

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU QUICK
RESPONSE CODE (QR-CODE) BAHASA INDONESIA MATERI
CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SD/MI**



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 :

ALFI NURUL HIKMAH

NIM : 17104080026

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

2022

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-2649/Un.02/DT/PP.00.9/10/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU QR-CODE MATERI CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ALFI NURUL HIKMAH
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080026
Telah diujikan pada : Rabu, 28 September 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



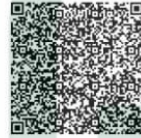
Ketua Sidang
M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6333f39af0eac0



Penguji I
Dr. Sedyanta Santosa, SS, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6333f26f4d5ca



Penguji II
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 633b9ed5de4ec

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 28 September 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 633e43613102a

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Alfi Nurul Hikmah

NIM : 17104080026

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 dari karya/penelitian orang lain.

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

Yogyakarta, 12 September 2022

Yang menyatakan



Alfi Nurul Hikmah

17104080026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

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

Nama : Alfi Nurul Hikmah
NIM : 17104080026
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.

Yogyakarta, 12 September 2022

Yang menyatakan



Alfi Nurul Hikmah
17104080026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

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 : Alfi Nurul Hikmah
NIM : 17104080026
Program Studi : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu QR-Code Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI

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 diajukan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wasalamu'alaikum. Wr.Wb

Yogyakarta, 12 September 2022

Pembimbing

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 19840825 201503 1 004

MOTTO

“Sabar, Syukur, Doa”

(Alfi Nurul Hikmah)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, karya penuh perjuangan dan pengalaman ini peneliti persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Alfi Nurul Hikmah, “Pengembangan Kartu QR-Code Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI”. *Skripsi*. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.

Materi cerita fiksi merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia yang terdapat di kelas IV SD/MI. Dalam kegiatan belajar materi cerita fiksi siswa baik di sekolah dan di rumah belum ada media pembelajaran berbasis smartphone yang menunjang siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis smartphone berbentuk kartu QR-Code yang di dalamnya terdapat materi cerita fiksi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*). Instrument yang digunakan dalam pengambilan data adalah dengan menggunakan angket dengan skala Likert. Produk media akan diberi penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru wali kelas IV SD/MI, dan respon dari peserta didik kelas IV SD/MI.

Hasil dari penilaian dan uji coba media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelas IV SD/MI ini berdasarkan ahli materi mendapatkan skor presentase 95,5%, ahli media mendapatkan skor 95%, tiga guru wali kelas IV SD/MI mendapatkan skor presentase 91,7%, dan respon dari 28 peserta didik kelas IV SD/MI mendapatkan skor presentase 97,1%. Dari seluruh hasil penilaian tersebut, maka produk media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelas IV SD/MI dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI.

Kata Kunci : Pengembangan, Kartu QR-Code, Cerita Fiksi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu QR-Code Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung Muhammad SAW yang dinantikan syafaatnya di yaumul qiyamah kelak.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat memenuhi kelulusan sarjana strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada proses penyusunan skripsi tentu banyak hambatan dan kesulitan yang telah dihadapi oleh penulis. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof Dr. Phill Al-Makin, MA. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr.Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu mengeluarkan ijin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Muhammad Saidul Muzzaki, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Ibu Dra Asnafiyah, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu penulis selama mengemban ilmu di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan memberikan nasehat dan bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.

6. Bapak Handoko dan Ibu Sutarmi selaku petugas tata usaha prodi PGMI yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi selama proses mengemban ilmu di PGMI UIN Sunan Kalijaga.
7. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi yang membantu penulis dalam menilai dan memberikan masukan yang membangun terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd selaku ahli media yang membantu penulis dalam menilai dan memberikan masukan yang membangun terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Ibu Shofi Salsabila, Ibu Laili Nur Azizah Mutiati, S.Pd., dan Ibu Asvinirmala Fitri Kusuma Mahardhika, S.Pd. selaku guru wali kelas IV SD/MI yang telah memberikan penilaian produk media pembelajaran dan mengizinkan penulis dalam melakukan uji coba terbatas di kelas yang beliau ajar.
10. Bapak Pudji Mochsin dan Ibu Solekah kedua orang tua tersayang yang tak pernah lelah memberikan doa, kasih sayang, dan perhatian penuh kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakakku tersayang Latipah Achmad (Alm) yang selalu mendukung dan memotivasi penulis baik secara materi maupun moril sehingga peneliti selalu bersemangat dalam menjalani hidup. Semoga tenang di dalam lindungan surga Allah kakakku tersayang.
12. Kakakku Muhammad Khozin, Syamsul Hadi, dan Yuni Suliana serta keponakan kecilku tersayang Zahwa, Amira, dan Nisa yang selalu memberikan semangat agar tante bisa cepat menyelesaikan skripsi.
13. Untuk sahabatku tersayang Nida Yusroniyah dan Binti Latifatul Qolby yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan selalu menjadi pendengar yang baik sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman PGMI 2017 dan Santri Asrama Al-Hikmah Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang telah memberikan semangat dan membantu proses penulis dalam mengemban ilmu di UIN Sunan Kalijaga.

