

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. 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. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Seels & Richeys pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.<sup>1</sup> Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses dan media, aplikasi atau sistem yang dirancang akan berkualitas apabila didukung oleh data yang berkualitas.<sup>2</sup>

Seiring dengan kemajuan dunia pendidikan metode penelitian dan pengembangan ini mulai digunakan pada tahun 1980-an. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan di bidang pendidikan diciptakan oleh Borg dan Gall. Metode ini diterapkan dalam proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hal ini juga berkaitan dengan perkembangan penelitian berorientasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan yang dikaitkan dengan program evaluasi dalam ranah. Selain itu, Gay juga berpendapat bahwa R&D tidak hanya untuk

---

<sup>1</sup> I Made Teguh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal Ika* 11, no. 1 (2013): 13.

<sup>2</sup> Mercy Ohy, Christine Takarina Meitty Manoppo, and Mario Tulenan Parinsi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X TKJ SMK," *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 5 (2021): 530.

mengevaluasi teori dalam pendidikan tetapi terutama untuk mengembangkan produk yang efektif untuk sekolah khusus program seperti bahan dan media belajar mengajar.<sup>3</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.<sup>4</sup>

### **1. Definisi Media Pembelajaran**

*Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.<sup>5</sup> *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>6</sup> Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.

---

<sup>3</sup> Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjarnahor, “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling,” *Quanta* 5, no. 3 (2021): 113.

<sup>4</sup> Yolanda Febrita and Maria Ulfah, “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019): 184.

<sup>5</sup> Ni Rai Vivien Pitriani, “Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Ajaran Tri Kaya Parisuda Pada Era Revolusi Industri 4.0,” *Haridracya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu* 1, no. 1 (2020): 42.

<sup>6</sup> Hilmi Hilmi, “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 130.

Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).<sup>7</sup> Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>8</sup> Menurut Miarso Yusufhadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>9</sup> Menurut Sukiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>10</sup> Berdasarkan pendapat diatas

---

<sup>7</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 2.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," 2011, 10.

<sup>9</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2004), 457.

<sup>10</sup> Rohpinus Sarumaha, Darmawan Harefa, and Maria Magdalena Zagoto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsepgeometri Transformasi Refleksi Siswa Kelas Xii-Ipa-B Sma

maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran juga tidak lepas dari fungsi media pembelajaran tersebut. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam Pemanfaatan media pembelajaran juga tidak lepas dari fungsi media pembelajaran tersebut. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam.<sup>11</sup> Adapun beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

Menurut Daryanto media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan yaitu dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran. Media menjadi kunci dalam menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran. Pendidik menggunakan sebagai langkah untuk membantu peserta didik dalam menerima pesan dari media pembelajaran.<sup>12</sup> Levie dan Lents juga berpendapat dalam Arsyad, mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi atensi menciptakan perhatian siswa dan menarik siswa untuk fokus pada materi yang ditampilkan.

---

Kampus Telukdalam Melalui Model Pembelajaran Discoverylearning Berbantuan Media Kertas Milimeter,” *Jurnal Education and Development* 6, no. 1 (2018): 92.

<sup>11</sup> Muhammad Istiqlal, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika,” *JIPMat* 2, no. 1 (2017): 47–48.

<sup>12</sup> Ilmawan Mustaqim, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 177.

- b. Fungsi afektif menciptakan kenyamanan emosi siswa ketika sedang belajar.
- c. Fungsi kognitif mempercepat dalam memahami dan mengingat pesan yang ditampilkan.
- d. Fungsi kompensatoris mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi yang diberika secara verbal.<sup>13</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.<sup>15</sup>

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

---

<sup>13</sup> Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018): 5–6.

<sup>14</sup> Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 77.

<sup>15</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 177.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>16</sup>

Daryanto memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- b. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- c. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- d. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Dini Susanti, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Ikur Koto Padang," *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* 1, no. 1 (2018): 93.

<sup>17</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 100.

### C. Media *Quartet Card* Berbasis *QR Code*

#### 1. Pengertian *Media Quartet Card*

Saat ini permainan kartu sangat berkembang dan beberapa permainan kartu mulai berubah fungsi tidak hanya sebagai permainan tetapi juga sebagai media dalam pembelajaran. Permainan kartu kuartet merupakan permainan bergambar yang dimainkan bersama sebagai media sederhana untuk membantu proses pembelajaran anak dalam menghafal.<sup>18</sup> Dalam KBBI *Quartet* (kuartet) merupakan kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat, sedangkan card (kartu) merupakan kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis).

*Quartet Card* atau dalam Bahasa Indonesia berarti Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.<sup>19</sup> Kartu kuartet merupakan permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu yang disertai gambar dengan tema yang telah ditentukan setiap kartu terdapat judul dan sub judul sebagai penjelasan dari gambar tersebut.<sup>20</sup> Menurut Karsono menyatakan bahwa kartu kuartet seperti namanya berarti “berjumlah 4”, maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang

---

<sup>18</sup> Maula Finayatul, “The Development of Quartet Card Game Media to Increase Reading Interest and Learning Result of Social Science at MI Sunan Ampel Sidoarjo,” 2014, 25–26.

<sup>19</sup> Indah Setiyorini, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” 2013, 3.

