

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.¹ Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar” yang artinya media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (siswa).²

Sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.³ Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan

¹ Ina Magdalena et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD N Bojong 3 Tangerang,” *BINTANG* 3, no. 2 (2021): 361.

² Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran),” *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012): 27.

³ Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik,” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 20.

pesan kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu.⁴ Proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu diketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi yang kedua adalah sebagai media sumber belajar.⁵ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal .⁶

Menurut Darmawan di era teknologi informasi saat ini kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah:

- a. Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*)
- b. Keterampilan komunikasi dan kolaboratif (*communication and collaborative skill*)

⁴ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 92.

⁵ Agus Gunawan, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS SD," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 18.

⁶ Vannisa Aviana Melinda, Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEK): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 3, no. 2 (2018): 159.

- c. Keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity and innovative skill*)
- d. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology literacy*)
- e. Contextual learning skill

Literasi informasi dan media (*information and media literacy*).⁷

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada MI Ma'arif NU Insan cendekia Betet pada tanggal 14 September 2023 dengan Ibu Faiz Choiratul Umami, S.Pd selaku wali kelas 4 Madinah dan dengan jumlah Siswa 25 yang terdiri dari 13 peserta didik laki laki dan 12 peserta didik Perempuan, menemukan permasalahan pada hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam, hal ini ditunjukkan pada nilai evaluasi hasil belajar bab 1 siswa kelas 4 semester 1 yaitu terdapat 9 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan 16 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 40, adapun KKM pada MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet yaitu 75.

Permasalahan yang ditemui saat observasi yaitu kesulitan siswa dalam mengenal dan menghafal materi kenampakan alam khususnya nama kenampakan alam beserta gambarnya, pada saat guru memberi pertanyaan tentang gambar kenampakan alam peserta didik tidak memberi respon dan cenderung pasif dalam pembelajaran, berdasarkan pernyataan dari guru pada mata pelajaran IPS pada materi kenampakan alam ini peserta didik tidak bisa hanya memhamai saja tetapi lebih tepat jika siswa menghafal jenis dan nama kenampakan alam di sekitarnya khususnya pada provinsi Jawa Timur, selama

⁷ Sukmawati Sukmawati and Jamaluddin Jamaluddin, "Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn," *Jurnal Kreatif Online* 8, no. 3 (2020): 195.

pembelajaran ini guru mata pelajaran IPS sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku paket siswa dan video pembelajaran, menurut guru kelas pada saat observasi siswa kelas 4 mempunyai motivasi dan minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran yang mereka suka dan bisa, tetapi mereka merasa kesulitan pada materi yang perlu dihafal yaitu pada materi jenis jenis dan nama kenampakan alam di Jawa Timur hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam. Siswa kelas 4 madinah mempunyai 2 gaya belajar yang dominan yaitu kinestetik dan audio. Menurut wali kelas sekaligus guru yang mengajar di kelas 4 madinah mata pelajaran IPS menjelaskan bahwa selama pembelajaran siswa sangat aktif karena gaya belajar siswa yang dominan pada kinestetik dan audio, selama pembelajaran guru sudah berusaha memberikan fasilitas belajar seperti media pembelajaran berupa video pembelajaran, PPT dan buku. Namun guru belum banyak menerapkan media pembelajaran yang lain hal ini dikarenakan guru sudah menghabiskan waktu disekolah selama kurang lebih 8 jam dan untuk membuat ataupun memikirkan media pembelajaran guru masih kesulitan, Model pembelajaran yang sudah diterapkan guru selama pembelajaran adalah diskusi.⁸

Upaya untuk membantu yaitu menciptakan suasana belajar yang bermakna dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan sesuai dengan keadaan fasilitas sekolah. Berdasarkan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

⁸⁸ Ibu Faiz Choiratul Umami, Guru IPAS Kelas IV Madinah MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet, 14 September 2023

