

**Pengembangan Media Pembelajaran *Quick Response Code*  
pada Pembelajaran IPS Materi Usaha Ekonomi  
di Sekolah Dasar**

**Asnafiyah<sup>1</sup>, Khurotul Aen<sup>2</sup>**

<sup>12</sup> UIN Sunan Kalijaga

<sup>1</sup>[asnafiyah@uin-suka.ac.id](mailto:asnafiyah@uin-suka.ac.id), <sup>2</sup>[khurotulaen1111@gmail.com](mailto:khurotulaen1111@gmail.com)

*Article received: 13 Juni 2023, Review process: 19 Juni 2023,*

*Article accepted: 29 Juni 2023, Article published: 29 Juni 2023*

*Copyright@Asnafiyah, Aen*

---

**Abstract**

**Keywords:**

Development,  
QR Code  
Cards, Social  
Studies  
Learning.

The main problems studied in this study are: (1) how are the characteristics of the development of social studies learning media QR Code Cards material Economic Enterprises Managed by Groups for Class V MI/SD, (2) how is the feasibility of developing social studies learning media QR Code Cards material Economic Enterprises Managed by Groups for Class V MI / SD. This research is RnD research that uses the 4D model by getting a percentage score assessment from media experts 93.65%, material experts 92.7%, linguists 92.7% and grade V MI / SD teachers 100%. All results from experts and class teachers fall into the category of very feasible to use. While the response of students regarding learning media shows a percentage score of 100% with the category "Positive". Based on the results of this study indicate that "Social Studies Learning Media QR Code Card material Economic Business Managed by Groups for Class V MI / SD" developed has met the eligibility standards and can be used as a social studies learning media in schools.

---

---

**Abstrak:**

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

Pokok permasalahan yang dikaji dalam 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 *RnD* yang menggunakan model 4D dengan mendapat penilaian skor presentase dari ahli media 93,65%, ahli materi 92,7%, ahli bahasa 92,7% dan guru kelas V MI/SD 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.

---

**PENDAHULUAN**

Pada kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan tematik, student center menjadi kunci dalam proses kegiatan belajar mengajar. Buku ajar tematik berisi gabungan dari beberapa tema. Dalam satu tema terdiri dari dua sampai tiga mata pembelajaran, salah satunya yang dimuat adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dari berbagai permasalahan yang ditemui melalui hasil analisa angket kebutuhan peserta didik kelas V MI/SD, peserta didik merasa pembelajaran muatan IPS membosankan sebanyak 86,79%, terutama pada materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok, sebanyak 89,42% peserta didik merasa materi tersebut sulit. Selain itu, muatan pembelajaran IPS dalam tematik terlalu banyak kegiatan membaca dan hafalan serta pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum

banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi (Abd Ghofur, 2020). Permasalahan tersebut juga dikarenakan oleh penggunaan media yang belum optimal dalam pembelajaran muatan IPS. Ini bisa dilihat dari keterangan yang diberikan oleh Bapak/Ibu Guru kelas V MI/SD melalui analisa angket kebutuhan guru kelas V MI/SD, yaitu belum siapnya guru menggunakan media berbasis IT dan hanya sewaktu-waktu menggunakan media berupa video.

Pembelajaran IPS berkaitan erat dengan peserta didik untuk peka terhadap permasalahan sosial yang ada di sekitar lingkungannya (Menteri Pendidikan Nasional, 2006). Sehingga cocok apabila pembelajaran IPS ini berbasis *contextual learning*, karena pembelajaran kontekstual mampu menghubungkan konsep materi dengan kehidupan nyata (Jawara Zifatama, 2020). Pembelajaran berbasis *contextual learning* pasti membutuhkan media yang mendukung untuk proses pembelajarannya. Contohnya yaitu QR, namun sangat disayangkan penggunaan QR Code belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan padahal penggunaan QR Code dalam dunia pemasaran dan periklanan sudah cukup familiar (Majid et al., 2021).

Dari berbagai permasalahan tersebut, peneliti jadikan acuan untuk mengembangkan media yang menarik perhatian peserta didik, sehingga tidak ada lagi yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS itu membosankan. Seiring dengan berbagai perkembangan teknologi, maka pemanfaatan media yang relevan dengan keadaan zaman sekarang adalah ponsel. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran online di rumah pada masa covid-19, materi disampaikan melalui media ponsel, lebih rinci lagi memanfaatkan aplikasi WhatsApp (Fahmi, 2020) Dengan begitu peserta didik sudah mampu untuk mengoperasikan ponsel. Pemanfaatan teknologi ini juga membantu kemajuan peserta didik dengan tidak menyalahgunakan pemanfaatan ponsel untuk

kepentingan yang tidak berguna. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan media kartu bergambar berbasis QR Code. Kode QR adalah kode batang dua dimensi yang digunakan untuk menyandikan dan mendekode informasi seperti teks, tautan URL, pesan SMS otomatis, atau hampir semua informasi lain yang dapat disematkan dalam kode batang dua dimensi (Iirmi et al., 2019);(Anjani et al., 2021).