Terakhir penulis ucapkan terimakasih untuk seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan. Semoga Allah membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan juga bagi pembacanya.

Yogyakarta, 07 September 2022

Peneliti



Alfi Nurul Hikmah
NIM. 17104080026



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
SURAT PENYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	7
F. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir.....	26

D. Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	44
A. Data Uji Coba	44
B. Analisis Data	64
C. Revisi Produk	68
D. Kajian Produk Akhir.....	72
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Keterbatasan Penelitian	74
C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	: KI KD Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013	17
Tabel II.2	: Tabel Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Kurikulum Merdeka	19
Tabel II.3	: Hasil Penelitian Skripsi Muhammad Said Alfaqih	23
Tabel II.4	: Hasil Penelitian Skripsi Evi Meliawati	24
Tabel II.5	: Hasil Penelitian Skripsi Khurotun Aen	25
Tabel II.6	: Hasil Penilaian Jurnal Axelino dan Syafri Ahmad	26
Tabel II.7	: Kerangka Berpikir	28
Tabel III.1	: Prosedur Pengembangan	31
Tabel III.2	: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	36
Tabel III.3	: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	37
Tabel III.4	: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru Wali Kelas IV SD/MI	38
Tabel III.5	: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Respon Peserta Didik Kelas IV SD/MI	39
Tabel III.6	: Ketentuan Pemberian Skor Skala 4.....	40
Tabel III.7	: Kriteria Penilaian Ideal Skala 4.....	41
Tabel III.8	: Kriteria Presentae Kelayakan Produk Media	42
Tabel III.9	: Kriteria Pemberian Skor Skala 4.....	42
Tabel III.10	: Kriteria Penilaian Ideal Skala 4.....	43
Tabel III.11	: Kriteria Presentase Kelayakan Produk Media.....	43
Tabel IV.1	: Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru Wali Kelas IV SD/MI.....	44
Tabel IV.2	: Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD/MI	46
Tabel IV.3	: Kompetensi Inti	50