<sup>20</sup> Fatatul Hikmah and Fathul Niam, “Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Pada Siswa Kelas II SDI Ma’arif Tawang Sari Garum),” *Patria Educational Journal (PEJ)* 2, no. 2 (2022): 75.

digunakan untuk permainan terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu.<sup>21</sup> Didalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas, di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar yang tertera.<sup>22</sup> Namun beda halnya dengan pengembangan media *Quartet Card* pada penelitian ini dalam satu set kartu terdapat 36 lembar kartu permainan dan pada setiap kartu terdapat *QR Code* yang menunjang atau membantu penjelasan materi dalam *Quartet Card* tersebut.

## 2. Manfaat Media *Quartet Card*

- a. Melalui media *Quartet Card* peserta didik mampu melatih fokusnya ketika mencari pasangan kartu yang ada pada peserta didik yang lainnya.
- b. Meningkatkan fungsi kognitif siswa meningkatkan ketrampilan kognitif yang sangat penting dimiliki siswa karena sangat berkaitan dengan kemampuan belajar serta memecahkan suatu permasalahan.
- c. Siswa lebih tertarik dengan adanya media edukatif bergambar yang menarik serta pembelajaran yang aktif. Ketika memainkan kartu ini siswa dapat mengenal kenampakan alam di Indonesia. Hal ini membuat ketrampilan kognitif siswa menjadi terlatih.
- d. Dengan media edukatif ini siswa lebih paham terhadap lingkungan sekitar serta siswa menjadi lebih kritis dan peka terhadap sekitarnya

---

<sup>21</sup> Karsono Karsono et al., "Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 43–49.

<sup>22</sup> Sri Adelila Sari and Ratu Fazlia Ina Rahmayani, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2017): 2.



karena media ini mengharuskan siswa untuk berinteraksi aktif dengan siswa lainnya.

- e. Menggunakan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Quartet Card

*Quartet Card QR Code* sebagai media juga memiliki kekhususan dan keunikan, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa Sekolah Dasar yang masih dalam usia anak-anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Dengan demikian anak-anak dapat memainkannya di segala tempat dan di setiap waktu dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran.<sup>23</sup> Adapun kelebihan media *Quartet Card QR Code* sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkrit: gambar atau foto realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- b. Media ini termasuk dalam media visual jadi dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.<sup>24</sup>
- c. Praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja
- d. permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antarsiswa.

---

<sup>23</sup> Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, and Sunanih Sunanih, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 488.

<sup>24</sup> Arief S Sadiman, "Media Pendidikan: Pengertian," *Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, 2008, 29.

Adapun Kekurangan Media *Quartet Card QR Code* sebagai berikut:

- a. Permainan ini dapat diikuti dengan jumlah pemain yang tidak banyak, karena jumlah kartu terbatas.
- b. Keterbatasan subjek kartu ini memiliki cakupan subjek yang terbatas, menyesuaikan pada topik atau tema yang ada dalam set kartu. Keterbatasan ini dapat membatasi variasi topik atau materi yang diajarkan.
- c. Masih diperlukan variasi desain kartu kuartet agar dapat lebih menarik pada setiap pengembangan.<sup>25</sup>

#### 4. Langkah-langkah penggunaan *Media Quartet Card*

- a. Permainan *Quartet Card QR Code* dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 6 siswa setiap kelompok dan Siswa duduk melingkar.
- b. Kocok kartu secara acak, lalu Kartu dibagikan dengan setiap siswa masing-masing mendapat 4 kartu, sedangkan sisa kartu ditempatkan di tengah.
- c. Setelah masing-masing mendapat kartu, pemain melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama.
- d. Pemain pertama bertanya kelawan pemain dengan menyebutkan judul tema kartu dan nama subtema kartu. Contoh: “Punya kartu kenampakan alam Kediri gunung kelud”.
- e. Apabila lawan pemain yang ditunjuk mempunyai tema dan subtema kartu tersebut, kartu tersebut diberikan kepada lawan yang meminta.

---

<sup>25</sup> Lisnawati Lisnawati et al., “Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) Sebagai Media Edukasi Budaya Lokal Di SMPN Bandarlampung,” *Historia (Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah)* 7, no. 2 (2019): 249.

- f. Apabila lawan pemain tidak memiliki tema dan subtema kartu yang diminta, pemain harus mengambil satu kartu yang ada di tengah.
  - g. Langkah di atas dilakukan berulang sampai semua kartu habis dan mendapatkan kategorinya.
  - h. Jika 4 kartu sudah terkumpul 1 tema, taruhlah 4 kartu tersebut di meja.
  - i. Jika peserta didik berhasil mengumpulkan Tema *Quartet Card* yang terbanyak adalah pemenang pada permainan.
  - j. Jika peserta didik mengumpulkan Tema *Quartet Card* paling sedikit siswa tersebut kalah.
  - k. Masing-masing peserta didik yang berhasil mengumpulkan kategori kartu dapat scan kartu secara bergantian.
  - l. Peserta didik yang kalah akan di beri pertanyaan oleh peserta didik yang menang.
5. QR Code