Penelitian produk media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD berpacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur, Fajar Dwi Mukti, Muhammad Said Alfaqih, Evi Meliawati. Selain dinyatakan layak oleh validator, penelitian terdahulu ini juga mendapatkan respon positif dari peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Durrotun Nafisah dan Abd Ghofur mendapat presentase penilaian dari validator sebanyak 90,93% dan mendapat presentase respon peserta didik sebanyak 80,63%. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Fajar Dwi Mukti, yang menyatakan produk media pembelajarannya layak dengan mendapat presentase penilaian 90,2% dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada muatan IPA sebanyak 35,8% dengan nilai rata-rata 82. Juga penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Said Alfaqih mengenai produk pembelajarannya yang dinyatakan layak dengan presentase total 88,91% dan respon peserta didik 95%. Serta penelitian skripsi yang dilakukan oleh Evi Meliawati yang dinyatakan produk media pembelajarannya layak dan mampu meningkatkan minat belajar pada muatan pembelajaran IPS sebanyak 0,334 (termasuk ke dalam kategori sedang menurut nilai n-gain).

Melalui pemaparan di atas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tematik muatan IPS untuk kelas V MI/SD berbasis *contextual learning* dengan bentuk *QR Code* (Kode QR) yang menggunakan metode 4-D oleh Thiagarajan. Kartu Kode QR ini

dapat diakses menggunakan aplikasi *QR Scanner* pada ponsel, dimana berisi materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok beserta contohnya sesuai dengan wilayah tempat tinggal, yaitu di daerah Tegal yang meliputi wilayah kota dan kabupaten, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang interaktif agar lebih semangat dalam belajar (Hutabri & Putri, 2019). Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya untuk melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya dan untuk mendeskripsikan karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis *quick response code* pada pembelajaran IPS materi usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok di Kelas V MI/SD dan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *quick response code* pada pembelajaran IPS materi Usaha Ekonomi yang dikelola secara berkelompok di Kelas V MI/SD. Adanya penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk dunia pendidikan melalui media pembelajaran berbasis *quick response code* yang telah dikembangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* (Sugiyono, 2013). Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model 4-D atau model Thiagararan. Model ini memiliki langkah-langkah dan pengembangan penelitian yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebarluasan). Adapun tahapannya terdiri atas:

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait berbagai masalah yang muncul dalam pembelajaran. Tahap ini biasa disebut dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menyebarkan angket kuisisioner kebutuhan terhadap peserta didik dan guru di tiga sekolah berbeda, yaitu SD N Tunon 2, SD N Bandung 3 dan MI S Assalafiyah Kota Tegal.

Angket kuisioner yang peneliti bagikan kepada peserta didik dan guru mengenai media pembelajaran muatan IPS.

Pada tahap *design* ini merupakan tahap untuk membuat rancangan media pembelajaran. Yang dilakukan peneliti dalam tahap ini meliputi pemilihan materi, mengumpulkan bahan penunjang media pembelajaran dan menyusun instrument kelayakan produk media pembelajaran, berikut penjelasannya.

### 1. Pemilihan Materi

Materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran IPS Kartu Kode QR adalah materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok. Materi ini termuat pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran ke-3, Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran ke-4, dan Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran ke-4 Kelas V MI/SD. Berikut kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator: a. Kompetensi Inti

Tabel 1. Kompetensi Inti

No.	Kompetensi Inti
1.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
2.	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 2. KD dan Indikator Pembelajaran IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.3.1 Mengidentifikasi jenisjenis usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok

Setelah dilakukan analisis terkait kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator maka peneliti dapat merumuskan materi. Materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok pada kelas V MI/SD tersebut diterapkan pada media pembelajaran IPS Kartu Kode QR.

2. Mengumpulkan bahan penunjang media pembelajaran

a. Pembuatan Story Board

Dalam membuat video pembelajaran, perlu mebuat story board terlebih dahulu. Story board ini sangat membantu dalam melakukan rekaman video.

Scene	✓ <u>Intro Apersepsi</u>
<u>Aset Materi Presentasi</u>	-
<u>Naskah Presentasi</u>	<p><i>Halo... Sebelumnya, kalian semua sudah pernah mempelajari usaha ekonomi perorangan bukan? Sekarang kita akan bahas usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok</i></p> <p><i>Usaha ekonomi kelompok adalah usaha ekonomi yang dikelola secara bersama, baik itu modelnya, pengelolannya, maupun keuntungannya</i></p> <p><i>Dalam usaha ekonomi kelompok itu ada banyak bentuknya. Nah, kalian penasaran kan... apa saja bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok?</i></p> <p><i>Yuk, mari kita cari tahu lewat pembahasan berikut ini.</i></p>