Tabel IV.4	: Kompetensi Dasar dan Indikator.....	50
Tabel IV.5	: Elemen dan Capaian Pembelajaran.....	50
Tabel IV.6	: Hasil Penilaian Ahli Materi.....	58
Tabel IV.7	: Saran dari Ahli Materi.....	58
Tabel IV.8	: Hasil Penilaian Ahli Media	59
Tabel IV.9	: Saran dari Ahli Media	59
Tabel IV.10	: Rekapitulasi Penilaian Guru Wali Kelas IV SD/MI	60
Tabel IV.11	: Hasil Penilaian Guru Wali Kelas IV SD/MI.....	61
Tabel IV.12	: Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik Kelas IV SD/MI.....	62
Tabel IV.13	: Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas IV SD/MI	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	: Tampilan <i>QR-Code</i>	12
Gambar IV.1	: Tampilan Akun <i>Google Drive</i>	51
Gambar IV.2	: Tampilan Kerangka Kartu <i>QR-Code</i>	52
Gambar IV.3	: Tampilan Penyusunan Instrumen Kelayakan Produk	52
Gambar IV.4	: Tampilan Pengeditan <i>Google Sites</i>	53
Gambar IV.5	: Tampilan Pengeditan <i>Google Form</i>	53
Gambar IV.6	: Tampilan Aplikasi <i>Barcode Generator</i>	54
Gambar IV.7	: Tampilan Pengeditan Kotak Kartu di <i>CorelDraw X7</i>	55
Gambar IV.8	: Tampilan Pengeditan Kartu di <i>Canva</i>	55
Gambar IV.9	: Tampilan Kotak Penyimpanan Kartu	56
Gambar IV.10	: Tampilan Kartu <i>QR-Code</i> Tampak Depan.....	56
Gambar IV.11	:Tampilan Kartu <i>QR-Code</i> Tampak Belakang	57
Gambar IV.12	: Tampilan Hasil Akhir Kartu <i>QR-Code</i>	68
Gambar IV.13	: Tampilan Papan Permainan Ular Tangga.....	69
Gambar IV.14	: Tampilan Kuis di <i>Canva</i>	69
Gambar IV.15	: Tampilan Pengeditan Video di <i>KineMaster</i>	70
Gambar IV.16	: Tampilan Pengeditan di <i>Google Sites</i>	70
Gambar IV.17	: Tampilan Kartu Akses <i>QR-Code</i>	71
Gambar IV.18	: Tampilan <i>Blogger</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	80
Lampiran II	: Bukti Pengesahan Seminar Proposal.....	81
Lampiran II	: Berita Acara Seminar Proposal.....	82
Lampiran IV	: Bukti Bimbingan Skripsi.....	83
Lampiran V	: Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	84
Lampiran VI	: Instrumen Validasi Angket Penilaian.....	85
Lampiran VII	: Angket Kebutuhan Guru Wali Kelas IV SD/MI.....	88
Lampiran VIII	: Angket Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD/MI.....	89
Lampiran IX	: Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	90
Lampiran X	: Instrumen Penilaian Ahli Media.....	93
Lampiran XI	: Instrumen Penilaian Guru Wali Kelas IV SD/MI.....	96
Lampiran XII	: Instrumen Penilaian Peserta Didik Kelas IV SD/MI.....	100
Lampiran XIII	: Tabulasi Perhitungan Penilaian Produk Media.....	102
Lampiran XIV	: Tampilan Akhir Produk.....	105
Lampiran XV	: Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Produk.....	107
Lampiran XVI	: Riwayat Hidup Penulis.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia hadir sebagai identitas suatu bangsa dan sebagai alat komunikasi resmi yang digunakan di Indonesia. Maka sedari dini kita diajarkan untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah lebih diarahkan pada kompetensi peserta didik dalam berbahasa dan berapresiasi sastra. Pembelajaran sastra diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menalar dan berimajinasi peserta didik.¹

Pembelajaran Bahasa Indonesia hakikatnya bertujuan untuk melatih peserta didik agar terampil dalam berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasan secara kreatif dan kritis. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk teks. Teks yang digunakan merupakan teks yang berisi ungkapan pikiran manusia yang didalamnya memiliki situasi dan konteks.² Salah satu materi mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang penyajiannya menggunakan bentuk teks adalah cerita fiksi. Menurut Sudjiman, fiksi adalah cerita rekaan, kisah yang mempunyai tokoh, lakuan, serta alur yang dihasilkan oleh daya khayal atau imajinasi. Cerita fiksi berisi karangan yang merupakan hasil imajinasi dari penulis sehingga cerita fiksi bersifat bebas dan dapat berupa suatu hal yang sesuai dengan fakta yang ada. Cerita fiksi dalam pembelajaran biasanya disajikan dalam bentuk teks narasi dan percakapan tokoh.³

Materi cerita fiksi yang diajarkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tingkat Sekolah Dasar, materi cerita fiksi biasa diajarkan di beberapa

¹ Nursyamsi, *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fiksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cirwc Sisa Kelas IV SDI 115 Tabuakang Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2015), hlm 02.

² Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI," *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 2018, hlm 90.

³ Dirfantara Hairuddin, "Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi," *Universitas Muslim Indonesia*, 2017, hlm 01.

kelas, salah satunya adalah di kelas IV SD/MI. Dalam pembelajaran cerita fiksi kelas IV disesuaikan dengan karakteristik kelas IV SD yang memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan imajinasi mereka dalam bentuk tulisan. Dengan pemilihan sastra dan pemahaman yang baik akan mendukung siswa dalam penyelesaian masalah yang berguna selama proses pendewasaan siswa. Manfaat lain dalam memahami isi cerita fiksi adalah dapat memahami perasaan orang lain, memperbanyak kosakata, meningkatkan memori serta kreativitas.⁴

Dalam pelaksanaan pembelajaran materi cerita fiksi disuguhkan pada peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu melatih keterampilan peserta didik dalam berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Namun pada penerapannya masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sastra, khususnya cerita fiksi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Trimansyah dimana kondisi sastra dan pembelajarannya, khususnya sastra anak-anak terasa berhenti dan jauh tertinggal. Beberapa hal yang mempengaruhi ketertinggalan sastra dalam pembelajaran adalah karena metode pengajaran sastra yang cenderung masih menggunakan konsep yang menggunakan teori sebagai inti pembelajaran, bukan keterampilan berbahasa. Hal ini juga berlaku pada materi cerita fiksi dimana peserta didik masih kesulitan dalam memahami isi teks cerita fiksi.⁵ Ada beberapa penyebab masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami isi cerita fiksi, diantaranya (1) Media yang digunakan oleh tenaga pendidik kurang menarik sehingga siswa mudah merasa bosan, (2) Pembelajaran masih berpusat pada tenaga pendidik, (3) Pembelajaran masih bersifat pasif learning sehingga peserta didik menjadi pasif dan terbiasa hanya menerima pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan penurunan motivasi peserta didik dalam belajar.⁶

⁴ Fitriana Fina, "Karakteristik Siswa Kelas IV SD," *Academia Education*, 2017, hlm 01.

⁵ Nursyamsi, *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fiksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cirwc Sisa Kelas IV SDI 115 Tabuakang Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto*, hlm 03.

⁶ Muh Zainul Ma'wa, "Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar," *Primaria Education Journal* 02 (2019): hlm 02.

Dalam mengatasi permasalahan kesulitan peserta didik dalam memahami isi teks cerita, dapat dibantu dengan membuat media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat perantara dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.⁷ Seiring dengan perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi di jaman sekarang ini efisiensi, digitalisasi dan otomatisasi menjadi hal unggul yang dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi di berbagai bidang kehidupan.⁸ Salah satu tanda berkembang pesatnya teknologi bisa dilihat dengan adanya Smartphone yang semakin canggih di jaman modern ini. Smartphone merupakan telepon pintar yang pertama kali diciptakan oleh Steve Jobs atau yang kita biasa ketahui merupakan salah satu pendiri Apple. iOS dan Android yang merupakan dua sistem operasi smartphone yang paling banyak digunakan saat ini memiliki banyak fitur yang dapat dipasang aplikasi untuk memudahkan kehidupan manusia. *Smartphone* bisa digunakan untuk kegiatan ekonomi, menjelajah sosia media, bahkan juga bisa digunakan untuk mengakses pembelajaran dan media pembelajaran.⁹

Dalam dunia pendidikan *smartphone* dapat digunakan sebagai salah satu media penunjang pendidikan. Di jaman sekarang anak lebih suka mengakses sesuatu dari *smartphone* daripada dari buku. *Smartphone* dinilai lebih efektif karena dapat mengakses seluruh dunia hanya dengan satu alat yang dapat digunakan dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Kitchenham berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu alternative dalam pengembangan media yang dikenal dengan *mobile learning (m-*

⁷ Evi Meliawati, "Pengembangan Media Kanoradi (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02," *Universitas Negeri Semarang*, 2020, hlm 38.

⁸ Nuning Saleh, "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia," *Seminar Nasional UNM*, hlm 253.

⁹ Axelino, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang Dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Universitas Negeri Padang 04 (2021)*: hlm 02.

learning).¹⁰ Sudah banyak dikembangkan inovasi media pembelajaran yang menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran juga didukung oleh pendapat Rogozin yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik karena siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi internet, dan melatih keterampilan peserta didik dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas *smartphone* yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dengan cara yang lebih dinamis.¹¹ Hal ini juga diperkuat dengan teori *E-learning* yang dikemukakan oleh J.Sweller yang menyatakan bahwa pemilihan modilitas multimedia yang baik dan sesuai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu contoh inovasi media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* adalah media pembelajaran menggunakan *QR Code*.

QR Code merupakan barcode dua dimensi yang dapat menyimpan data. *QR Code* sendiri dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang terdapat dalam suatu website tertentu yang telah dihubungkan dengan *QR Code* secara cepat.¹² Dalam satu *QR Code* dapat berisi materi pembelajaran baik yang berbentuk tulisan teks, gambar, maupun video. Karena kemudahan dan keefektifannya, banyak inovasi pembelajaran yang mengembangkan *QR Code* dalam media pembelajaran. Dalam menunjang kegiatan pembelajaran, desain *QR-Code* biasanya tidak lepas dengan desain kartu *flashcard*. Kartu atau *flashcard* merupakan kombinasi yang berisi gambar, warna, simbol, atau sesuatu lain yang dapat menyalurkan pesan dan informasi kepada pembacanya. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan karena sangat praktis baik dari segi penggunaan maupun

¹⁰ Melly Novalia Edi Ismanto, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru," *Jurnal Untuk Mu NegeRI*, 2017, hlm 44.