*QR Code* merupakan sebuah gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya, terutama data berbentuk teks. *QR Code* merupakan perkembangan dari sebuah barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR Code* berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan bar code berisi data dalam satu arah saja.<sup>26</sup> 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 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah

---

<sup>26</sup> Dewi Anjani, Desi Novianti, and Ali Sadikin Wear, "Pelatihan Pemanfaatan Quick Responde Code Technology Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 124.

dibaca oleh pemindai *QR* merupakan singkatan dari quick response atau respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula.<sup>27</sup> *QR Code* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan jenis-jenis barcode lainnya, yaitu : Kapasitas besar, Mudah dibaca, Kemampuan menyimpan huruf dan angka, Dapat dibaca dari berbagai arah, Ukuran kecil dan Tahan terhadap kotor dan rusak.<sup>28</sup>

#### **D. Pembelajaran IPS SD/MI**

##### **1. Pengertian Pembelajaran IPS SD/MI**

Dalam kepustakaan asing mengenai pendidikan IPS dikenal dengan berbagai istilah seperti social science education, social studies, and social education.<sup>29</sup> Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan.<sup>30</sup> Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu social, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah social kehidupan. Materi IPS untuk jenjang Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu

---

<sup>27</sup> Yohana Tri Widayati, "Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal," *Komputaki* 3, no. 1 (2017): 68.

<sup>28</sup> Rastri Prathivi, "Analisa Sistem Qr Code Untuk Identifikasi Buku Perpustakaan," *Jurnal Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi* 14, no. 2 (2019): 37.

<sup>29</sup> Muhammad Numan Somantri, "Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS," *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2001, 71.

<sup>30</sup> Rudi Salam, "Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS," *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN* 2, no. 1 (2017): 9.

karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogic dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistic.<sup>31</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai kajian akademik merupakan perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan praktik bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu ilmu pengetahuan bukanlah hanya bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi juga harus mengajarkan tentang makna dan nilai-nilai atas ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan kehidupannya kearah yang lebih baik. IPS di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.<sup>32</sup> Ilmu Pengetahuan IPS memiliki hakikat untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan pada kenyataan kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa sendiri, sehingga dengan memberikan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya dan dapat menjadi warga negara yang baik.<sup>33</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI

Tujuan pendidikan IPS secara konseptual harus dilihat dari beberapa istilah yang digunakan di Negara asalnya yaitu *social studies dan citizenship aducation atau civic education*. Jika pendidikan IPS di pandang sebagai *social studies*, maka pendidikan IPS bertujuan untuk mengkaji masalah-masalah sosial pada umumnya dan kehidupan manusia pada khususnya,

---

<sup>31</sup> Etty Ratnawati, "Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu," *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 2, no. 1 (2016): 3.

<sup>32</sup> Ina Azariya Yupita, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," 2013, 2.

<sup>33</sup> Nabilla Nur Fauziah et al., "Perkembangan Pendidikan IPS Di Indonesia Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 93.

dengan begitu peserta didik memiliki pengetahuan yang logis, lengkap, dan objektif yang didukung dengan informasi dan fakta yang terjadi sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan secara tepat. Sementara jika pendidikan IPS di pandang sebagai *citizenship aducation* atau *civic education*, maka pendidikan IPS bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang baik sehingga peserta didik mampu berperan aktif dan efektif dalam kehidupan masyarakat yang demokratis.<sup>34</sup>

Adapun tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI ditetapkan sebagai berikut:

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>35</sup>

### 3. Karakteristik Pembelajaran IPS SD/MI

Dalam hal ini teori belajar yang mendukung pembelajaran IPS SD yaitu teori belajar yang konstruktivis. Teori tersebut sesuai dengan teori belajar abad 21 (revolusi industri 4.0). konstruktivisme diyakini sebagai suatu proses dimana pendidik dan peserta didik bersama-sama menerjemahkan

---

<sup>34</sup> Muhammad Zoher Hilmi, "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 168.

<sup>35</sup> Rifki Afandi, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2011): 96.

dan membangun pengetahuan yang selama ini terpendam dan belum digali dari dalam diri untuk dapat menimbulkan pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada.<sup>36</sup> Karakteristik pembelajaran IPS SD/MI harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pembelajaran selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan bermasyarakat.
- b. Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan serta norma hidup manusia.
- c. Pembelajaran harus mengembangkan pengalaman belajar baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil, maupun mandiri.
- d. Pembelajaran harus memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- e. Pembelajaran harus mengangkat contoh kasus, isu, dan masalah-masalah sosial dalam rangka mendalami materi IPS
- f. Pembelajaran harus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kegiatan inkuiri peserta didik.<sup>37</sup>

## **E. Kenampakan Alam Jawa Timur**

### **1. Pengertian Kenampakan Alam**

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam yang terbentuk karena peristiwa alam. Kenampakan alam yang dapat kita lihat adalah yang ada di permukaan bumi. Permukaan bumi terdiri atas daratan dan perairan. Di bagian daratan terdapat berbagai macam bentangan alam,

---

<sup>36</sup> Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 144.