Naskah Presentasi	<p><u>Assalamualaikum Wr. Wb.</u></p> <p><u>Apa kabar kalian semua? Semoga kalian semua senantiasa dalam keadaan sehat wal afiyat yah ☺</u></p> <p><u>Disini kalian bisa memanggil saya Kak Aen yaa. Oke!</u></p> <p><u>Kakak akan membahas tentang bentuk-bentuk usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok. Bagaimana? Kalian sudah siap bukan??</u></p> <p><u>Bentuk usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok ada 5, yaitu:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><u>1. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)</u></li> <li><u>2. Badan Usaha Swasta (BUMS)</u></li> <li><u>3. Koperasi</u></li> </ol> <p><u>Lalu bagaimana sih ciri – ciri dari setiap badan usaha ekonomi kelompok itu? yuk mari kita cari tahu di video selanjutnya yaa!</u></p>
Scene	✓ <u>Intro Judul</u>
Aset Materi Presentasi	<p><u>Teks 1 : KARTU KODE QR</u></p> <p><u>Teks 2 : Media Pembelajaran Kelas V SD/MI</u></p> <p><u>Teks 3 : Materi : Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok</u></p> <p><u>Teks 4 : Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita</u> <u>Sutema 2 Perubahan Lingkungan</u> <u>Pembelajaran ke-4</u></p>
Naskah Presentasi	-
Scene	✓ <u>Tujuan Pembelajaran</u>
Aset Materi Pembelajaran	<p><u>Teks 1 : Tujuan Pembelajaran</u></p> <p><u>Teks 2 : Pengertian Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok</u></p> <p><u>Teks 3 : Pengertian BUMN</u></p> <p><u>Teks 4 : Pengertian BUMS</u></p> <p><u>Teks 5 : Pengertian Koperasi</u></p> <p><u>Teks 6 : Kesimpulan</u></p>
Naskah Presentasi	<p><u>Pada video kali ini, kita akan belajar tentang Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok</u></p> <p><u>Nah tujuan dari pembelajaran kali ini yaitu:</u></p> <p>❖ <u>Melalui kegiatan mengamati kartu kode QR, peserta didik mampu membuat psta pikiran tentang Usaha Ekonomi Yang</u></p>

Gambar 1. Pembuatan Story Board

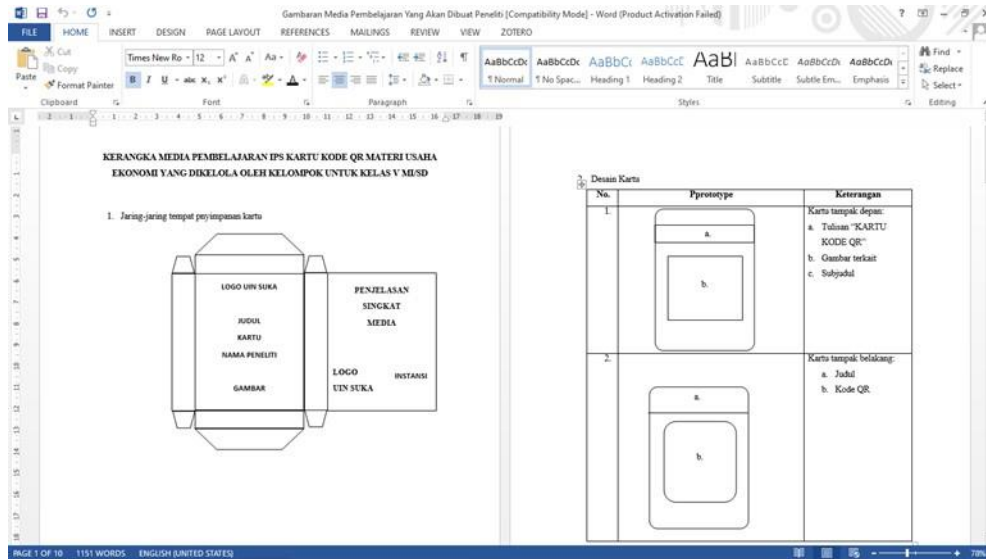
b. Rancangan awal gambar media kartu

Sebelum peneliti membuat desain gambar kartu di aplikasi CorelDRAW, peneliti membuat kerangka gambar kartu di word.

Rancangan ini sebagai gambaran awal untuk memudahkan proses desain.



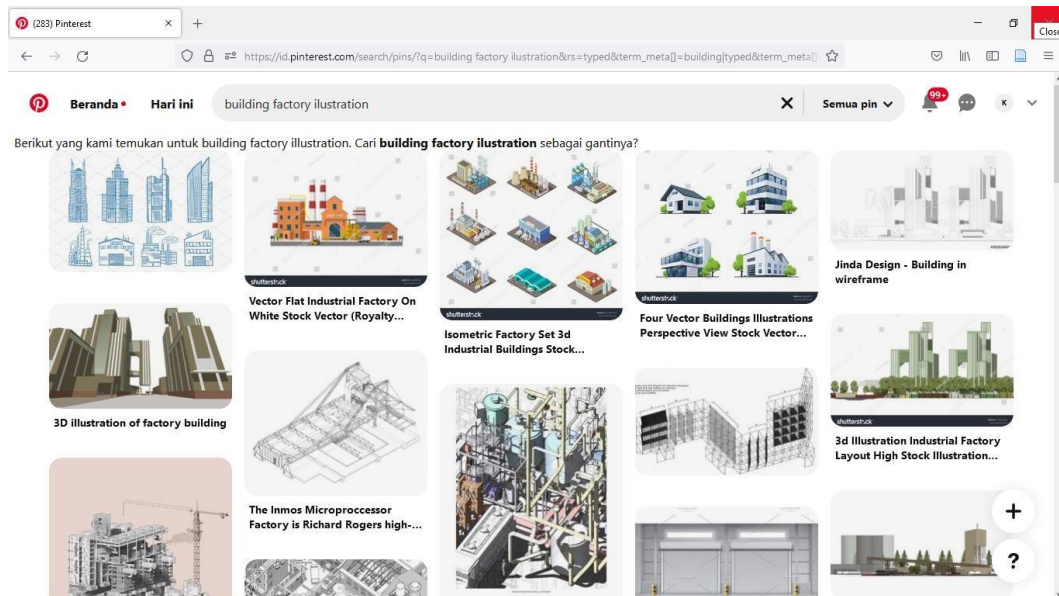
## Pengembangan Media Pembelajaran *Quick Response Code* pada Pembelajaran IPS Materi Usaha Ekonomi di Sekolah Dasar