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁹ Dari uraian permasalahan diatas maka peneliti membuat inovasi pengembangan media yang sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu pengembangan media pembelajaran Quartet Card kenampakan alam jawa timur berbasis QR Code. Peneliti menawarkan media ini dengan tujuan agar siswa dapat mengenal dan menghafal materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan nilai belajar yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Quartet Card merupakan suatu permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya berisi keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar dalam tersebut.¹⁰ Gambar–gambar *Quartet Card* di kelompokkan dengan masing masing tema antara lain 9 kota pada daerah jawa timur dan 4 subtema kenampakan alam yang ada pada kota tersebut. Sedangkan *QR Code* singkatan dari *Quick Response Code*, atau dapat diterjemahkan menjadi kode respon cepat merupakan gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data. *QR Code* biasa digunakan untuk menyimpan data berupa teks, baik itu numerik, alfanumerik, maupun kode biner.¹¹ Jadi *Quartet Card* berbasis *QR Code* ini merupakan sebuah kartu game edukatif yang didalamnya terdapat sebuah penjelasan mengenai materi

⁹ Rudi Ilhami and Syahrani Syahrani, “Pendalaman Materi Standar Isi Dan Standar Proses Kurikulum Pendidikan Indonesia,” *Educational Journal: General and Specific Research* 1, no. 1 (2021): 97.

¹⁰ Sri Devy Maharani, Yudi Abdul Majid, and Puji Setya Rini, “Pengaruh Edukasi Quartet Card Terhadap Pengetahuan Anak Sekolah Tentang Isi Piringku,” *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute* 6, no. 2 (2023): 133.

¹¹ M Pasca Nugraha and Rinaldi Munir, “Pengembangan Aplikasi QR Code Generator Dan QR Code Reader Dari Data Berbentuk Image,” 2011, 148.

kartu yang dimainkan, lalu kegunaan *QR Code* ini sebagai tambahan penjelasan materi saat permainan kartu berakhir dengan cara discan.

Kelebihan dari media ini yaitu membuat siswa mudah mengingat pembelajaran karena pembelajaran yang telah diringkas sedemikian rupa mampu memberikan informasi yang mudah dipahami oleh siswa, media *Quartet Card* dapat membantu dalam pengembangan strategi dan ketrampilan berpikir karena pada media *Quartet Card* siswa dituntut untuk membuat keputusan strategis, memikirkan langkah selanjutnya dan mengolah kartu-kartu mereka hingga dapat menentukan pasangan tema dan subtema yang sesuai. Dengan media *Quartet Card* akan membuat peserta didik menjadi aktif dan dapat melatih pengembangan ketrampilan sosial karena media ini mengharuskan siswa berinteraksi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan peserta didik lainnya.¹²

Alasan yang digunakan peneliti untuk mengimplementasikan media *Quartet Card* pada Kelas IV karena pada tingkatan kelas tinggi di sekolah dasar siswa mulai memiliki kemampuan kognitif yang lebih berkembang.¹³ Oleh karena itu pendekatan pembelajaran yang menantang dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang nyata, karena menurut teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget usia 7-12 tahun termasuk dalam fase oprasional kongkrit yang dimana dalam pembelajarannya siswa kelas IV diharapkan mampu menggunakan

¹² holidia Isnania And E Narulita, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA," *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2023): 44.

¹³ Amania Nazilah, Ida Sulistyawati, and Pana Pramulia, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 163.

pemikiran yang logis untuk pemaham yang lebih dalam.¹⁴ Kekurangan media *Quartet Card* keterbatasan dalam cakupan tema atau topik materi, jumlah kartu dan varian topik yang tersedia terbatas yang mungkin tidak dapat menjangkau semua aspek yang ingin diajarkan. Media ini termasuk media visual jadi memiliki potensi kehilangan dan kerusakan hal ini dapat mengganggu kelengkapan permainan atau penggunaannya dalam konteks pembelajaran.¹⁵

Beberapa penelitian telah banyak membuktikan bahwa media *Quartet Card QR Code* layak digunakan pada proses pembelajaran, karena memiliki dampak yang baik dan positif dari peserta didik. Pertama, peserta didik memperoleh pembelajaran yang berkesan dengan adanya media pembelajaran peserta didik juga dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan baru. Kedua, peserta didik dapat termotivasi dan semangat saat proses pembelajaran.

Adapun penelitian yang menyatakan bahwa media *Quartet Card QR Code* layak di terapkan pada proses kegiatan pembelajaran. Menurut M.Y. Santi Mariani dan Esti Setiawati (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Media pembelajaran kartu kuartet ASEAN ini sudah layak digunakan dengan tingkat validitas dari tiga orang ahli memperoleh hasil sangat valid dengan skor rata-rata sebesar 97%.¹⁶ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nuri Handayani (2017) menyatakan bahwa Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia memperoleh hasil uji coba lapangan awal mendapatkan kategori “layak” (0,97). Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan kategori

¹⁴ Leny Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’: Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 127.