<sup>37</sup> Dina Anika Marhayani, "Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS," *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 70.

antara lain gunung, pegunungan, sungai, danau, dataran rendah, dataran tinggi dan pantai. Sedangkan bentangan alam di bagian perairan berupa selat, laut dan samudra.<sup>38</sup> Kenampakan alam disebut juga dengan istilah bentang alam, kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam. Kenampakan yang terjadi karena peristiwa alam disebut kenampakan alam.<sup>39</sup>

## 2. Materi Kenampakan Alam

Kenampakan alam atau bentang alam merupakan semua hasil peristiwa alam dipermukaan bumi. Ada berbagai jenis kenampakan alam disekitar kita baik yang berada diwilayah daratan maupun perairan<sup>40</sup>. Berikut merupakan kenampakan alam pada wilayah kota provinsi jawa timur.<sup>41</sup>

### a. Surabaya

#### 1) Hutan Mangrove Wonorejo

Hutan bakau atau mangrove yang tumbuh di sekitar muara Sungai Wonorejo di Surabaya. Kawasan ini terletak di Kecamatan Rungkut, kota Surabaya jawa timur. Memiliki lahan sekitar 200 hektar. Hutan mangrove wonorejo dijadikan objek wisata alam disurabaya.<sup>42</sup>

#### 2) Pantai Kenjeran

Letak Pantai kenjeran ada 2 yaitu Pantai Kenjeran Lama berada di Jalan Raya Pantai Lama No. 12 Kenjeran, Bulak, Surabaya.

---

<sup>38</sup> Leo Agung Sutoyo, "Ilmu Pengetahuan Sosial 4," *Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional*, 2009, 21.

<sup>39</sup> Endah Nurjanah and Muhamad Rifai, "Identifikasi Kenampakan Alam Kabupaten Pacitan Sebagai Bahan Ajar Ips Kelas V Sd," *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial* 2, no. 1 (2017): 61.

<sup>40</sup> Nani R, Khristiyono dan Irene M.J.A, *Buku ESPTS (Erlangga Straight Point Series) IPAS Volume II Untuk Kelas*, 2022, 2-10.

<sup>41</sup> Jatimprov, "Profil", 23 November 2023, <https://jatimprov.go.id/profile>

<sup>42</sup> Muhammad Nurdin, "Wisata Hutan Mangrove Wonorejo: Potensi Ecotourism Dan Edutourism Di Surabaya," *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology* 4, no. 1 (2011): 12–15.



Sedangkan Pantai Kenjeran Baru berada di Jalan Sukolilo No. 100, Sukolilo Baru, Bulak, Surabaya. Pantai kenjeraan dijadikan sebagai objek wisata alam air disurabaya.<sup>43</sup>

### 3) Sungai Kali Mas

Sungai merupakan kenampakan perairan yang ada didarat, Sungai kali mas berhulu di Kota Mojokerto dan mengalir ke arah timur laut hingga bermuara di Surabaya (menuju ke Selat Madura). Sungai kali mas dijadikan sebagai sarana transportasi sungai kota.<sup>44</sup>

### 4) Waduk Jurang kuping

Letak waduk Jurang Kuning berada di Pakal, Kelurahan Benowo, Surabaya Barat. Di sekitar Jurang Kuning banyak pohon lontar atau siwalan dan pohon mangga. Waduk jurang kuning ini di jadikan objek wisata alam pemancingan.<sup>45</sup>

## b. Mojokerto

### 1) Gunung Pundak

Gunung Pundak terletak di Dusun Claket, Kecamatan. Pacet, Kabupaten. Mojokerto. Gunung Pundak memiliki ketinggian 1.585 meter di atas permukaan laut. Gunung pundak dijadikan sebagai objek wisata alam pendakian. <sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> Rahmat Sepa Indrawan, Herry Santosa, and Sri Utami, "Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya Dengan Konsep Waterfront," 2017, 7–8.

<sup>44</sup> Iska Desmawati, Alifa Adany, and Cillysa Astine Java, "Studi Awal Makrozoobentos Di Kawasan Wisata Sungai Kalimas, Monumen Kapal Selam Surabaya," *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 8, no. 2 (2020): 20.

<sup>45</sup> Jokhanan Kristiyono, "Komunikasi Pariwisata: Pengembangan Identitas Kawasan Wisata Jurang Kuning Benowo Surabaya Melalui Kegiatan Budaya Lokal," n.d., 3–5.

<sup>46</sup> Srigitarja, "Gunung Pundak", 20 November 2023, Gunung Pundak - Srigitarja (mojokertokab.go.id)

## 2) Hutan Pinus

Hutan pinus termasuk dalam Kawasan dataran tinggi yang terletak di Trawas-Mojosari, Cembor, Trawas, Kabupaten Mojokerto. Hutan pinus sekarang dijadikan objek wisata alam salah satunya dijadikan bumi perkemahan.<sup>47</sup>

## 3) Sungai Sadar

Sungai Sadar berlokasi di Kelurahan Gunung Gedangan, Kecamatan Magersari, Kabupaten Mojokerto. Sungai sadar merupakan salah satu di Sungai Kabupaten Mojokerto dengan aliran yang berasal dari Sungai Brantas. Aliran sungai dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti irigrasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan serta transportasi air.<sup>48</sup>

## 4) Bukit Watu Jengger

Bukit watu jenger terletak di Nawangan, Tawangrejo, Jairejo, Mojokerto. Bukit ini memiliki ketinggian 1100 mdpl, bukit ini sering digunakan wisatawan untuk Kawasan pendakian.<sup>49</sup>