Gambar 2. Proses pembuatan rancangan awal gambar media kartu

### c. Mengumpulkan gambar yang relevan

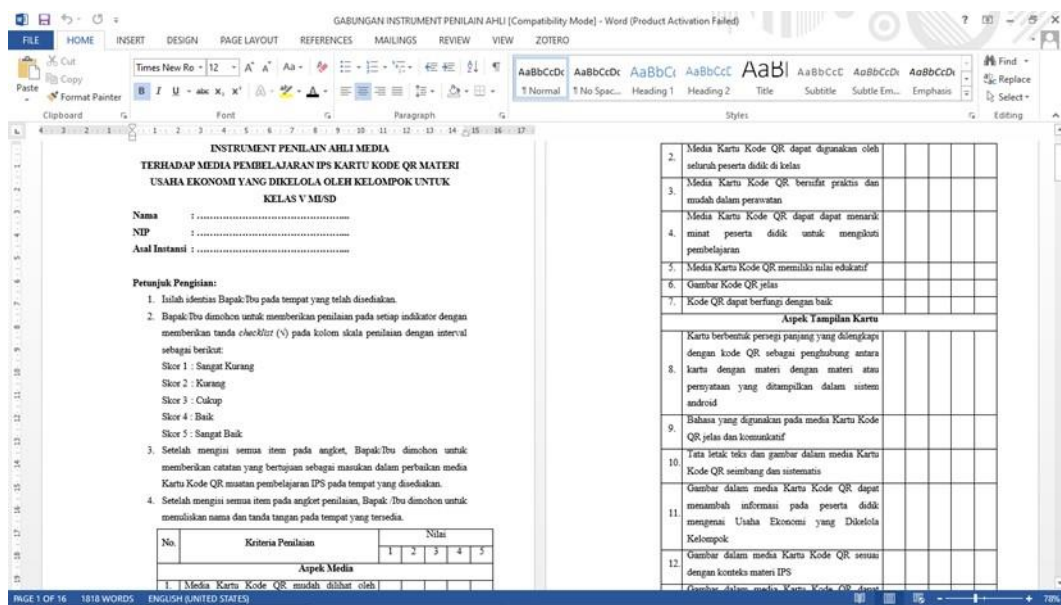
Peneliti mengumpulkan gambar yang menyesuaikan dengan materi. Gambar relevan ini diperoleh dari Pinterest yang sudah teruji creative commons. Alamat tautan untuk Pinterest adalah <https://id.pinterest.com/>.



Gambar 3. Mencari Gambar Yang Relevan

d. Menyusun instrument kelayakan produk

Peneliti membuat instrument kelayakan produk berupa angket yang akan diberikan kepada dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V MI/SD dan peserta didik kelas V MI/SD. Dengan adanya instrument kelayakan produk ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui kelayakan terhadap produk penelitian.



Gambar 4. Proses Membuat Instrument Kelayakan Produk

Pada tahapan pengembangan (*development*) merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD. Dalam tahap pengembangan ini melalui beberapa tahap, diantaranya adalah rekaman video, editing video, upload video di *YouTube*, pembuatan games online, pembuatan kode QR, desain media kartu, deskripsi produk, penilaian dan revisi, uji coba.

1. Melakukan Rekaman Video

Dalam melakukan rekaman video, peneliti menggunakan posel merek OPPO tipe CPH1729, tripod merek Tacara tipe 196A dan *Green Screen*. Lokasi pengambilan video di luar ruangan sekolah TK Masyithoh V Kota Tegal.



