu Sebelum Revisi .....	86
Gambar IV.27. Kotak Tempat Penyimpanan Kartu Setelah Revisi.....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Penunjukkan Pembimbingan Skripsi.....	96
Lampiran II: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara) .....	97
Lampiran III: Surat Izin Penelitian .....	100
Lampiran IV: Kartu Bimbingan Skripsi.....	102
Lampiran V: Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	104
Lampiran VI: Angket Kuisisioner Kebutuhan guru Kelas .....	106
Lampiran VII: Data Hasil Kuisisioner Kebutuhan Guru Kelas .....	107
Lampiran VIII: Angket Kuisisioner Kebutuhan Peserta Didik .....	110
Lampiran IX: Data Hasil Kuisisioner Kebutuhan Peserta Didik.....	111
Lampiran X: Angket Penilaian Ahli Media .....	112
Lampiran XI: Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	115
Lampiran XII: Angket Penilaian Ahli Materi .....	124
Lampiran XIII: Data Hasil Penilaian Ahli Materi.....	126
Lampiran XIV: Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	128
Lampiran XV: Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	130
Lampiran XVI: Angket Penilaian Guru kelas.....	132
Lampiran XVII: Data Hasil Penilaian Guru Kelas .....	134
Lampiran XVIII: Angket Respon Peserta Didik.....	140
Lampiran XIX: Lembar Respon Peserta Didik.....	142
Lampiran XX: Lembar <i>Story Board</i> .....	144
Lampiran XXI: Kerangka Kartu Kode QR .....	152
Lampiran XXII: Sertifikat PBAK .....	153
Lampiran XXIII: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran.....	154
Lampiran XXIV: Sertifikat PPL Mikroteaching.....	155
Lampiran XXV: Sertifikat PKL .....	156
Lampiran XXVI: Sertifikat PLP-KKN .....	157
Lampiran XXVII: Sertifikat TOEFL .....	158
Lampiran XXVIII: Sertifikat ICT .....	159
Lampiran XXIX: Sertifikat PKTQ.....	160

Lampiran XXX: Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran ..	161
Lampiran XXXI: Sertifikat Kursus Mahir Dasar .....	162
Lampiran XXXII: Sertifikat Sendra Tari .....	163
Lampiran XXXIII: Sertifikat User Education.....	164
Lampiran XXXIV: Dokumentasi Uji Coba .....	165
Lampiran XXXV: Dokumentasi Penyebaran Produk .....	168
Lampiran XXXVI: Foto Produk Media Pembelajaran .....	169
Lampiran XXXVII: Daftar Riwayat Hidup .....	176



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 1 menyebutkan bahwa “Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah telah dilaksanakan sejak tahun 2013/2014 yang disebut dengan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.”<sup>2</sup> Dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah muatan pembelajaran dikelompokkan menjadi dua, yaitu mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Hal ini sudah diatur dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat 1. Salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran kelompok A adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).<sup>3</sup> Pada pelaksanaan proses pembelajarannya terdapat beberapa kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan peraturan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang “Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan.”<sup>4</sup>

Berdasarkan analisa angket kebutuhan yang disebar ke 3 sekolah memberikan hasil, 86,79% peserta didik menjawab bahwa materi pembelajaran IPS membosankan. Diikuti dengan pertanyaan yang berbeda pada angket kebutuhan yang sama, menghasilkan 89,42% peserta didik menyatakan materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok pada

---

<sup>2</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 Tahun 2014, 2 Juli 2014.

<sup>3</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

<sup>4</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018, 14 Desember 2018.

muatan pembelajaran IPS kelas V MI/SD termasuk materi yang sulit. Hal ini dikarenakan IPS merupakan pelajaran yang materinya didominasi oleh cerita, deskripsi dan hal-hal lain yang menuntut peserta didik untuk terampil dalam mengingat dan menghafal materinya. Padahal pembelajaran IPS itu penting untuk diterapkan di SD/MI, sebab memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik, yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan dasar tersebut terhimpun dari beberapa komponen ilmu sosial dan humaniora, seperti, sejarah, teknologi, geografi, politik, hukum, ekonomi dan lainnya.<sup>5</sup> Semua bidang keilmuan yang ada dalam pembelajaran IPS berkaitan dalam persiapan peserta didik untuk bisa berpartisipasi atau berperan aktif melalui pembangunan Indonesia, juga terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia.

Tujuan dari Ilmu Pembelajaran Sosial (IPS) diperjelas pada Permendiknas No. 24 Tahun 2006 yaitu “(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama serta berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.”<sup>6</sup> Melalui tujuan pembelajaran IPS yang salah satunya adalah agar peserta didik peka terhadap masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Maka materi IPS perlu disampaikan dengan metode pembelajaran *contextual learning*, agar konsep pengajaran mampu menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik. Hal ini sesuai dengan kelebihan yang dimiliki pembelajaran kontekstual yaitu mengutamakan pengalaman nyata, berpusat pada peserta

---

<sup>5</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hlm. 7.

<sup>6</sup> Menteri Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2006, Juli 2006.

didik, dekat dengan kehidupan nyata, kegiatan bukan mengajar tapi belajar, peserta didik aktif, kritis dan kreatif.<sup>7</sup>

Dalam memaksimalkan proses pembelajaran berbasis *contextual learning* dapat dibantu dengan media pembelajaran, agar seluruh materi tersampaikan secara merata kepada peserta didik. Fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah untuk meningkatkan rangsangan pada peserta didik dalam berlangsungnya kegiatan belajar.<sup>8</sup> Dengan adanya media pembelajaran membantu guru untuk menghemat waktu persiapan dalam mengajar dan juga mengurangi miskonsepsi pada penjelasan yang diberikan oleh guru. Namun dalam memilih penggunaan media pembelajaran harus mementingkan dua hal, yaitu harus memperhatikan kemampuan dasar dan karakteristik peserta didik sebagai kesiapan dalam mempelajari bahan/materi pelajaran. Kedua, media dan metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan tingkat usia perkembangan peserta didik, karena penggunaan metode dan media untuk usia anak sekolah dasar berbeda dengan tingkatan usia anak sekolah menengah atas atau mahasiswa sekalipun.<sup>9</sup>

Tuntutan pembelajaran yang ada pada abad 21 adalah menggunakan pembelajaran berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK). Dengan terjadinya penyebaran wabah *covid-19* membuat pembelajaran dilaksanakan secara daring, dengan begitu secara tidak langsung hal ini mendorong kesiapan dan penguasaan teknologi pada guru maupun peserta didik. Menurut Ali, pembelajaran dengan bantuan teknologi komputer dapat

---

<sup>7</sup> Wahyu Bagja Sulfemi, "Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Edunomic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (17 Oktober 2019): 73–84, <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>.

<sup>8</sup> Norma Dewi Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (13 Juni 2017): 9–16, <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.

<sup>9</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 24.



memberikan pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik peserta didik dalam mempelajari suatu kompetensi tertentu.<sup>10</sup> Ini juga sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang salah satunya adalah meningkatkan motivasi pembelajaran pada peserta didik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan alat berbasis komputer yang dapat membantu pekerjaan dalam bentuk memberikan informasi yang terbaru.<sup>11</sup> Ini dapat membantu guru dan peserta didik untuk pengajaran dan pembelajaran yang efektif melalui informasi yang akurat dan tepat. Contoh dari TIK untuk pembelajaran yaitu, pembelajaran melalui ponsel. Ponsel serta internet telah menjadi satu kasatuan dalam kehidupan kita. Adanya mereka telah memberikan kenyamanan dan kemudahan sehingga membuat hidup dan pembelajaran jauh lebih mudah dari pada yang sebelumnya. Kode QR dapat menjadi salah satu media yang mendukung pembelajaran, karena Kode QR merupakan jenis barcode dua dimensi yang memiliki kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran.<sup>12</sup> Oleh sebab itu, diperkenalkan penggunaan *Quick Response Code (QR Code)* pada pembelajaran, yang dapat memberdayakan peserta didik supaya berperan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kartu atau biasa dikenal dengan nama *flashcard* merupakan kombinasi gambar, warna, simbol atau sesuatu guna memberikan informasi yang kemudian akan diingat oleh peserta didik.<sup>13</sup> Kartu termasuk ke dalam media

---

<sup>10</sup> Muhamad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik" 5, no. 1 (2009): 9.

<sup>11</sup> Mustakim Sartika, D. Walanda, dan S. Gonggo, "Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad," *Jurnal Akademika Kimia* 2, no. 4 (20 November 2013): 7.

<sup>12</sup> Yani Septiani dan Jamjam Sapaat, "Penerapan Media Cuplikan Film Berbantuan Pindai Kode QR dalam Pembelajaran Teks Biografi," *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 25 November 2019, <https://doi.org/10.23969/literasi.v9i2.2004>.

<sup>13</sup> Indische Muzaphire Ramdhani, "Pengembangan Media Flash Card Sistem Periodik Unsur Untuk Meningkatkan Retensi Daya Ingat Peserta Didik Disabilitas Pendengaran di SMA," *INKLUSI Journal of Disability Studies* 2, no. 2 (2015): 243–58.

*visual imagery* yang memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif kepada peserta didik agar lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan. Tidak hanya memberikan kemudahan peserta didik dalam mengingat konsep materinya, tetapi kartu juga menarik dan menyenangkan karena pembelajaran dapat dilakukan dengan bermain. Oleh demikian, penggunaan media Kartu Kode QR dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan muatan pembelajaran IPS. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat 3 guru kelas di sekolah yang berbeda, yaitu SD N Tunon 2, SD N Bandung 3 dan MI Assalafiyah Kota Tegal, yang menjawab bahwa mereka membutuhkan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran IPS.

Dengan adanya pemaparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok Untuk Kelas V MI/SD”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang dalam proses belajar mengajar dan juga dapat membantu tujuan pembelajaran pada peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah karakteristik pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD?.
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD?.

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pengembangan media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Kelompok untuk Kelas V MI/SD adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD.
  - b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD.
2. Kegunaan Penelitian

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, peneliti berharap dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti: dapat menambah pengetahuan, wawasan dan sarana untuk mempersiapkan diri sebagai seorang calon guru dalam pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran di masa nanti yang akan datang.
- b. Bagi guru: dapat memudahkan dalam menstransfer ilmu ke peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat mendorong para pendidik untuk melakukan pembelajaran inovatif.
- c. Bagi prodi PGMI: dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa PGMI yang lain untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi alat pindai kode QR maupun yang lainnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih baik dan benar.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pembelajaran kartu kode QR nantinya akan digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V MI/SD.
2. Media pembelajaran ini berbentuk *hard copy* berupa kartu dan *soft copy* yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran.
3. Kartu terdapat kode QR yang menyimpan URL berisi video pembelajaran, games edukasi online dan teks.

4. Berisi materi IPS yang membahas tentang Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok.
5. Penyampaian materi pada video pembelajaran dikemas secara padat, ringkas dan jelas untuk mempermudah peserta didik memahami materi.
6. Kartu kode QR ini bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok.
7. Media pembelajaran dapat diakses melalui aplikasi pindai kode QR berbasis android.
8. Materi pembelajaran disajikan berupa teks, gambar, dan video.
9. Kartu Kode QR berbentuk *offline* dan menggunakannya butuh bantuan internet (*online*)
10. Media pembelajaran ini berisi:
  - a. Kotak tempat menyimpan kartu  
Kotak tempat menyimpan kartu ini sebagai tempat penyimpanan kartu.
  - b. Petunjuk penggunaan  
Petunjuk penggunaan akan tertera pada selembar kertas yang ada di dalam bungkus kartu.
  - c. Kompetensi Dasar dan Indikator  
Kompetensi Dasar dan Indikator ditulis pada bagian kotak kartu.
  - d. Gambar pada kartu  
Gambar sebagai apersepsi untuk membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik.
  - e. Kode QR di kartu  
Dengan adanya Kode QR peserta didik akan diantarkan pada tautan untuk melihat video pembelajaran, teks dan games edukasi online.
  - f. Video pembelajaran  
Akan memuat: materi BUMN dan BUMD, materi BUMS, materi Koperasi, dan rangkuman.
  - g. Kartu Make A Match  
Yaitu permainan kartu perjudohan.
  - h. Games Edukasi  
Permainan online ini menggunakan aplikasi Educandy.

## **E. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD, yaitu:
  - a. Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR Materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Kelompok Untuk Kelas V MI/SD disusun untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi peserta didik.
  - b. Dosen pembimbing memahami kriteria media pembelajaran kartu kode QR.
  - c. Ahli media mengetahui secara pasti pada bidang teknologi pembelajaran karena ahli media dalam penelitian pengembangan ini merupakan dosen yang berkompeten pada bidang teknologi pembelajaran.
  - d. Ahli materi mengetahui secara pasti mengenai keilmuan IPS karena ahli materi ini merupakan dosen yang berkompeten di bidang keilmuan IPS.
  - e. Ahli bahasa mengetahui secara pasti mengenai keilmuan bahasa karena ahli bahasa dalam penelitian ini merupakan dosen yang berkonsentrasi dalam bidang keilmuan bahasa.
  - f. Guru kelas V mengetahui secara pasti kriteria media pembelajaran yang baik untuk menunjang pembelajaran serta menguasai materi “Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok” karena pendidik yang dipilih dalam penelitian ini merupakan pendidik kelas V.
  - g. Peserta didik harus terampil dalam menggunakan *smartphone* untuk memindai kode QR.
2. Batasan pengembangan dalam Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Kelompok untuk Kelas V MI/SD, yaitu:
  - a. Penelitian ini fokus kepada media pembelajaran kartu kode QR.

- b. Penelitian ini memfokuskan pada produk media pembelajaran kelas V MI/SD pada materi mata pelajaran IPS yaitu Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok.
- c. Menggunakan model penelitian 4-D dengan pengecualian pada tahap *development* hanya dilakukan uji coba terbatas di 3 sekolah dan subjek 38 peserta didik.
- d. Media pembelajaran kartu kode QR direspon oleh 1 orang dosen pembimbing, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli bahasa, 2 orang ahli media.
- e. Media pembelajaran Kartu Kode QR bermuatan *Contextual Learning*.
- f. Media pembelajaran kartu kode QR dinilai oleh guru kelas V dan peserta didik.
- g. Ponsel harus terinstal *scanner* untuk memindai kode QR.
- h. Pengujian dari produk penelitian hanya sebatas pada pengujian validitas, sehingga tidak terkait pada prestasi belajar peserta didik ataupun tindak lanjut penggunaan media tersebut.

#### **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

##### **1. Reasearch and Development (Penelitian dan Pengembangan)**

Merupakan istilah dalam penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, menguji keefektifan produk yang sudah ada, mengembangkan produk yang baru serta menciptakan suatu produk yang baru.<sup>14</sup>

##### **2. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual learning*)**

---

<sup>14</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatu Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hlm. 9.



Merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata ataupun dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata dimana tujuannya adalah menemukan makna materi tersebut untuk kehidupan nyata.<sup>15</sup>

### 3. Kartu

Pembelajaran menggunakan kartu atau *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk persegi yang berisikan gambar, teks ataupun tanda simbol.<sup>16</sup>

### 4. Kode QR

Kode QR atau dikenal dengan nama *QR Code* mempunyai arti kumpulan data dalam simbologi linier satu dimensi ataupun bentuk persegi, titik, heksagon, atau bentuk geometri lainnya yang masuk dalam simbologi dua dimensi. Selanjutnya kode QR yang menempel pada produk tertentu akan mempresentasikan data yang terkait dengan lebih detail mengenai produk, tempat ataupun informasi lainnya.<sup>17</sup>

### 5. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media untuk mentransfer pengetahuan dimana dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Video pembelajaran ini lebih interaktif dan lebih spesifik daripada sebuah buku.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Iza Komala Sari, Hamizi, dan Erlisnawati, "Model Application Contextual Teaching and Learning Learning to Improve Skills Class Description Write Essays Iv Sd State 66 Pekanbaru," *Program studi pendidikan guru sekolah dasar FKIP universitas Riau, Pekanbaru, t.t.*, <https://media.neliti.com>.

<sup>16</sup> Safilu dkk., *Biologi dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0* (Kendari: UHO EduPress, 2020), hlm. 520.

<sup>17</sup> Teguh Wahyono, *Membuat Sendiri Aplikasi Dengan Memanfaatkan Barcode* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), hlm. 3.

<sup>18</sup> Subhan Adi Santoso dan Chotibuddin, *Pembelajaran Blanded Learning Masa Pandemi* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), hlm. 244.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik pengembangan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD yaitu menggunakan model 4-D dengan dinilai oleh 2 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli bahasa dan 3 guru kelas V serta direspon oleh 38 peserta didik.
2. Kelayakan media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD termasuk ke dalam kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru kelas V, serta mendapat respon positif dari peserta didik dengan presentase skor 100%.

#### **B. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam proses perancangan, pengembangan, hingga menjadikan media Kartu Kode QR siap dicetak membutuhkan waktu relatif lama. Banyak elemen yang harus ditampilkan dalam media Kartu Kode QR, seperti video pembelajaran, games edukasi dan permainan Make A Match. Sehingga peneliti harus lebih memperhatikan setiap elemen dalam jumlah banyak agar media pembelajaran tersebut bisa digunakan sebagaimana mestinya.

2. Keterbatasan Biaya

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan banyak biaya untuk penyebaran.

3. Keterbatasan Kemampuan Menggunakan Teknologi Ponsel

Media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V harus di-*scan* menggunakan aplikasi *QR Code Scanner* yang terlebih dahulu diunduh melalui *playstore*. Sehingga dibutuhkan keterampilan dalam menggunakan ponsel untuk bisa menggunakan media pembelajaran ini.

### C. Saran

Adapun saran pemanfaatan, pengembangan dan penyebaran media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Produk media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD dapat digunakan secara kelompok ataupun individu dengan bantuan jaringan internet untuk dapat ditautkan ke *YouTube* dan Games Edukasi.

2. Saran Pengembangan

Penelitian ini dapat dilanjutkan lagi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran Kartu Kode QR selain muatan pembelajaran IPS, atau bisa dengan memasukkan materi tematik dalam pengembangannya. Pengembangan produk juga dapat dilanjutkan dengan memasukkan aplikasi media lainnya, seperti AR (*Augmented Reality*).

3. Saran Penyebaran

Produk media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD dapat disebarluaskan dalam skala yang lebih besar lagi kepada pendidik, lebih khusus untuk guru kelas V agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran muatan IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd, Ghofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips." *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2 Juni 2020): 144–52. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Aen, Khurotul, Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Agung, Yudha Anggana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Multisim10 Simulations pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 7 Surabaya." *Jurnal pendidikan teknik elektro* 3, no. 2 (2014).
- Ahmad, Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Media Group, 2016.
- Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Ali, Muhamad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik" 5, no. 1 (2009): 9.
- Anshori, Muslich, dan Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Asrul, Huda, Almasri, Nelda Azhar, Rizky Elma Wulansari, Akrimullah Mubai, Rizki Hardian Sakti, dan Firdaus. *Media Animasi Digital Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Padang: UNP Press, 2020.
- Christina, SP. *Mengajar Membaca Itu Mudah*. Yogyakarta: Alaf Media, 2019.
- Fahmi, Muhammad Hanif. "Komunikasi Synchronous Dan Asynchronous Dalam E-Learning Pada Masa Pandemic Covid-19." *Jurnal Nomosleca* 6, no. 2 (30 Oktober 2020). <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v6i2.4947>.
- Firdaus, Thoha. "Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran." Preprint. Open Science Framework, 5 April 2018. <https://doi.org/10.31219/osf.io/46ckj>.
- Habibi, Roni, D. Irga B. Naufal Fakhri, dan Fanny Shafira Damayanti. *Penggunaan Framework Laravel Untuk Membuat Aplikasi Absensi Terintegrasi Mobile*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019.
- Habibi, Roni, Dinda Anik Masruro, dan Nuha Hanifatul Khonsa. *Aplikasi Inventory Barang Menggunakan QR Code*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.

