

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

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

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D), *Research and Development* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang layak.¹ Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur yang akan di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran kelas IV. Model penelitian ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dikembangkan oleh Molenda dan Reiser.² Model penelitian ADDIE memiliki 5 tahapan dalam pengembangannya yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Alasan Peneliti memilih metode R&D dengan menggunakan model ADDIE pada penelitian ini karena terdapat keunggulan pada tahap pengembangannya yaitu sistematis dan terarah, yang dimana model ADDIE memiliki kemampuan untuk menyediakan tahapan yang terstruktur dan penekanan pada evaluasi berkelanjutan yang membantu dalam mengukur efektifitas media pembelajaran dan melakukan perbaikan yang diperlukan pada setiap tahap.

¹ Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," 13.

² Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*, 35–43.

Dalam melakukan tahapan pengembangan model penelitian ADDIE hal pertama yang dilakukan yaitu tahap *Analysis* (analisis) pada tahap ini bersumber dari hasil observasi peneliti di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet. Peneliti akan menganalisis kebutuhan dan analisis peserta didik khususnya pada kelas IV. Tahap analisis kebutuhan ini bertujuan guna mengetahui sejauh mana pembelajaran IPS di terapkan. Hal ini dapat di telaah setelah peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas yaitu ibu Faiz Choirotul Umami, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa terdapat permasalahan belajar pada peserta didik yaitu kesulitan siswa dalam mengenal dan menghafal nama kenampakan alam beserta gambarnya pada materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS. Contoh permasalahan pembelajarannya pada saat guru memberi pertanyaan tentang nama dan 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 peserta didik tidak bisa hanya memhamai materi saja tetapi lebih tepat jika siswa menghafal jenis dan nama kenampakan alam di sekitarnya khususnya pada provinsi Jawa Timur. Kegiatan pembelajaran IPS berpedoman pada buku paket terhadap kurikulum merdeka yang mana pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada murid, fleksibel dan bermakna. Namun dalam penerapan kurikulum merdeka ini guru masih belum menerapkan konsep pembelajaran yang berpusat pada murid.

Peneliti mengembangkan produk media Quartet Card QR Code dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas IV. Tujuan analisis karakteristik peserta didik yaitu guna mengetahui karakter, sikap dan gaya belajar peserta didik sehingga peneliti mampu membuat produk yang sesuai. Berdasarkan hasil observasi analisis peserta didik terdapat beberapa aspek yang diperhatikan oleh peneliti diantaranya seperti karakteristik, sikap dan gaya belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPS. Selama pembelajaran guru berpedoman dengan buku paket sedangkan peserta didik memiliki gaya belajar yang berberbeda yaitu visual, audio visual dan kinestetik, sehingga perlu inovasi produk seperti media pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik. Karakteristik peserta didik kelas IV termasuk pada tahap operasional konkret (usia 7- 11 tahun) menurut perkembangan kognitif piaget dapat diketahui bahwa pada fase operasional konkret merupakan usia yang masih membutuhkan benda yang bersifat konkret dalam memahami sesuatu.

Tahapan ADDIE kedua yaitu perancangan atau mendesain produk yang dikembangkan berdasarkan hasil tahap analisis sebelumnya. Rancangan awal produk akan dijadikan dasar pada tahap pengembangan selanjutnya. Dalam merancang produk terdapat alat dan bahan yang digunakan. Alat yang digunakan dalam mendesain produk yaitu *canva* digunakan sebagai alat untuk mendesain video pembelajaran yang terdapat pada *QR Code* dan digunakan sebagai alat untuk mendesain buku panduan penggunaan media *Quartet Card QR Code*, selanjutnya *Corel Draw* digunakan sebagai alat untuk mendesain *Quartet Card* dan *QR Code Generator* digunakan sebagai

alat untuk pembuatan *QR Code*. Sedangkan bahan yang digunakan untuk mencetak media *Quartet Card QR Code* yaitu *PVC ID Card* dan bahan yang digunakan untuk mencetak buku panduan penggunaan media yaitu kertas *Paper art*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan pada tahap ini peneliti mewujudkan desain yang dirancang guna dijadikan sebuah produk nyata. Kegiatan peneliti pada tahap pengembangan media yaitu mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan produk dan validasi produk oleh para ahli yaitu penataan desain atau rancangan awal, lalu pembuatan media yang diawali dengan pembuatan 9 video pembelajaran dengan tema “Kenampakan alam Jawa Timur”, selanjutnya peneliti mengunggah video pembelajaran pada aplikasi *YouTube* dan membuat *QR Code* pada aplikasi *QR Code Generator & QR Maker*. Selanjutnya membuat desain depan dan belakang media *Quartet Card*. Selanjutnya pengembangan hasil validasi para ahli dan pengguna yang dilakukan dengan validasi media dan uji pengguna kepada peserta didik kelas IV.