Gambar 5. Proses Rekaman Video Pembelajaran

## 2. Editing Video

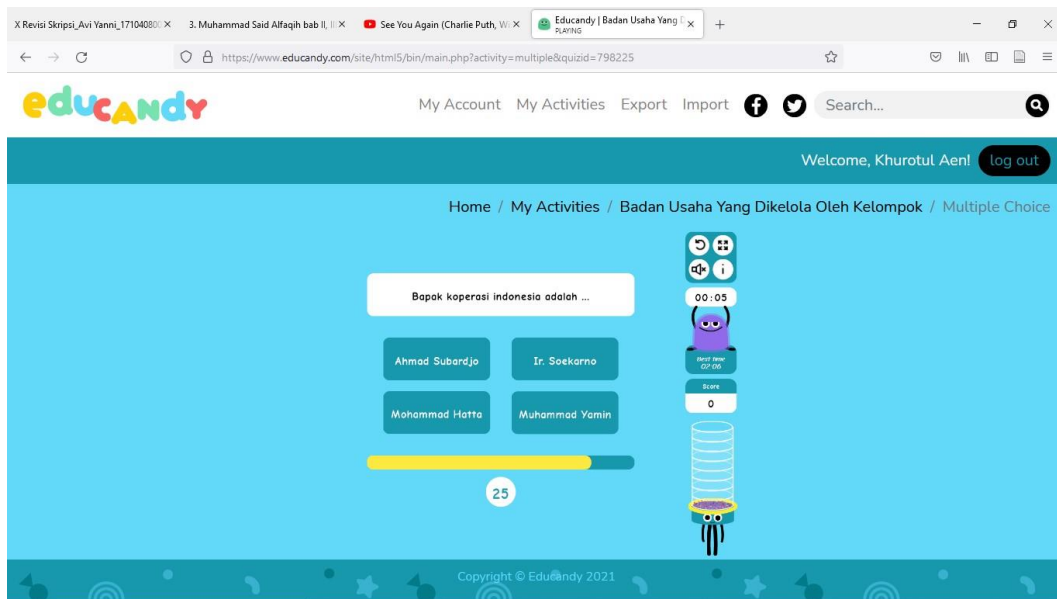
Aplikasi yang digunakan dalam editing video adalah *KineMaster Pro*.

## 3. Upload Video di *YouTube*

Setelah selesai melakukan editing video, tahapan selanjutnya adalah mengupload video di kanal *YouTube* peneliti, yaitu <https://bit.ly/2YMZJZC>. Dalam meng-upload video di kanal *YouTube* peneliti memberikan keterangan di *description box*.

## 4. Pembuatan Games Onlie

Pembuatan games online menggunakan aplikasi *Educandy*. *Educandy* merupakan aplikasi permainan berbasis web yang masih dalam konteks belajar, namun tidak membosankan. Aplikasi ini dapat dimainkan dalam berbagai bentuk *game*, antara lain: Multiple Choise, Crossword, Macth-up, Noughts & Crosses dan Memory. Pada pembuatan games online ini, peneliti menggunakan tipe *game* Multiple Choice.

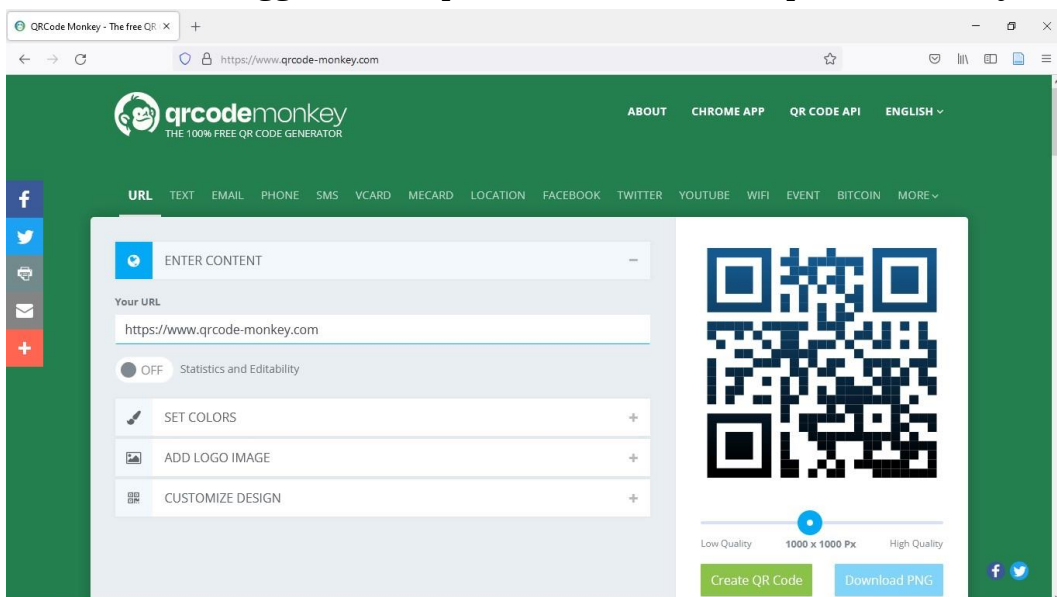


Gambar 6. Games Online Educandy

## 5. Pembuatan Kode QR

Setelah semua komponen materi dan *game* sudah selesai dibuat. Maka tahap selanjutnya adalah mengubah tauatan tersebut menjadi *barcode*.