¹¹ Edi Ismanto Melly Novalia, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 02 Kota Pekanbaru," *Jurnal Untuk Mu NegeRI*, 2017, hlm 44.

¹² Muhammad Saiq Alfaqih, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code Bermuatan Contextual Learning Pada Materi Ikatan Kimia* (Yogyakarta: Digilib Uin Suka, 2019), hlm 12.

penyimpanannya.¹³ Dengan kombinasi dari dua media di atas, maka media Kartu *QR-Code* dinilai dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan kesulitan peserta didik dalam belajar.

Dengan adanya pemaparan di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian pengembangan berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk kelas IV SD/MI**”. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dalam menunjang proses kegiatan belajar peserta didik dalam memahami dan mendalami materi cerita fiksi di kelas IV SD/MI.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran Kartu *QR-Code* pada materi cerita fiksi Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran Kartu *QR-Code* pada materi cerita fiksi Kelas IV SD/MI menurut penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru wali kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran Kartu *QR-Code* pada materi cerita fiksi Kelas IV SD/MI?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Adapun Tujuan dari Pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu *QR Code* pada materi Cerita Fiksi kelas IV SD/MI.
- b. Mengetahui kualitas produk media pembelajaran berbasis kartu *QR Code* materi Cerita Fiksi kelas IV SD/MI berdasarkan penilaian para ahli dan praktisi pendidikan.

¹³ Olivia Rizka, *Pengembangan Media Flashcards Berbasis QR-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021), hlm 14.

- c. Mengetahui respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran *QR Code* materi Cerita Fiksi kelas IV SD/MI.
2. Kegunaan Pengembangan
 - a. Kegunaan Teoritis
 - 1) Hasil pengembangan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 - 2) Hasil dari pengembangan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan wawasan serta sebagai referensi bagi penelitian lanjutan yang relevan.
 - b. Kegunaan bagi peserta didik
 - 1) Hasil pengembangan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan.
 - c. Kegunaan bagi guru
 - 1) Hasil pengembangan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru.
 - 2) Memberikan motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.
 - d. Kegunaan peneliti

Hasil pengembangan dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi terkini yang dapat membantu siswa dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis Kartu *Quick Response Code* bermuatan materi Cerita Fiksi pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI. Kartu *Quick Response Code* merupakan kartu yang di dalamnya terdapat barcode yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pemindai kode (*scan*). Hasil dari pemindaian kode di kartu tersebut akan mengarah ke link suatu website yang dituju berisi tentang materi cerita fiksi yang dipilih. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Kartu *Flashcard* berisi *QR Code* yang menyimpan *URL* atau *link* yang akan mengarah pada suatu website sederhana berupa *Google Sites* sebagai media pembelajaran berisi materi cerita fiksi.
2. Dalam *google sites* berisi tiga inti, yaitu :
 - a. Cerita fiksi yang dipilih
 - b. Materi unsur-unsur intrinsik ceita fiksi
 - c. Soal-soal dalam cerita mengenai unsur intrinsik cerita fiksi
3. Media pembelajaran memuat beberapa komponen, yaitu :
 - a. Teks
 - b. Gambar
 - c. Video mengenai tema cerita fiksi yang dipilih
4. Media pembelajaran berisi komponen, yaitu :
 - a. Judul
 - b. Cerita fiksi yang dipilih
 - c. Materi tentang unsur intrinsik cerita fiksi
 - d. Kuis yang berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan materi cerita fiksi
5. Media pembelajaran diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV SD/MI.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan media pembelajaran kartu *Quick Response Code* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pengganti buku teks maupun lembar kerja siswa.
 - b. Pengembangan media pembelajaran kartu *Quick Response Code* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih praktis dan dapat meningkatkan meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Pengembangan media pembelajaran kartu *Quick Response Code* dapat meningkatkan keefektivitasan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Batasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran kartu *Quick Response Code* ditinjau oleh seorang dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi.
- b. Media pembelajaran kartu *Quick Response Code* dinilai oleh guru wali kelas IV dan peserta didik.
- c. Peserta didik harus dapat menggunakan *smartphone* yang sudah terinstal scanner untuk memindai *QR Code*.
- d. Keterbatasan dalam penggunaan *google sites*.

F. Definisi Istilah

Supaya diperoleh gambaran jelas serta menghindari kemungkinan kesalahan pengertian dalam penelitian ini, maka berikut definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Peneliti menggunakan metode penelitian berbentuk Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) atau yang biasa disingkat sebagai metode R&D. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan dalam rangka menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifitasan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.¹⁴
2. Media Pembelajaran merupakan alat yang berperan membantu proses belajar mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.¹⁵
3. *QR-Code* merupakan jenis batang kode yang dapat menyimpan informasi data dan dirancang untuk dapat dipindai oleh ponsel pintar yang dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi.¹⁶
4. Cerita fiksi merupakan cerita karangan bebas yang tidak terikat oleh baris, suku kata, dan rima yang didalamnya berisi rekahan kisah yang memiliki tokoh, lakuan, dan alur yang dihasilkan oleh daya khayal atau imajinasi.¹⁷

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi* (PGMI Press Uin Suka, 2018), hlm 31.

¹⁵ Ahmad Farid, *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)* (Semarang: Pilar Nusantara, 2017), hlm 38.

¹⁶ Suharianto, "Implementasi QR Code Untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Di Restoran Maupun Kafe," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 2020, hlm 02.

¹⁷ Dirfantara Hairuddin, "Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi," hlm 01.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik pengembangan media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi untuk Kelas IV SD/MI yaitu menggunakan model pengembangan 4-D dan dinilai oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 3 guru wali kelas IV SD/MI serta direspon oleh 28 peserta didik kelas IV SD/MI dari tiga sekolah yang berbeda.
2. Kelayakan media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi termasuk dalam kategori sangat layak menurut penilaian ahli materi dengan presentase 95,5%, penilaian ahli media dengan presentase 95%, penilaian guru wali kelas IV SD/MI dengan presentase 91,7%. Dengan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan tiga guru wali kelas IV SD/MI tersebut, maka media pembelajaran Kartu Quick Response Code (QR-Code) Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dapat dikategorikan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelas IV SD/MI.
3. Respon peserta didik kelas IV SD/MI dengan media pembelajaran Kartu Quick Response Code (QR-Code) Bahasa Indonesia materi cerita fiksi termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapatkan presentase penilaian 97,1%. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu QR-Code sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelas IV SD/MI.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Penggunaan Teknologi Smartphone

Media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi ini dalam penggunaannya harus menggunakan ponsel yang memiliki aplikasi pembaca QR-Code untuk melakukan pemindaian (scan) QR-Code yang ada pada

kartu. Dibutuhkan keterampilan dalam menggunakan smartphone untuk dapat menggunakan media pembelajaran ini.

2. Media Pembelajaran Kartu QR-Code Merupakan Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi ini merupakan media pembelajaran online, sehingga diperlukannya akses internet yang mendukung dalam menggunakan media pembelajaran ini.

3. Keterbatasan Waktu dan Biaya

Dalam mengembangkan Media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi ini memerlukan waktu yang relative lama, dikarenakan banyaknya elemen yang harus dibuat dan didesain. Selain itu dalam pengembangannya media ini memerlukan biaya yang cukup banyak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Produk Media Pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV SD/MI dapat digunakan secara berkelompok maupun secara mandiri oleh peserta didik. Media dilengkapi dengan permainan sehingga peserta didik bisa menerapkan belajar sembari bermain. Media juga dapat digunakan sebagai media belajar peserta didik di rumah menggunakan smartphone. Untuk pembelajaran secara mandiri di rumah, peserta didik bisa mengakses pembelajaran lewat blog dengan alamat ceritafiksikelas4.blogspot.com.
2. Pengembangan Media pembelajaran Kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi ini diharapkan dapat dilakukan pada cerita-cerita fiksi yang lainnya dengan tema cerita fiksi yang lebih beragam dan dapat ditambahkan variasi dalam tampilan dan komponen tampilan.
3. Penyebaran produk media pembelajaran kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk kelas IV SD/MI dapat dilakukan dengan membagikan kartu flashcard kepada peserta didik secara langsung. Selain itu guru juga bisa memperbanyak kartu dengan mengcopy kartu QR-Code untuk dapat dibagikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menggunakan media kartu QR-Code Bahasa Indonesia materi cerita fiksi tidak hanya di sekolah saja, melainkan