Tahapan keempat adalah tahap implementasi. Pada tahapan ini media *Quartet Card QR Code* telah menyelesaikan tahap revisi oleh validator. Selanjutnya media *Quartet Card QR Code* di uji cobakan menggunakan sampling jenuh yakni 25 peserta didik kelas IV. Implementasi di laksanakan pada tanggal 10 dan 11 Juni 2024 peserta didik akan di beri soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal 10 berupa pilihan ganda. Hal ini dilakukan guna mengetahui keefektifan media *Quartet Card QR Code*.

Tahapan ADDIE yang terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menggunakan data *pretest posttest* guna mengukur hasil evaluasi peserta didik setelah dan sebelum menggunakan media *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur, soal *pretest posttest* berupa 10 pilihan ganda. Hasil dari evaluasi ini maka dapat diketahui perbedaan setelah dan sebelum menggunakan media *Quartet Card QR Code*.

Model pengembangan ADDIE yang telah dilakukan pada penelitian ini sejalan dengan model penelitian ADDIE yang 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”.³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Mega Ayu Wulandari dan Maryam Isnaini Damayanti yaitu pada penelitian Mega Ayu Wulandari dan Maryam Isnaini Damayanti media kartu kuartet yang dikembangkan menggunakan materi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Quartet Card* pada materi dalam mata pelajaran IPS.

2. Kelayakan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* Untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Betet.

Selanjutnya peneliti menguji kelayakan produk untuk memperoleh hasil data kuantitatif yang berupa skor hasil validasi dan hasil data kualitatif berupa komentar, saran dan masukan. Pengujian kelayakan produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli soal *pretest posttest* dan uji

³ 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.

pengguna. Hasil uji kelayakan pada media *Quartet Card QR Code* yaitu uji kelayakan oleh ahli media yaitu Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd selaku dosen di IAIN Kediri, hasil perhitungan skor presentase kelayakan media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam jawa timur adalah 83%, setelah di konversikan dengan acuan kriteria kelayakan maka masuk dalam kriteria “Sangat Layak” berdasarkan tabel 3.6 kriteria kelayakan. Pengujian kelayakan berikutnya yaitu ahli materi diberikan kepada guru kelas IV yaitu Ibu Faiz Choiratul Umami, S.Pd hasil perhitungan skor presentase kelayakan materi pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam jawa timur adalah 84%, setelah di konversikan dengan acuan kriteria kelayakan maka masuk dalam kriteria “Sangat Layak” berdasarkan tabel 3.6 kriteria kelayakan.

Ahli soal *pretest posttest* yang diberikan kepada Ibu Erika Puspitasari, M.Pd selaku dosen di IAIN Kediri, hasil perhitungan skor presentase kelayakan soal *pretest posttest* adalah 94%, setelah di konversikan dengan acuan kriteria kelayakan maka masuk dalam kriteria “Sangat Layak” berdasarkan tabel 3.6 kriteria kelayakan. Setelah mendapatkan hasil skor dari validator terhadap media *Quartet Card QR Code* yang dikembangkan, maka dapat di simpulkan bahwa media *Quartet Card QR Code* memperoleh hasil “Sangat Layak” atau valid berdasarkan tabel 3.6 kriteria kelayakan. Setelah melakukan uji kelayakan oleh para ahli media akan di uji coba kelompok kecil kepada peserta didik kelas IV, hal ini dilakukan guna memperoleh masukan, saran dan mengidentifikasi kekurangan media *Quartet Card QR Code* sebelum uji coba kelompok besar. Pada uji coba

kelompok kecil peneliti mengambil sampling 4 peserta didik yang di pilih secara acak. Adapun perolehan hasil skor presentase pada uji coba kelompok kecil yaitu peserta didik ASRR 80%, ARJ 88%, ACPF 86%, dan SAAZ 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa saat uji coba kelompok kecil terhadap media *Quartet Card QR Code* memperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 84,5% dengan kriteria “Sangat Layak” berdasarkan tabel 3.6 kriteria kelayakan.

Hasil kelayakan media *Quartet Card QR Code* yang telah di uji oleh para ahli dan uji coba kelompok kecil ini sejalan dengan 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 dengan perolehan skor presentase diatas 90% berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa pada media kartu kuartet pembelajaran IPS di SD pada materi keragaman budaya di Indonesia karena media ini mudah digunakan oleh siswa.⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa yaitu pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dikembangkan oleh Molenda dan Reiser sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa menggunakan model penelitian *Four-D Model* dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel.

⁴ Sendi Fauzi Giwangsa, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 43.

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

Setelah melakukan uji kelayakan dan uji coba produk peneliti melakukan analisis uji keefektifan terhadap media *Quartet Card QR Code* berdasarkan hasil data *pretest posttest*. Uji awal yang dilakukan yaitu uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *tests of normality Shapiro Wilk* karena data yang digunakan dalam penelitian ini < 50 sampel. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu apabila data memiliki signifikansi <0,05 maka data tersebut berdistribusi “tidak normal”, sedangkan apabila data memiliki nilai signifikansi >0,05 maka data tersebut berdistribusi “normal”. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro Wilk* pada data *pretest* yaitu sebesar 0.002 dan nilai signifikansi pada data *posttest* sebesar 0.000 yang memiliki arti bahwa nilai signifikansi (Sig) 0.002 dan 0.000 berdistribusi tidak normal karena nilai signifikansi (Sig) <0,05.