### c. Malang

#### 1) Gunung Semeru

Gunung semeru merupakan gunung tertinggi dipulau jawa yang berada pada ketinggian 3.676 mdpl. Gunung semeru terletak di Jawa

---

<sup>47</sup> Timdetikjatim. Pesona alas Pelangi, hutan pinus ditrawas Mojokerto, 20 November 2023, <https://www.detik.com/jatim/wisata/d-6362452/pesona-alas-pelangi-hutan-pinus-di-trawas-mojokerto>

<sup>48</sup> Nurmaida Claudia Purba and Herlina Fitrihidajati, "Kualitas Perairan Sungai Sadar Berdasarkan Indeks Keanekaragaman Makrozoobentos Dan Kadar Logam Berat (Pb) Di Kabupaten Mojokerto.," *LenteraBio: Berkala Ilmiah Biologi* 10, no. 3 (2021): 292.

<sup>49</sup> Tahuraradenoerjo, "Bukit waktu jenger", 20 November 2023, Bukit Watu Jengger - Tahura Raden Soerjo ([jatimprov.go.id](http://jatimprov.go.id))

Timur, masuk dalam wilayah Kabupaten Lumajang dan Kabupaten Malang. Lokasi Gunung Semeru juga masuk dalam kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. Gunung semeru dijadikan objek wisata alam pendakian.<sup>50</sup>

## 2) Pantai Balekambang

Pantai Balekambang terletak di wilayah Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang. Luas area Pantai Balekambang sekitar kurang lebih 10 Hektar yang mana status kepemilikan tanahnya merupakan milik Perhutani. Pantai balekambang dijadikan sebagai objek wisata alam air.<sup>51</sup>

## 3) Sungai Metro

Sungai ini memiliki Panjang 320 km yang membentang mulai dari wilayah Malang, blitar, Tulungagung, jombang, dan Mojokerto. Salah satu anak sungai Berantas adalah sungai metro yang terletak diwilayah Joyosuko, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.<sup>52</sup>

## 4) Bukit Budug Asu

Bukit budug asu terletak di lereng Gunung Arjuna Malang tepatnya disekitar area argo wisata kebun teh lawing. Memiliki ketinggian sekitar 200 mdpl. Bukit budug asu dijadikan sebagai objek wisata alam perkemahan.<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> Zainul Hidayat and Emmy Ermawati, "Urgensi Capacity Building Terhadap Resiko Di Kawasan Gunung Semeru Lumajang," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2, no. 4 (2022): 1266.

<sup>51</sup> Jefri A Mateka, E Erlinda Indrayani, and Nuddin Harahap, "Obyek Wisata Pantai Balekambang Kabupaten Malang Jawa Timur," *Jurnal Mahasiswa Agribisnis Perikanan* 1, no. 1 (2013): 13.

<sup>52</sup> Septa Rahadian and Hendri Setiawan, "Sungai Metro Sebagai Cikal Bakal Dari Peradaban Kerajaan Kanjuruhan," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2–3.

<sup>53</sup> Kawan GNFI, "ke budug asu mencari panorama yang syahdu, 20 November 2023, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/07/04/ke-budug-asu-mencari-panorama-yang-syahdu>

#### d. Pasuruan

##### 1) Bukit Paralayang Sempu

Bukit Paralayang Sempu yang terletak di Desa Cowek, Kecamatan Purwodadi, Pasuruan. Bukit Paralayang Sempu sebagai Taman Angkasa bagi para atlet paralayang dalam mencoba tempat-tempat baru untuk latihan atau berkompetisi.<sup>54</sup>

##### 2) Pantai Lekok

Pantai Lekok terletak di Desa Jatirejo, Kecamatan Lekok, Kabupaten Pasuruan. Pantai dengan pasir berwarna cokelat, terkenal dengan perahu nelayan berbendera warna-warni & festival budaya. Pantai lekok dijadikan sebagai objek wisata alam air.<sup>55</sup>

##### 3) Sungai Welang

Luas daerah aliran sungai Welang adalah 522.89 hektar melintas di 3 wilayah yaitu Kabupaten Pasuruan, Kota Pasuruan dan Kabupaten Malang. Sungai ini memiliki panjang sungai utama adalah 39,21 km.<sup>56</sup>

##### 4) Danau Rabu Grati

Danau Ranu terletak di Desa Ranuklindungan, Kecamatan Grati, Kabupaten Pasuruan. Luas Danau Grati sebesar 1.085 hektar dan memiliki kedalaman rata-rata sekitar 74,07 meter.<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Pemerintah Kabupaten Pasuruan, "Bukit Paralayang Sempu, Surga-Nya Penyuka Paralayang di Kabupaten Pasuruan, 26 Novemver 2023, <https://www.pasuruankab.go.id/isiberita/bukit-paralayang-sempu-surga-nya-penyuka-paralayang-di-kabupaten-pasuruan>

<sup>55</sup> Alifyani Gunarti, "Perilaku Masyarakat Nelayan Terhadap Kebersihan Lingkungan Pantai Di Daerah Pesisir Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan," 2010, 2–3.