¹⁵ Wulan Dwi Aryani, “Implementasi TGT Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman,” *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 3, no. 2 (2018): 118.

¹⁶ MY Santi Mariani and Esti Setiawati, “Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN Pada Muatan Pembelajaran IPS,” *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3 (2022): 97.

“layak” (0,93), dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan kategori “layak” (0,95).¹⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Defingatun, Sutaryono dan Arif Widagdo (2020) menyatakan bahwa Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 98,89% dan ahli materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 92,3% dan 94,4% dengan kriteria sangat layak.¹⁸ Sendi Fauzi Giwangsa (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Media kartu kuartet ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa.¹⁹ Dari beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas maka kesimpulannya yaitu bahwa media pembelajaran *Quartet Card* ini layak digunakan pada proses pembelajaran, yang telah dibuktikan pada tahun 2017-sekarang media *Quartet Card* mengalami peningkatan dalam pengembangannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* Untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?

¹⁷ Nuri Handayani, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv,” *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2017): 86.

¹⁸ Sutaryono Defingatun and Arif Widagdo, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips,” *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar* 10, no. 2 (2020): 87–88.

¹⁹ Sendi Fauzi Giwangsa, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 47.

2. Bagaimana Kelayakan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* Untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
3. Bagaimana Kefektifan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* terhadap Hasil belajar Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengembangan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* Untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
2. Untuk mengetahui Kelayakan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
3. Untuk mengetahui Keefektifan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* terhadap hasil belajar Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media *Quartet Card* kenampakan alam Jawa Timur berbasis *QR Code* ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Quartet Card QR Code* berbentuk persegi panjang dengan ukuran kartu $8,5 \times 5,5$ cm

2. Media *Quartet Card QR Code* berisi:
 - a. 36 kartu yang terdiri dari 9 kategori tema kota di provinsi Jawa Timur
 - b. 4 kategori subtema kenampakan alam yang ada pada setiap kota di provinsi Jawa Timur tersebut.
 - c. Pemaparan materi disajikan setelah scan *QR Code* pada *Quartet Card*
 - d. Tata cara permainan *Quartet Card* disajikan dalam buku panduan penggunaan media.
3. Media *Quartet Card QR Code* disajikan dengan beberapa nama kota di provinsi Jawa Timur dan kenampakan alam yang ada, yang nantinya siswa mencari pasangan yang cocok antara kenampakan alam yang terdapat di kota tersebut, dengan bertanya antara peserta didik satu dengan lainnya.
4. Media *Quartet Card QR Code* dibuat dari bahan PVC Id Card yang tentunya tahan lama dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
5. Desain media *Quartet Card QR Code* menggunakan aplikasi Canva dan CorelDraw
6. Aplikasi yang digunakan untuk membuat *QR Code* yaitu *QR Code Generator*.
7. *Quartet Card* di simpan dalam kotak yang terbuat dari bahan plastik.
8. Media ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran *Quartet Card* kenampakan alam Indonesia berbasis *QR Code* ini diharapkan menjadi fasilitator yang memiliki peran sebagai sumber dan media belajar untuk melengkapi kegiatan pembelajaran. Diharapkan juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang

pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet dan pada perkembangan dunia Pendidikan. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya pengembangan media pembelajaran *Quartet Card* kenampakan alam Indonesia berbasis *QR Code* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara keseluruhan dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan.

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru ketika kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini berdasarkan atas asumsi dalam melakukan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran ini adalah Media *Quartet Card* kenampakan alam Jawa Timur berbasis *QR Code* ini belum tersedia pada sarana prasarana sekolah dan belum digunakan oleh guru di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
2. Keterbatasan pengembangan media ini hanya bisa digunakan pada kelas yang mempunyai fasilitas mendukung seperti terdapat computer, HP dan TV.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Quartet Card* kenampakan alam Indonesia berbasis *QR Code* telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar (The Development of Quartet Card Media in Learning Social Studies Elementary Schools)”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Media kartu kuartet ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa sebagai media pembelajaran IPS di SD pada materi keragaman budaya di Indonesia karena media ini mudah digunakan oleh siswa.²⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak di laksanakan yaitu materi yang diterapkan tentang keragaman budaya di Indonesia, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan materi yang