bisa juga menggunakan salinan kartu QR-Code untuk digunakan di rumah secara mandiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Ade Mahziatul Afjar. “Pengaruh Media Pocket Book Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gelombang Berjalan Dan Gelombang Stasioner Kelas III IA MAN 3 Banda Aceh.” *Conference.Unsyiah.Ac.Id*, 2017.
- Andi Prastowo. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Impelemntasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Annisa Nidaur. “Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar).” *Cendekia*, 2017.
- Arum Asyani. *Pengembangan E-Modul Masa Pandemi COVID-19 Berbasis Kvssoft Flipbook Tema Keteraturan Yang Menakjubkan Kelas 6 SD/MI*. Yogyakarta: Digilib Uin Suka, 2021.
- Axelino. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang Dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.” *Universitas Negeri Padang 04* (2021).
- Axelino, yafri Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbais QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang Dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Sisa Kela V D.” *Journal of Basic Education Tudies*, 2021.
- Dirfantara Hairuddin. “Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi.” *Universitas Muslim Indonesia*, 2017.
- Edi Ismanto, Melly Novalia. “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru.” *Jurnal Untuk Mu NegeRI*, 2017.
- Eka Harum, Rustono. “Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dengan Bahasa Sendiri Melalui Media Film Dongeng Pada Peserta Didik Kelas VII b MTS Mu'allimin Malebo Temanggung.” *Journal.Unnes.Ac.Id*, 2013.
- Eliyyil Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2020.
- Evi Meliawati. “Pengembangan Media Kanoradi (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02.” *Universitas Negeri Semarang*, 2020.
- Farid, Ahmad. *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara, 2017.
- Fitriana Fina. “Karakteristik Siswa Kelas IV SD.” *Academia Education*, 2017.
- guru-id.com. “Capaian Pembelajaran SD/MI Kurikulum Merdeka (Kelas 1-6),” 2022. www.guru-id.com.

- Hamdani, Hamid. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Ismail, Muhammad. “Apikasi QR Code Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pohon Di Kebun Raya Jompie.” *Jurnal Sintaks Logika*, 2021.
- Japrizal, Dedy Irfan. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di SMK Negeri 6 Bungo.” *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, n.d.
- Khurotun Aen. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kartu Kode QR Materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok Untuk Kelas V MI/SD*. Yogyakarta: Digilib Uin Suka, 2021.
- Khusnul Laely. “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2018.
- Malik, Jaja Jamaludin. *Implementasi Teknologi Barcode Dalam Dunia Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- Melly Novalia, Edi Ismanto. “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 02 Kota Pekanbaru.” *Jurnal Untuk Mu NegeRI*, 2017.
- Muh Yaumi. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Muh Zainul Ma’wa. “Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.” *Primaria Edcationem Journal* 02 (2019).
- Muhammad Ali. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK : Jurnal PAUD*, 2020.
- Muliadi. *Buku Ajar Telaah Prosa (Sebuah Terapan)*. Makassar: De La Macca, 2018.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Nursyamsi. *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fiksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cirwc Sisa Kelas IV SDI 115 Tabuakang Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2015.
- . *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fiksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cirwc Siswa Kelas IV SDI 115 Tabuakang*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2015.
- Rafida Eka, Nursalim. “Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.” *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2021.

- Rizka, Olivia. *Pengembangan Media Flashcards Berbasis QR-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Saiq Alfaqih, Muhammad. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Quick Response Code Bermuatan Contextual Learning Pada Materi Ikatan Kimia*. Yogyakarta: Digilib Uin Suka, 2019.
- Saleh, Numing. "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia." *Seminar Nasional UNM*, n.d.
- Setiawan, Candra. "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Alogaritma Pencarian." *Repository.Upi.Edu*, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharianto. "Implementasi QR Code Untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Di Restoran Maupun Kafe." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 2020.
- Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda, 2018.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi*. PGMI Press Uin Suka, 2018.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 2018.
- Wawancara bersama Ibu Shofi Salsabila, Wali Kelas IV SD Muhammadiyah Serut pada 26 februari 2022, n.d.