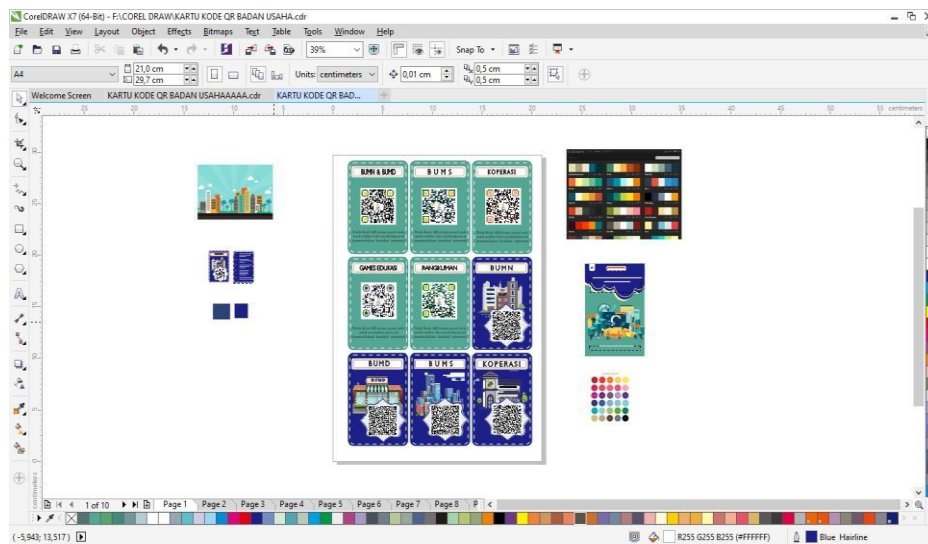
Peneliti menggunakan aplikasi web bernama qrcode-monkey.



Gambar 7. Pembuatan Kode QR menggunakan aplikasi qrcode-monkey

## 6. Desain Media Kartu

Dalam tahap media kartu, peneliti menggunakan aplikasi CorelDRAW tipe X7(64-Bit). Desain yang dikerjakan ada beberapa rupa, yaitu: desain kotak tempat penyimpanan kartu, lembar petunjuk penggunaan kartu, desain belakang kartu, kartu video pembelajaran, kartu games edukasi, kartu Make A Match. Berikut penjelasan lebih lanjut.



Gambar 8. Proses Desain Media Kartu di CorelDRAW

### a. Kotak Tempat Penyimpanan Kartu

Dalam kotak tempat penyimpanan kartu, peneliti memberikan keterangan kompetensi dasar dan indikator serta daftar pustaka media kartu. Gambar yang tercantum pada kotak tempat penyimpanan kartu diunduh melalui media web Pinterest. Kotak tempat penyimpanan kartu berukuran panjang 10 cm dan lebar 7,5 cm, dicetak dengan kertas ivory 260 gsm, dilaminasi glossy bagian depan dan belakang.



Gambar 9 Kotak Tempat Penyimpanan Kartu

b. Lembar Petunjuk Penggunaan Kartu

Petunjuk penggunaan kartu bertujuan untuk mengarahkan pengguna dalam pemakaian media pembelajaran kartu. Petunjuk penggunaan kartu ada 2, yaitu: prosedur memindai kode QR pada android dan prosedur memainkan Make A Match Card. Lembar petunjuk penggunaan kartu dicetak dengan kertas A4 bolak balik.



## Pengembangan Media Pembelajaran *Quick Response Code* pada Pembelajaran IPS Materi Usaha Ekonomi di Sekolah Dasar



Gambar 10. Petunjuk Penggunaan Kartu



Gambar 11. Petunjuk Permainan Kartu Make A Match

### c. Desain Belakang Kartu

Belakang kartu didesain secara manual menggunakan *tool shapes*. Ukuran panjang kartu 9 cm, lebar 6 cm, dicetak dengan kertas ivory 260 gsm dan dilaminasi *glossy* bolak balik. Desain belakang kartu dibagi menjadi dua: warna *light green* untuk video pembelajaran dan games edukasi, warna *blue* untuk kartu permainan *Make A Match*.



Gambar 12. Desain Belakang Kartu

#### d. Kartu Video Pembelajaran

Ukuran panjang kartu video pembelajaran 9 cm, lebar 6 cm, dicetak dengan kertas ivory 260 gsm dan dilaminasi *glossy* bolak balik. Pada kartu video pembelajaran ini dibagi menjadi 4, yaitu: kartu berisi materi BUMN & BUMD, kartu berisi materi BUMS, kartu berisi materi Koperasi dan yang terakhir ada kartu berisi rangkuman materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok.

Untuk melihat video pembelajaran bisa menggunakan link tautan sebagai berikut, apabila kode QR tidak dapat dipindai.

- 1) BUMN: <https://youtu.be/UIIgB3g8GOQ>
- 2) BUMS: <https://youtu.be/FfQznm1-jV4>
- 3) Koperasi: <https://youtu.be/BPC53GqQBOg>
- 4) Rangkuman: <https://youtu.be/sTyfCpCvMow>



Pengembangan Media Pembelajaran *Quick Response Code* pada Pembelajaran IPS Materi Usaha Ekonomi di Sekolah Dasar



Gambar 13. Desain Kartu Pembelajaran

e. Kartu Games Edukasi

Kartu games edukasi ini berisi tentang pertanyaan dari materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok menggunakan tipe *multiple choice* dengan bantuan aplikasi web Educandy. Ukuran kartu games edukasi adalah panjang 9 cm, lebar 6 cm, dicetak dengan kertas ivory 260 gsm dan dilaminasi *glossy* bolak balik. Untuk mengakses *games edukasi* dapat menggunakan link tautan berikut, apabila kode QR tidak dapat dipindai.