²⁰ Giwangsa, 40.

diterapkan yaitu tentang kenampakan alam di Indonesia. Lalu persamaan penelitian ini terletak pada media dan mata pelajaran yang diterapkan yaitu kartu kuartet pada mata pelajaran IPS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuri Handayani dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV (The Development of Quartet Cards Indonesian Culture Learning for Social Science Subject 4 Th Grade)”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan kategori “layak” (0,97). Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan kategori “layak” (0,93), dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan kategori “layak” (0,95).²¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak di laksanakan yaitu hanya pengembangan media kartu kuartet tidak didukung oleh media yang lain, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pengembangan media kartu kuartet berbasis QR Code. Lalu persamaan penelitian ini terletak pada media dan mata pelajaran yang diterapkan yaitu kartu kuartet pada mata pelajaran IPS.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Vindi Mardian Ningsih dan Ganes Gunansyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kartu

²¹ Handayani, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv,” 86.

kuartet QR Code praktis dan valid ketika digunakan. Hasil keefektifan media dilihat dari pretest dan posttest dengan rumus uji T-Test diperoleh Sig. $0,00 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel sehingga dapat diartikan terdapat peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas V sebelum dan sesudah diberikan media kartu kuartet QR Code materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.²² Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu media kartu kuartet di kembangkan pada kelas V, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan dikembangkan pada kelas IV. Lalu persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu kuartet berbais QR code.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Faradila Putri Pratiwi dan Ganes Gunansyah dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Kevalidan produk media kartu bergambar dikategorikan valid sehingga layak digunakan berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli media sebesar 85,3% dan 84%, validasi ahli materi sebesar 92% dan perolehan nilai angket siswa sebesar 91%.²³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu bergambar sedangkan media yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu kuartet. Lalu persamaan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV.

²² Vindi Mardian Ningsih and Ganes Gunansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar,” n.d., 858.

²³ Ganes Gunansyah, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” n.d., 421.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Mega Ayu Wulandari dan Maryam Isnaini Damayanti dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media Kartu Kuartet di kelas V dinyatakan berkualitas dan layak digunakan untuk keterampilan menulis narasi sugestif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket uji coba kelas kecil 95% dan uji coba kelas besar sebanyak 94%. Rata-rata dari keduanya mendapatkan hasil persentase 92,28% yang berarti media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.²⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu media yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan pengembangan media pada mata pelajaran IPS. Lalu persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yaitu kartu kuartet.
6. Penelitian ini dilakukan oleh Andi Ardhila Wahyudi dan Hamdana Hadaming dengan judul “Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Terdapat peningkatan yang signifikan setelah menerapkan media permainan kuartet dalam pembelajaran geometri. Rata-rata persentase aktivitas positif berada pada kategori baik yaitu 73,95% sedangkan di siklus 2 berada pada kategori sangat baik yaitu 85,39%. Untuk persentase aktivitas negatif siklus 1 12,5 % dan siklus 2 sebesar 4,1%, ini berarti aktivitas positif mengalami peningkatan dan aktivitas negatif

²⁴ MA Wulandari and Maryam Isnaini Damayanti, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, 3337.

menurun.²⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada metode penelitian menggunakan PTK, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan metode penelitian R&D. Lalu persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang diimplementasikan.

7. Penelitian ini dilakukan oleh Anisa Khoiril Latifah, Muhammad Idris dan Mega Prasrihamni dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa angket dari tim validasi yang menilai kualitas media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 90,4% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan. Angket respon siswa memperoleh skor persentase sebesar 94,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil tes unjuk kerja keterampilan membaca keseluruhan siswa memperoleh skor sebesar 86,17% dengan kategori sangat baik.²⁶ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada penelitian ini media dikembangkan pada kelas rendah yaitu kelas 2, sedangkan penelitian yang hendak dikembangkan media dikembangkan pada kelas tinggi yaitu kelas IV. Persamaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian R&D.

²⁵ Hamdana Hadaming and Andi Ardhila Wahyudi, “Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar,” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 2 (2023): 21.

²⁶ Anisa Khoiril Latifah, Muhammad Idris, and Mega Prasrihamni, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang,” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 2793.