<sup>56</sup> Yoggi Fracasnofa Komala Candra, Pitojo Tri Juwono, and Evi Nur Cahya, "Studi Manajemen Konstruksi Proyek Pembangunan Infrastruktur Pengendali Banjir Sungai Welang Di Kota Pasuruan," *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa Sumber Daya Air* 3, no. 1 (2023): 13.

<sup>57</sup> Hertiari Idajati and Elok Wuri Safitri, "Metode Spatial Linear Regression Dalam Memprediksi Kualitas Perairan Danau Ranu Grati Kabupaten Pasuruan," *Jurnal Penataan Ruang* 13, no. 1 (2018): 18–19.

#### e. Probolinggo

##### 1) Gunung Argopuro

Gunung ini merupakan gunung bekas gunung berapi aktif. Memiliki ketinggian 3.088 mdpl yang merupakan bagian dari pegunungan yang berada di Kabupaten Probolinggo. Gunung ini terletak diperbatasan kabupaten Probolinggo, Situbondo, dan Bondowoso. gunung argopuro dijadikan sebagai objek wisata kawasan pendakian terpanjang di Jawa timur.<sup>58</sup>

##### 2) Pantai Bentar

Pantai Bentar terletak di Jalur Pantura Mayangan, Karang Anyar Desa Curahsawo, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo, Jawa timur. Pantai ini dijadikan sebagai objek wisata pantai di Probolinggo. Pantai bentar merupakan salah satu pantai utara yang terhubung dengan laut Jawa.<sup>59</sup>

##### 3) Sungai Kedunggaleng

Sungai ini terletak di desa Dringu Kecamatan Dringi Kabupaten Probolinggo. Sungai ini memiliki lebar 38 meter dengan panjang sungai 38 kilometer.<sup>60</sup> Aliran sungai dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti irigrasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan serta transportasi air.

---

<sup>58</sup> Nirmala Ayu Aryanti, Ari Prabowo, and Samsul Maâ, "Diversity of Bird Species in Some Land Use around the Area of Mount Argopuro, Probolinggo," *Biotropika: Journal of Tropical Biology* 6, no. 1 (2018): 18.

<sup>59</sup> Titik Umadiyah Haryanti, "Peranan Pantai Dalam Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Disekitar Pantai Bentar Kabupaten Probolinggo Jawa Timur," *Majalah Pembelajaran Geografi* 1, no. 1 (2018): 12–13.

<sup>60</sup> Bps Kabupaten Probolinggo, 26 November 2023, <https://probolinggokab.bps.go.id/statictable/2020/09/01/937/nama-dan-panjang-sungai.html>

#### 4) Bukit Dami

Bukit Dami adalah sebuah bukit dengan ketinggian 200 mdpl, Yang berada di Desa Tigasan Wetan, Kecamatan Leces, Kabupaten Probolinggo. Bukit Dami dijadikan sebagai objek wisata sejak bulan November 2019.<sup>61</sup>

#### f. Batu

##### 1) Gunung Panderman

Gunung Panderman adalah sebuah gunung yang terletak di Dusun Toyomerto, Desa Pesanggraha kota Batu, memiliki ketinggian 2.000 mdpl. Gunung ini dijuluki gunung putri tidur. Gunung panderman dijadikan objek wisata alam pendakian dan pekemahan.<sup>62</sup>

##### 2) Air Terjun Coban Rais

Air terjun coban rais terletak di Desa Oro-oro Ombo, Kota Batu. Air terjun ini memiliki ketinggian kurang lebih 20 meter. Berada di kawasan perbukitan dengan ketinggian sekitar 1025 Mdpl di lereng Gunung Panderman. Air terjun coban rais dijadikan objek wisata alam air terjun yang menarik.<sup>63</sup>

##### 3) Sungai Brantas

Sungai Brantas berhulu di kaki Gunung Arjuno, tepatnya Desa Sumber Brantas, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Luas Daerah Aliran Sungai Brantas mencapai 11.900 hektar atau seperempat dari luas

---

<sup>61</sup> Mutinda Teguh Widayanto, "Pengembangan Objek Wisata Bukit Dami Dengan Konsep Ekowisata Di Desa Tigasan Wetan, Leces, Probolinggo," *TA'AWUN* 1, no. 01 (2021): 97.

<sup>62</sup> Didik Taryana, "Pengaruh Formasi Geologi Terhadap Potensi Mata Air Di Kota Batu," *Jurnal Pendidikan Geografi* 20, no. 2 (2016): 10.

<sup>63</sup> Sri E Nurhidayati, "Sistem Pariwisata Di Agropolitan Batu," *Jurnal. Universitas Airlangga. Surabaya*, 2009, 83.

Provinsi Jawa Timur dan panjang sungai ini 320 kilometer.<sup>64</sup> Aliran sungai brantas dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti irigrasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan serta transportasi air

#### 4) Bukit Teletubbies Batu

Bukit *Teletubbies Batu* terletak di Desa Bumiaji, Kecamatan Bumiaji, Kota *Batu*. Bukit ini menyajikan keindahan panorama gunung arjuno dan gunung welirang.<sup>65</sup> Bukit Teletubbies dijadikan sebagai objek wisata alam.