Uji keefektifan selanjutnya yaitu Uji *Wilcoxon* merupakan bagian dari statistik non-parametrik maka dalam uji *Wilcoxon* tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal. Uji *Wilcoxon* digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test*, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Pada uji *Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Wilcoxon* ini yaitu jika nilai *Asymp.Sig* < 0,05 maka hipotesis diterima, sedangkan jika nilai

Asymp.Sig > 0,05 maka hipotesis ditolak. Hasil uji Wilcoxon pada penelitian ini <0.000 sehingga hasil nilai hipotesis diterima karena nilai tersebut yaitu *Asymp.Sig* <0.05. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur.

Selanjutnya peneliti melakukan uji N-Gain guna mengetahui seberapa besar keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan media *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur. Uji N-Gain dilakukan dengan menganalisis data *pretest* *posttest*, hasil yang diperoleh dari uji N-Gain yaitu nilai skor rata-rata sebesar 0.5947 sehingga klasifikasi nilai N-Gain “sedang” karena skor berada pada rentang nilai >0.30 dan <0.70. Sedangkan pada tabel N-Gain presentase mendapatkan nilai skor rata-rata sebesar 59%, hal ini dapat disesuaikan dengan tabel 3.9 kategori tafsiran efektifitas gain menurut Hake, R,R bahwa media *Quartet Crad QR Code* dapat dinyatakan “cukup efektif” karena nilai presentase berada pada rentang 56%-75%.

Hasil keefektifan media *Quartet Card QR Code* yang telah di uji menggunakan uji *Normalitas*, uji *Wilcoxon* dan uji *N-Gain* dari hasil nilai *pretest* *posttest* pada uji coba kelompok besar di kelas IV. Hasil keefektifan ini sejalan dengan penelitian yang 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 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.⁵ Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Vindi Mardian Ningsih dan Ganes Gunansyah yaitu terletak pada subjek uji coba yang mana pada penelitian ini menggunakan subjek uji coba pada kelas IV, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Vindi Mardian Ningsih dan Ganes Gunansyah menggunakan subjek uji coba dikelas V.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terdapat saran yang akan diberikan kepada pengguna ataupun pembaca agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, Berikut saran yang terkait:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan *Quartet Card*: Media Pembelajaran Kenampakan Alam Jawa Timur Berbasis *QR Code* Untuk Peserta didik Kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk mempermudah pendidik menjelaskan materi

⁵ 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.

kenampakan alam Jawa Timur yang terdapat pada muatan pelajaran IPS kelas IV.

- b. Bagi peserta didik, peserta didik diharapkan membaca dan memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur seksama sehingga peserta didik mampu menguasai materi yang dipelajari. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua latihan soal serta mendiskusikan semua permasalahan dalam pembelajaran yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang luas.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur dapat dijadikan sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur ini dapat dijadikan sumber referensi dalam mengembangkan sebuah produk sehingga dapat mengembangkan ulang dengan inovasi lain dan mampu mengembangkan produk yang lebih efektif, menarik dan tepat sasaran. Saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan metode penelitian yang beragam, meningkatkan jumlah sampel penelitian dan dapat menambahkan variabel terikat sesuai kebutuhan peserta didik sesuai dengan pengembangan produk.

2. Saran Desimentasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran *Quartet Card QR Code* materi kenampakan alam Jawa Timur ini dapat disebarluaskan atau

digunakan pada semua rombongan kelas IV disekolah dasar tempat penelitian atau bahkan disemua sekolah dasar di Kediri. Namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan menyesuaikan karakteristik peserta didik, sehingga produk dapat sangat bermanfaat.

3. Saran Pengembangan produk Lanjutan

Media Pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berisi materi kenampakan alam Jawa Timur kelas IV dan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Saran untuk pengembangan produk lanjutan yaitu lebih memahami kebutuhan belajar peserta didik agar dapat menyempurnakan kualitas media yang lebih menarik dan mudah dipahami seperti dapat menambah pengembangan media Quartet Card tidak hanya pada provinsi Jawa Timur tetapi dapat dikembangkan pada provinsi yang ada pada seluruh Indonesia. Menyempurnakan teknologi baru yang dapat meningkatkan kinerja media contohnya dengan membuat platform khusus untuk letak video pembelajaran. Peningkatan desain pada video pembelajaran agar lebih menarik contohnya dengan menambahkan pertanyaan atau teka teki pada video pembelajaran yang dapat mendorong stimulus peserta didik dalam pembelajaran. Meningkatkan kualitas kemasan menggunakan bahan yang lebih menarik agar sehingga dapat meningkatkan daya Tarik bagi peserta didik.