- Kadir, Abdul. "Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah." *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2013).
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *An-Nida'* 37, no. 1 (2012): 27–34.
- Meliawati, Evi. "Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020. <http://lib.unnes.ac.id/40376/>.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018, 14 Desember 2018.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 Tahun 2014, 2 Juli 2014.
- Menteri Pendidikan Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2006, Juli 2006.
- Mukti, Fajar Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V MI Wahid Hasyim." Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018. <http://digilib.uin-suka.ac.id/31928/>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Oka, Gde Putu Arya. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Pradityarahman, Yusuf, dan Nur Hidayat. *Produksi Alat Pelindung Diri K3*. Yogyakarta: YPR Group, 2020.

- Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty Febrianty, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- Ramdhani, Indische Muzaphire. “Pengembangan Media Flash Card Sistem Periodik Unsur Untuk Meningkatkan Retensi Daya Ingat Peserta Didik Disabilitas Pendengaran di SMA.” *INKLUSI Journal of Disability Studies* 2, no. 2 (2015): 243–58.
- Rejeki, Sri. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Bagi Siswa Kelas V A Semester 2 SD Negeri Pucangan 03 Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Metode Quantum Teaching Berbasis Flashcard*, 2019.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Kementrian Agama Republik Indonesia. Diakses 14 Januari 2021. [https://books.google.co.id/books?id=ku0\\_DwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ).
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatu Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Safilu, Amiruddin, Ahdiat Agriansyah, Musthamin Balumbi, dan Nurhidayah Dwi. *Biologi dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Kendari: UHO EduPress, 2020.
- Said Alfaqih, Muhammad. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code Bermuatan Contextual Learning Pada Materi Ikatan Kimia.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019. <http://digilib.uin-suka.ac.id/38369/>.
- Sains, Tim Penulis Magister Pendidikan dan Magister. *Teknologi Informatika Dengan Pendekatan Kontekstual*. Zifatama Jawara, 2020.
- Santoso, Subhan Adi, dan Chotibuddin. *Pembelajaran Blanded Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020.
- Sari, Iza Komala, Hamizi, dan Erlisnawati. “Model Application Contextual Teaching and Learning Learning to Improve Skills Class Description Write



Essays Iv Sd State 66 Pekanbaru.” *Program studi pendidikan guru sekolah dasar FKIP universitas Riau, Pekanbaru*, t.t. <https://media.neliti.com>.

Sartika, Mustakim, D. Walanda, dan S. Gonggo. “Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad.” *Jurnal Akademika Kimia* 2, no. 4 (20 November 2013): 7.

Septiani, Yani, dan Jamjam Sapaat. “Penerapan Media Cuplikan Film Berbantuan Pindai Kode QR dalam Pembelajaran Teks Biografi.” *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 25 November 2019. <https://doi.org/10.23969/literasi.v9i2.2004>.

Shalikhah, Norma Dewi. “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran.” *Warta LPM* 20, no. 1 (13 Juni 2017): 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.

Shobibun, dan Filza Yuliana Ade. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive.” *Tadris, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.3 (2017): 02.

Siska, Yulia. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sulfemi, Wahyu Bagja. “Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.” *Edunomic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (17 Oktober 2019): 73–84. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>.

Supriyanta. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.

Umam, Khairul. “Media Pembelajaran,” t.t., 6.

Wahyono, Teguh. *Membuat Sendiri Aplikasi Dengan Memanfaatkan Barcode*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.