#### g. Blitar

##### 1) Gunung Pegat

Gunung pegat terletak di antara Kecamatan Srengat dan Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Gunung pegat memiliki ketinggian sekitar 343 meter diatas permukaan laut. Banyak potensi wisata yang dimiliki Gunung Pegat, mulai peninggalan purbakala hingga olahraga paralayang.<sup>66</sup>

##### 2) Pantai Tambakrejo

Pantai Tambakrejo berada di Kabupaten Blitar yang letaknya di sebuah teluk dengan panjang sekitar 10 kilometer di Desa Tambakrejo,

---

<sup>64</sup> Hisyam Fahmi and Ahmad Abtokhi, "Penanaman Pohon Pada Daerah Aliran Sungai Di Desa Torongrejo Kota Batu Dalam Mendukung Program Brantas Tuntas," *JRCE (Journal of Research on Community Engagement)* 2, no. 1 (2020): 2–3.

<sup>65</sup> Rucitarahma Ristiawan, "Perencanaan Pengelolaan Wisata Pedesaan Di Desa Bumiaji, Kota Batu, Kabupaten Malang, Jawa Timur," *Bakti Budaya* 2, no. 2 (2019): 121.

<sup>66</sup> KAMILIA ALFA NI, "Mitos Pegatan Dalam Cerita Rakyat Gunung Pegat Di Blitar: Kajian Ekokritik," 2022, 5.

Kecamatan Wonotirto. Sebagian besar masyarakat disekitar Pantai Tambakrejo bermata pencaharian sebagai nelayan dan pedagang.<sup>67</sup>

### 3) Sungai Bladak

Sungai Bladak terletak di desa Kecamatan Nglegok **di** sebelah barat lereng gunung Kelud pada wilayah blitar. Sungai Bladak mengalirkan air dingin. Tapi seiring munculnya fenomena kubah lava, air di sungai Bladak sekarang menjadi panas dan mengandung belerang.<sup>68</sup> Aliran sungai dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti irigrasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan serta transportasi air.

### 4) Bukit Bunda

Bukit bunda merupakan kenampakan alam buatan. Bukit Bunda berawal dari lahan bekas tambang batu kapur seluas 10 hektar yang panas dan gersang yang terletak di Desa Dawuhan Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar.<sup>69</sup> Bukit bunda dijadikan sebagai objek wisata.

## h. Kediri

### 1) Gunung Kelud

Gunung kelud adalah gunung yang paling rendah, memiliki ketinggian 1.731 meter diatas permukaan laut. Gunung kelud terletak dalam cakupan 3 wilayah yaitu kabupaten kediri, kabupaten malang

---

<sup>67</sup> Gendis Wedar Nugraheni and Ida Bagus Suryawan, "Dampak Perkembangan Pariwisata Pantai Tambakrejo Terhadap Ekonomi Masyarakat Desa Tambakrejo Kabupaten Blitar," *Jurnal Destinasi Pariwisata* 6, no. 1 (2018): 40.

<sup>68</sup> Tamara Pingki, "Analisis Kualitas Air Sungai Berdasarkan Ketinggian Sungai Bladak Dan Sungai Kedungrawis Di Kabupaten Blitar," *E-Journal BUDIDAYA PERAIRAN* 9, no. 2 (2021): 56.

<sup>69</sup> Benny Irvian, "Pengaruh Daya Tarik Wisata Dan Fasilitas Terhadap Keputusan Berkunjung Di Wisata Bukit Bunda Kabupaten Blitar," 2019, 53.



dan kabupaten blitar. Namun secara administratif gunung kelud adalah milik wliayah kabupaten kediri.<sup>70</sup> Gunung kelud dijadikan sebagai objek wisata alam.

## 2) Waduk Siman

Waduk ini terletak di desa siman, kec. Kepung, kabupaten kediri. Waduk siman memiliki luas 50.000 meter persegi dan memiliki kedalaman rata-rata 3.50 meter. Waduk siman memegang peranan penting bagi proses irigasi pertanian di kecamatan kepung dan sekitarnya.<sup>71</sup>

## 3) Sungai Brantas Kediri

Sungai Brantas adalah sebuah sungai yang mengalir di provinsi Jawa Timur mengalir ke Kediri dan bertemu dengan Sungai Widas di Kertosono.<sup>72</sup> Aliran sungai brantasdapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti irigrasi lahan pertanian, peternakan tambak ikan serta transportasi air.

## 4) Bukit Ongakan

Bukit ini terletak di Desa Besowo Kabupaten Kediri, yang masih merupakan bagian dari perbukitan Gunung Kelud. Bukit ini memiliki ketinggian 860 meter diatas permukaan laut. Bukit ongakan dijadikan sebagai objek wisata alam.

---

<sup>70</sup> Sri Herminingrum, *Kearifan Lokal Masyarakat Tradisional Gunung Kelud* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021), 7–8.

<sup>71</sup> NUR CAHYANI, “Tradisi Upacara Melasti Di Waduk Siman Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri,” n.d., 3–5.

<sup>72</sup> Masega Dian Latief Mukti, “Strategi Pengembangan Kawasan Barat Sungai Brantas Kota Kediri Sebagai Destinasi Pariwisata Daerah Untuk Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (Studi Pada Kawasan Objek Wisata Selomangleng Kota Kediri),” 2015, 1798.

i. Madiun

1) Gunung Kendhil

Gunung Kendil ini sendiri berada pada Desa Pilangrejo, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Memiliki ketinggian sekitar 3.153 meter diatas permukaan laut. Banyak orang yang menyebutnya sebagai Santa Monica dari los angeles karena keindahannya.<sup>73</sup> Gunung kendhil dijadikan sebagai objek wisata alam.

2) Air terjun banyu lawe

Air terjun banyu lawe terletak di desa kapel, kecamatan kare, kabupaten madiun. Air terjun ini berada di lereng pegunungan wilis. Air terjun banyu lawe dijadikan sebagai objek wisata alam air. Air terjun banyu lawe memberikan memiliki pesona keindahan yang sangat menarik. Jalur menuju air terjun banyu lawe di jadikan olahraga hiking oleh wisatawan.

3) Sungai Bengawan Madiun

Bengawan Madiun atau Kali Madiun adalah sebuah sungai yang merupakan anak sungai terbesar Bengawan Solo. Sungai ini bermula dari penyatuan aliran air dari sejumlah sungai-sungai kecil yang bermula di sekitar kota Ponorogo, terutama Kali Slahung, Kali Keyang dan Kali Sungkur. Menyatu dengan Bengawan Solo di wilayah Kota Ngawi.<sup>74</sup> Sungai bengawan madiun di jadikan objek wisata alam air.

---

<sup>73</sup> Visitpare.com, “Gunung Kendhil dan Keeksotisanya”, 20 Vovember 2023, <https://visitpare.com/obyek-wisata-news/gunung-kendil/>

<sup>74</sup> Ensiklopedia Dunia, “Bengawan Madiun”, 21 November 2023, [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Bengawan\\_Madiun](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Bengawan_Madiun)

#### 4) Bukit Asmara Puyangan

Bukit Asmara Puyangan terletak di Dusun Beji Desa Durenan Kecamatan Gemarang Kabupaten Madiun yang berjarak kurang lebih 2 km dari Pasar Gosong. Bukit Asmara Puyangan dijadikan objek wisata alam.

Materi yang telah dipaparkan merupakan materi kenampakan alam yang sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) IPAS di kelas IV. Berikut merupakan pemaparan mengenai CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) IPAS Kelas IV:

**Tabel 2.1 Sebaran CP dan TP Materi Kenampakan Alam**

<b>CP (Capaian Pembelajaran)</b>	<b>TP (Tujuan Pembelajaran)</b>
Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam bentang alam pada provinsi jawa timur. 2. Peserta didik dapat mengkategorikan tema dan subtema ragam bentang alam pada provinsi jawa timur.

Berdasarkan pemaparan dari CP dan TP diatas maka peneliti akan membuat produk berupa media Quartet Card QR Code untuk proses pembelajaran siswa kelas IV SD/MI. Peneliti membuat media ini sesuai

dengan CP dan TP yang telah ditentukan agar media yang digunakan siswa dan peneliti dapat terdapat keselarasan.

#### **F. Karakteristik Siswa Kelas IV**

Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat meliputi perubahan yang terjadi dalam pola pikir siswa sekolah dasar.<sup>75</sup> Ahli kognitif, piaget (1964), menyatakan bahwa ada empat fase kognitif yang dialami oleh manusia yaitu:

1. Fase Sensomotorik. Fase ini berada pada rentang usia 0-2 tahun. Pada fase ini bayi yang baru lahir dengan sejumlah refleks bawaan yang mendorong untuk mengeksploprasi dunianya.
2. Fase praoperasional. Fase ini berada pada rentang usia 2-7 tahun. Pada fase ini siswa belajar untuk dapat merepresentasikan dan menggunakan objek melalui kata-kata maupun gambaran sesuatu.<sup>76</sup>
3. Fase operasional kongkrit. Fase ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Pada fase ini siswa sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini siswa belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda kongkret. Pada fase ini lah siswa sekolah dasar berada. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan penglogikaan melalui benda-benda kongkret.
4. Fase operasional formal. Fase ini berada pada rentang usia 12-15 tahun. Pada fase ini kemampuan berpikir sudah dapat dilakukan secara abstrak.

---

<sup>75</sup> Kawan GNFIChandra Adi Prabowo and Wahyu Widodo, "Mengukur Tingkat Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dalam Bidang Sains Menggunakan Tes Kemampuan Penalaran Ilmiah," vol. 15, 2004, 70.

<sup>76</sup> Fitri Hayati, Neviyarni Neviyarni, and Irdamurni Irdamurni, "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1812.

selain itu siswa pada masa ini sudah dapat melakukan penalaran secara logis dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang disajikan.<sup>77</sup>

Secara rentang umur anak usia sekolah dasar berada pada fase operasional kongret. Fase ini menuntut guru untuk dapat mengembangkan penalaran siswa melalui benda-benda kongret maupun dari pengalaman langsung siswa.

---

<sup>77</sup> Ani Budiarti Tohari, Murfiah Dewi Wulandari, and Darsinah Darsinah, "Tahapan Dan Karakter Perkembangan Belajar Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 12 (2022): 22–23.