Games Edukasi: <https://is.gd/FXDdZx>

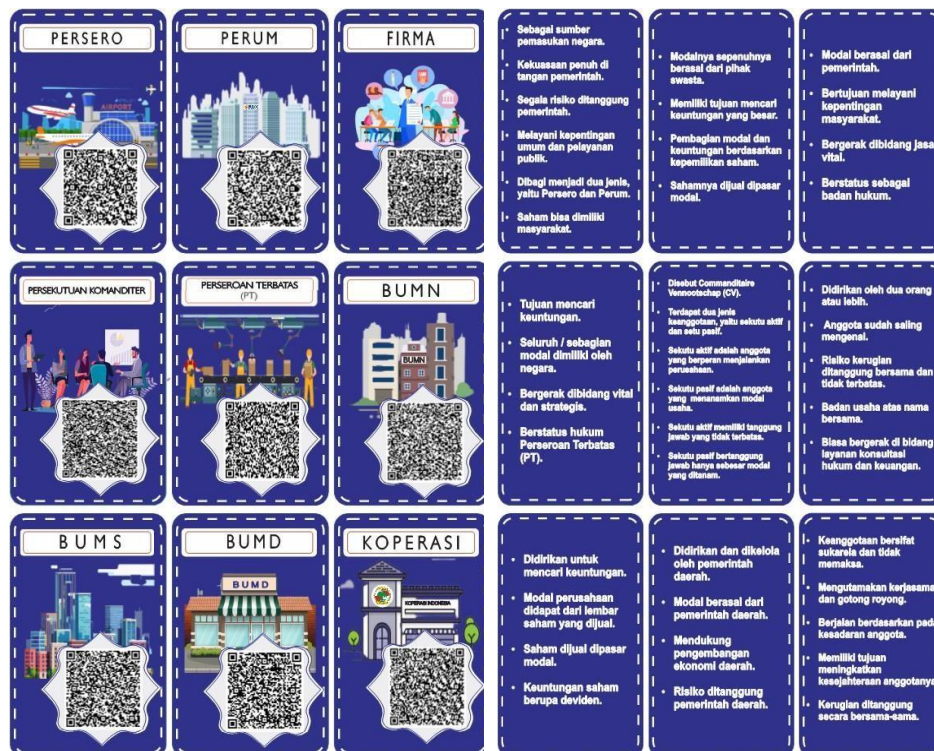


Gambar 14. Desain Kartu Games Edukasi

f. Kartu Make A Match

Kartu Make A Match adalah kartu permainan perjodohan. Dalam kartu ini dibagi menjadi 2 yaitu, kartu utama dan kartu teks. Kartu utama adalah kartu yang berisi

judul materi, gambar terkait dengan materi dan juga kode QR. Sedangkan kartu teks berisi tentang teks ciri-ciri dari setiap badan usaha ekonomi kelompok. Ukuran kartu Make A Match adalah panjang 9 cm, lebar 6 cm, dicetak dengan kertas ivory 260 gsm dan dilaminasi *glossy* bolak balik. Untuk cara memainkan kartu Make A Match sendiri dapat dilihat di lembar prosedur memainkan Make A Match.



Gambar 15. Desain Kartu Utama Make A Match

Gambar 16. Desain Kartu Teks Make A Match

Tahapan penyebaran (*dissemination*) dilakukan di 3 sekolah, yaitu SD N Bandung 3, SD N Tunon 2 dan MI S Assalafiyah Kota Tegal. Berikut adalah daftar penerima media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD.

Tabel 3. Guru Kelas Penerima Media Pembelajaran

No.	Nama Guru Kelas V MI/SD	Nama Madrasah / Sekolah	Jumlah
1.	Ibu Kotijah, S. Pd.	SD Negeri Bandung 3	1
2.	Ibu Siti Taronah, S. Pd.	SD Negeri Tunon 2	1
3.	Bapak Achmad Fauzani S. Pd. I.	MI S Assalafiyah Kota Tegal	1

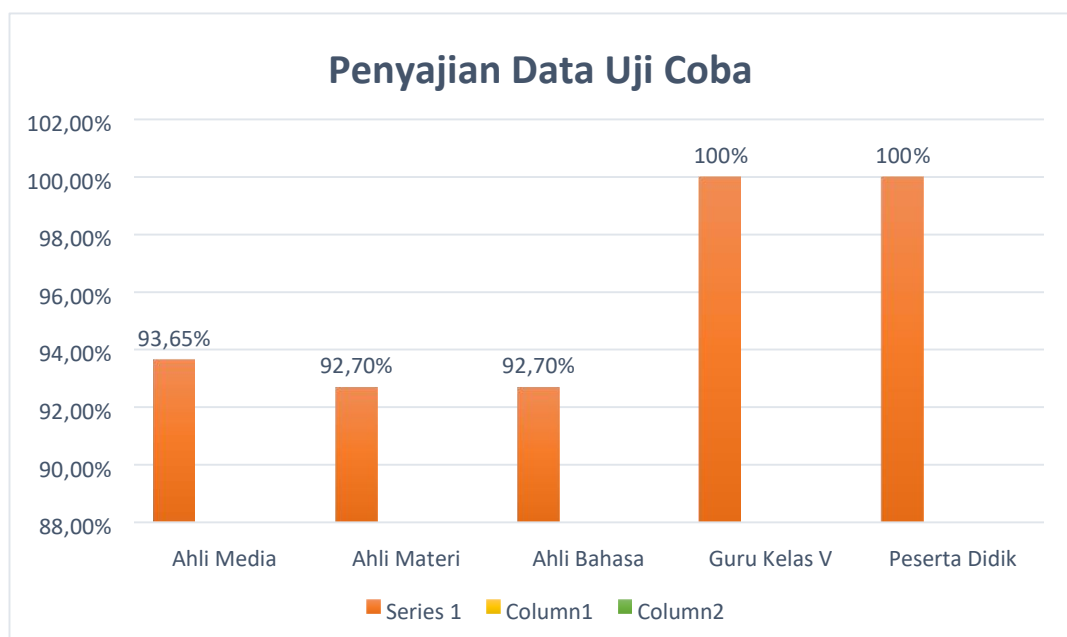
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *quick response code* pada pembelajaran IPS materi Usaha Ekonomi yang dikelola oleh Kelompok di Kelas V MI/SD telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan model pengembangan 4-D, yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Produk media pembelajaran ini telah dinilai oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru kelas V MI/SD. Produk media pembelajaran ini juga telah melewati proses uji coba peserta kepada 38 peserta didik di SD N Bandung 3, SD N Tunon 2 dan MI S Assalafiyah Kota Tegal.

Media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD dicetak dengan ukuran panjang kartu 9 cm, lebar 6 cm, menggunakan kertas ivory 260 gsm dan dilaminasi glossy bolak balik. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berbasis *contextual learning* dan memuat materi pembelajaran IPS sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Materi muatan pembelajaran IPS yaitu Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok terbagi menjadi 3 subbab, yaitu materi BUMN dan BUMD, materi BUMS, materi Koperasi. Selain memuat materi, media pembelajaran IPS Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang

Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD ini juga dilengkapi dengan rangkuman materi, games edukasi dan juga kartu permainan Make A Macth.

Pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan hanya sebatas pada pengukuran kelayakan media dan tidak sampai pada tahap menguji tingkat keefektifan belajar peserta didik. Produk media pembelajaran ini telah melalui proses perbaikan, sehingga dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS. Produk media pembelajaran yang sudah dikatakan layak tersebut, kemudian disebar ke satuan pendidikan formal. Sebagaimana dalam penyebaran kode QR pada ponsel mampu memotivasi siswa secara efektif (Irmu *et al.*, 2019).



Gambar 17. Grafik Penyajian Data Uji Coba

Hasil dari validasi para ahli, penilaian guru kelas dan respon peserta didik sebagai berikut. Hasil presentase skor ahli media sebanyak 93,65%, ahli materi mendapatkan presentase 92,7%, ahli bahasa mendapatkan presentase 92,7%, dari ketiga guru kelas mendapatkan penilaian 100% serta respon dari peserta didik adalah 100%. Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh (Abd

Ghofur, 2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik, berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran yang meliputi beberapa aspek diantaranya tampilan, pengoperasian, interaksi dengan rata-rata 3,68 pada skala Likert. Sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk mendukung belajar mandiri di rumah. Sementara itu, respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat baik untuk menunjang pembelajaran di rumah yang menunjukkan skor rata-rata 3,64 pada skala Likert.

Penyebarluasan produk media pembelajaran hanya dibatasi sampai pada *validation testing*. Penyebarluasan media pembelajaran Kartu Kode QR materi Usaha Ekonomi Yang Dikelola Oleh Kelompok untuk Kelas V MI/SD ini diimplementasikan pada target yang sesungguhnya, yaitu kelas 5 MI/SD untuk mengetahui kelayakan produk. Penyebaran media pembelajaran kartu kode QR dilakukan dengan mendatangi 3 sekolah, yaitu SD N Bandung 3, SD N Tunon 2 dan MI S Assalafiyah Kota Tegal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *quick response code* pada pembelajaran IPS materi Usaha Ekonomi yang dikelola oleh Kelompok di Kelas V MI/SD telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- ABD GHOFUR. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Anjani, D., Novianti, D., & Sadikin Wear, A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Quick Responde Code Technology dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 123–132. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.222>
- 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>.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Irmi, I., Hasan, M., & Gani, A. (2019). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Quick Response Code Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 3(2), 75–87. <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i2.14728>
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529–549. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- 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 Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2006, Juli 2006.
- 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/>.

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 Jawa, 2020.

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

Tim Penulis Magister Pendidikan dan Magister Sains, Teknologi Informatika Dengan Pendekatan Kontekstual (Zifatama Jawa, 2020), hlm. 6