8. Penelitian ini dilakukan oleh Meinaldo Badrian Sumarsono dengan judul “Media Pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu “Kuartet Kingdom” mendapatkan persentase kevalidan media sebesar 85%, sedangkan untuk kevalidan materi mendapatkan persentase sebesar 72%. Dari hasil ini dapat diambil kesimpulan bahwa media Kartu “Kuartet Kingdom” merupakan media pembelajaran yang valid untuk digunakan.²⁷ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada materi yang diterapkan yaitu tentang Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia, sedangkan penelitian yang hendak dikembangkan menggunakan materi kenampakan alam. Persamaan pada penelitian ini terletak pada kelas penelitian yaitu kelas IV.
9. Penelitian ini dilakukan oleh Defingatun, Sutaryono dan Arif Widagdo dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 98,89% dan ahli materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat layak. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 92,3% dan 94,4% dengan kriteria sangat layak.²⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu kuartet berbasis TAI, sedangkan penelitian

²⁷ Meinaldo Badrian Sumarsono, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu ‘Kuartet Kingdom’ Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar,” *Universitas Negeri Surabaya*, 2020, 495.

²⁸ Sutaryono Defingatun and Arif Widagdo, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan Ips,” *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar* 10, no. 2 (2020): 87–88.

yang hendak dikembangkan yaitu Quartet Card berbasis QR Code. Lalu persamaan pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang diimplementasikan yaitu mata pelajaran IPS dan terletak pada metode penelitian yaitu R&D.

10. Penelitian ini dilakukan oleh M.Y. Santi Mariani dan Esti Setiawati dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran kartu kuartet ASEAN ini sudah layak digunakan karena media pembelajaran karena kartu kuartet ASEAN yang dikembangkan oleh peneliti dalam pemilihan desain, warna, gambar, dan tema yang menarik. Tingkat validitas dari tiga orang ahli memperoleh hasil sangat valid dengan skor rata-rata sebesar 97%.²⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada materi yang diterapkan tentang ASEAN, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan materi kenampakan alam. Lalu persamaan pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang diimplementasikan yaitu mata pelajaran IPS dan terletak pada metode penelitian yaitu R&D.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

²⁹ Mariani and Setiawati, “Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN Pada Muatan Pembelajaran IPS,” 97.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

2. Media pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlihat dalam kegiatan belajar.

3. Media *Quartet Card*

Media *Quartet Card* atau dalam Bahasa Indonesia disebut Kartu kuartet merupakan media dalam bentuk permainan yang terdiri dari: berbagai jumlah kartu gambar dan tulisan kata kata yang ada pada materi. Tujuan kartu kuartet yaitu mengelompokkan kartukartu berdasarkan subtema yang berjumlah 4 kartu dengan tema yang berbeda-beda.

4. QR Code

QR Code yaitu media melibatkan teknologi yang membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, fitur *QR Code* akan memberikan informasi materi lebih lengkap sehingga membantu peserta didik belajar secara mandiri. Kode *QR* adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang

dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi *Denso Corporation* yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994.

5. Kenampakan Alam

Kenampakan adalah sifat atau keadaan tampak, keadaan dapat dilihat. Sedangkan yang dimaksud alam adalah segala yang ada di sekitar kita, semua yang ada di atas bumi, lingkungan sekitar dan sebagainya. Dengan demikian kenampakan alam adalah segala sesuatu di alam atau segala sesuatu di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah, terdiri dari dua bagian pokok yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan alam berupa perairan

6. Pendidik

Secara bahasa, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidik adalah orang yang mendidik. Pendidik adalah semua orang atau siapa saja yang berusaha dan memberikan pengaruh terhadap pembinaan orang lain (peserta didik) agar tumbuh dan berkembang potensinya menuju kesempurnaan. Menurut Undang-undang RI nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab I pasal 1 menyebutkan bahwa guru (Pendidik) adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

7. Peserta Didik

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Siswa atau yang biasa disebut dengan peserta didik merupakan salah satu dari komponen pendidikan yang tidak bisa ditinggalkan, karena tanpa adanya peserta didik tidak akan mungkin proses pembelajaran dapat berjalan. Peserta didik merupakan komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Didalam proses belajarmengajar, peserta didik sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal.