

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BERBANTUAN QR-CODE MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN PAKINTELAN 01 SEMARANG**

Salsa Qurrota Aini¹, Ali Sunarso²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

¹salsa_aini2002@students.unnes.ac.id, ²alisunarso@mail.unnes.ac.id.

ABSTRACT

This research is based on the low learning outcomes of Pancasila Education in class V and the interactive learning media used by teachers is still limited. Thus, this research aims to develop, test the feasibility and test the effectiveness of the Qr-Code assisted Quartet Card media in the Pancasila Education subject with a focus on Indonesian Cultural Diversity in Class V SDN Pakintelan 01. The type of research applied is research and development (R&D) by applying the ADDIE development model whose stages include analysis, design, development, implementation, evaluation. The instruments used in this research were interviews, observation sheets, tests, questionnaires and documentation. For data analysis using the normality test, t test, and n-gain test. This research provides data results in the form of feasibility validation results from media experts reaching 90%, and material experts reaching 89%. The results of the pretest and posttest for the large-scale group showed an N-Gain value of 0.5209 in the medium category and an effectiveness percentage of 52%. Based on these results, it shows that the Quartet Card media assisted by Qr-Code is effective and feasible to be applied in improving student learning outcomes in the Pancasila Education subject for Class V Elementary School.

Keywords: quartet card media, Qr-Code, learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini didasari pada hasil belajar Pendidikan Pancasila yang masih rendah di kelas V serta media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru masih terbatas. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media Kartu Kuartet berbantuan Qr-Code pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas V SDN Pakintelan 01. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang tahapannya meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, lembar observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan uji normalitas, uji t, dan uji n-gain. Penelitian tersebut memberikan hasil data berupa hasil validasi kelayakan dari ahli media mencapai 90%, dan ahli materi sebesar 89%. Hasil pretest dan posttest kelompok skala besar menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,5209 dengan kategori sedang dan persentase

efektivitas sebesar 52%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa media Kartu Kuartet berbantuan Qr-Code efektif dan layak untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *media kartu kuartet, Qr-Code, hasil belajar, Pendidikan pancasila*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya fundamental yang dimaksudkan untuk membuat lingkungan dan proses belajar mengajar dimana siswa mampu secara aktif untuk mengembangkan potensi pribadi mereka (Putri et al, 2023). Pendidikan menjadi salah satu tonggak utama dalam membangun bangsa. Menurut Nandika (dalam Kurniawati, 2022) sejak tahun 1972, sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kebudayaan PBB atau disebut dengan UNESCO, menyebut bahwasanya fungsi pendidikan diantaranya adalah menjadi kunci dalam membuka jalan pembangunan dan perbaikan negara. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah juga diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2006. Dalam peraturan tersebut, disebutkan bahwa proses pembelajaran perlu diselaraskan dengan perkembangan psikologis dan fisik peserta didik. Selain itu, pendidikan juga perlu

dilaksanakan dengan cara yang memicu peserta didik untuk aktif, menantang, menyenangkan, inspiratif dan interaktif sekaligus menyediakan ruang untuk bisa mengembangkan kemandirian, kreativitas, dan prakarsa peserta didik (Nurfaizah et al, 2022). Dengan demikian, seorang pendidik diwajibkan untuk bisa mengembangkan pemikiran yang inovatif dan kreatif, supaya mampu mendorong pengembangan bakat serta minat peserta didik, diantaranya dengan cara penyediaan berbagai media pembelajaran yang menarik.

Pendidikan pancasila menjadi salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di institusi pendidikan. Di tingkat dasar terutama kelas 5 SD, pancasila dijadikan landasan utama dalam membentuk identitas warga negara sekaligus membangun karakter peserta didik (Riyanti et al., 2024). Pada tingkatan ini, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar yang diharuskan bisa mewujudkan lingkungan pembelajaran yang

selaras dengan pertumbuhan intelektual serta psikologis siswa. Meskipun demikian, isi dan pembelajaran yang diusung oleh mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada pendidikan SD kelas 5 memperlihatkan berbagai tantangan yang terlihat signifikan agar potensi pembelajaran bisa dilakukan dengan maksimal (Riyadi, 2024).

Hingga kini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebut sebagai mata pelajaran yang kurang menarik minat peserta didik dan cenderung membosankan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah pada tahun 2021, yang menjelaskan terdapat indikasi kurangnya pemahaman siswa terkait proses pembelajaran. Hasil dari penelitian juga merangkum keterangan dari siswa yang diwawancara bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebut kurang menarik. Ini disebabkan oleh metode mengajar pendidik yang cenderung monoton, yakni meliputi ceramah, pemaparan materi yang diakhiri oleh soal-soal yang diberikan pada siswa.

Variasi media yang dipakai oleh pendidik menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa menjadi

mudah bosan serta tidak tertarik pada pembelajaran yang dipaparkan dengan metode kuno tersebut. Dari temuan-temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dilakukan dengan lebih interaktif dan komunikatif. Sehingga diperlukan inovasi dari pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media mempunyai peran penting dalam memberikan dukungan pada proses belajar mengajar. Suryani (2018:5) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan rangsangan perhatian, perasaan, maupun pikiran sehingga hal itu bisa mendorong peserta didik untuk dapat belajar dengan optimal, efektif, serta terarah. Peserta didik harus secara sadar melibatkan diri untuk meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Di sisi lain, Ahmadi (2017:73) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan mempunyai fungsi dalam membantu proses pembelajaran dan membuat materi yang dipaparkan menjadi jelas supaya tujuan

pembelajaran bisa dicapai dengan efisien dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang cocok untuk belajar mengajar juga bisa memicu peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan berpusat kepada siswa atau *student centered learning*. Penggunaan media pada pembelajaran mampu memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa. Ini karena media mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi peserta didik. (Wahyudi et al., 2023)

Dari hasil observasi yang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data dokumen, serta wawancara antara guru dan siswa di kelas V SDN Pakintelan 01, didapatkan hasil bahwa pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini didukung dengan hasil pembelajaran siswa yang didapatkan saat PAS atau Penilaian Akhir Semester yang memperlihatkan adanya 16 siswa yang memperoleh nilai di bawah standar atau di bawah KKM. Adapun, paling rendah nilai yang diperoleh oleh

siswa yaitu 39 dan nilai yang paling tinggi adalah 96. Ditemukan penyebab dari rendahnya nilai yang didapatkan siswa pada mata pelajaran ini adalah dikarenakan proses belajar mengajar yang kurang menarik, metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah serta pemberian tugas yang dipakai oleh pendidik saat proses pembelajaran.

Tidak hanya itu, aktivitas pembelajaran juga masih berpusat pada pendidik dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran masih kurang. Selain itu, variasi metode dan model pembelajaran juga masih kurang. Pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, pendidik juga masih kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran sekolah. Permasalahan tersebut kemudian menimbulkan siswa menjadi sulit dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan konsep yang lebih memicu minat peserta didik sekaligus membuat konkret materi yang masih abstrak. Dalam hal ini, kartu kuartet dengan bantuan QR-Code adalah salah satu media yang dapat digunakan. Dalam KBBI (2016),

kartu merupakan penyebutan untuk kertas yang berbentuk persegi panjang, sedangkan kuartet merupakan kumpulan suatu hal yang berisi empat. Dengan demikian, kartu kuartet dapat didefinisikan sebagai kartu yang terdiri dari empat kartu yang sepadan, mereka mirip dengan kartu remi. Namun, jumlah kartu kuartet mungkin dapat berbeda tergantung pada kebutuhan penelitian (Rohmat dalam Sidqi, 2016:208).

Peneliti akan memanfaatkan kartu kuartet dengan bantuan Qr-Code untuk mengintegrasikan media dengan teknologi. Dari penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dan Hariyanto (2019), QR Code merupakan sebuah kode yang bisa terurai dengan cepat dengan berbagai macam kelebihan. Hal ini selaras dengan namanya yang berarti “merespon dengan cepat”. QR Code juga mudah diakses dan dibuat hanya dengan bantuan internet.

Penelitian berikut relevan dengan riset terdahulu untuk menambah informasi bagi peneliti. (1) Penelitian oleh Yasin dan Susanti (2023) yang berjudul “Penerapan Permainan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II

SDN Magersari Sidoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yakni kartu kuartet bisa mendorong peningkatan minat belajar siswa kelas 2 SD. (2) Penelitian oleh Latifah et al (2023) “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SDN 15 Gunung Megang” yang menjabarkan bahwa kegiatan peserta didik dan pendidik bisa ditingkatkan melalui penerapan media kartu kuartet berdasarkan gambar dua dimensi, sehingga kemampuan keterampilan peserta didik dalam membaca turut mengalami peningkatan.

Dari permasalahan yang ada, peneliti termotivasi untuk menyusun penelitian yang berjudul, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR Code Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Pakintelan 01 Semarang”. Adapun tujuan penelitian ini meliputi (1) Mengembangkan media kartu kuartet berbantuan QR Code pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 SDN Pakintelan 01 Semarang. (2) Menguji kelayakan media kartu kuartet berbantuan QR

Code pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 5 SDN Pakintelan 01 Semarang.. (3) Menguji efektivitas media kartu kuartet berbantuan QR Code pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 5 SDN Pakintelan 01 Semarang.

Penelitian berikut berguna dalam memberi manfaat pada pendidik guna mendorong optimalisasi kualitas belajar mengajar Pendidikan Pancasila dalam materi keragaman Budaya Indonesia, sekaligus membuat pendidik mudah dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif, efisien, dan inovatif. Tidak hanya itu, penelitian tersebut juga diharapkan mampu memberi alternatif media untuk sekolah dalam pengadaan media pembelajaran dalam materi Keragaman Budaya Indonesia. Selain itu, diharapkan pula penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung teori dan dimanfaatkan untuk penelitian berikutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian berikut menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2018:418) menyebut bahwa metode ini

merupakan metode riset yang dipakai secara sistematis guna membuat serta menjadi alat pengujian dalam mengukur efektivitas suatu pengembangan produk.

Adapun model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (dalam Suryani et al., 2018:125) menyebutkan bahwa model ADDIE berfokus pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE dipilih karena sistematis dan mudah digunakan dalam merancang pembelajaran. Model ini meliputi lima tahap pengembangan. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE mencakup analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di SDN Pakintelan 01 Kota Semarang pada siswa kelas 5. Subjek penelitian dalam pengujian ini terdapat dua yaitu skala kecil dan skala besar. Untuk uji coba skala kecil dilaksanakan di SDN Patemon 02 yakni sebanyak enam siswa yang dipilih berdasarkan peserta didik yang berkemampuan rendah, sedang, serta tinggi dalam

proses pembelajaran. Adapun untuk uji coba skala besar dilaksanakan sebanyak 25 orang siswa di kelas 5 SDN Pakintelan 01. Dalam penelitian ini variabel independent atau bebasnya yaitu media kartu kuartet berbantuan QR Code, sedangkan variabel dependen atau terikatnya yaitu hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 SDN Pakintelan 01 Semarang.

Dalam penelitian berikut, data yang dibutuhkan untuk mendukung proses penelitian didapatkan dengan tes dan non-tes. Data tes didapatkan dengan memberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) yang berupa soal pilihan ganda. Di sisi lain, data non-tes didapatkan dengan melakukan observasi, interview, angket, serta dokumen.

Analisis data dalam penentuan kelayakan produk dilaksanakan memakai angket yang diperiksa oleh ahlinya. Hasilnya didapat dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R \times 100\%}{SM}$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan :

NP : nilai persen yang diinginkan

R : nilai yang diperoleh

SM : nilai maksimum

Berikutnya, hasil nilai bisa dipakai guna melakukan penentuan layak tidaknya suatu produk yang sudah melalui proses pengembangan. Ketika melaksanakan hal ini, maka digunakan referensi berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang Layak

(Purwanto, 2019)

Uji normalitas adalah pengujian prasayarat yang tujuannya adalah memastikan hasil yang didapat peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan dan didasari dari populasi dengan distribusi normal. Oleh karena itu, dipakai uji Shapiro Wilk. Kriteria uji normalitas bila nilai signifikansi > 0,050 disebut terdistribusi normal serta bila nilai signifikansi < 0,050 disebut tidak terdistribusi normal.

Berikutnya dilakukan uji keefektifan, uji keefektifan dilaksanakan setelah data didistribusikan secara normal. Uji keefektifan dapat dilihat dari hasil pengerjaan pretest dan posttest menggunakan uji t-test dan uji N-gain memakai SPSS. Uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui hasil pengujian

hipotesis dapat diuji menggunakan rumus uji-t berpasangan dengan mengambil keputusan bila nilai sig > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima atau jika nilai sig < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Selanjutnya, dilakukan olah data guna melakukan pengukuran efektivitas perangkat tes dengan melakukan penghitungan metode N-gain (Hake, 1999):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Jika nilai N-gain sudah didapatkan bisa dipakai untuk penentuan kategori persentase nilai n-gain yang didapat dari media yang sudah melalui pengembangan seperti yang diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Pembagian Nilai N-Gain

Persentase	Kriteria
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,5$	Sedang
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media Kartu Kuartet berbantuan Qr-Code pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Keragaman Budaya Indonesia" di SD Negeri Pakintelan 01 telah dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model penelitian ADDIE.

Tahap Analisis

Tahap yang pertama adalah tahap analisis, perlu dilakukan analisis tentang kebutuhan pengembangan produk yang akan dilakukan. Untuk menemukan masalah, Peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Pakintelan 01 Kota Semarang. Hasil identifikasi dan wawancara menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama di muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ini ditunjukkan oleh perolehan saat Penilaian Akhir Semester (PAS), di mana 16 siswa masih memiliki nilai di bawah KKM dari jumlah total 25 siswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan cenderung membosankan dan monoton, sehingga peserta didik kurang aktif dalam belajar. Aktivitas pembelajaran juga masih berpusat pada pendidik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Selain itu, variasi metode dan model pembelajaran juga masih kurang. Pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, pendidik juga masih kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, oleh karena itu

penyampaian materi menjadi kurang optimal.

Jadi, berdasarkan analisis diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang nyata dan fleksibel yang dapat digunakan di manapun, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media yang dimaksudkan untuk dikembangkan mengikuti perkembangan zaman saat ini. Dengan demikian, peneliti ingin mencapai solusi melalui pengembangan media kartu kuartet berbantuan Qr-Code untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 5 Sekolah Dasar.

Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap perancangan ini peneliti menyusun rancangan desain media kartu kuartet berbantuan Qr-Code sesuai dengan analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Peneliti melakukan proses perancangan ini melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu penyesuaian materi Keragaman Budaya Indonesia, pembuatan dan perancangan desain media Kartu kuartet berbantuan Qr-Code memakai aplikasi canva.

Dalam tahap penyesuaian materi pelajaran, hal-hal yang dilakukan peneliti seperti menyusun

capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan modul ajar yang sesuai. Selanjutnya pada tahap pembuatan dan perancangan desain media Kartu Kuartet, untuk membuat desain yang menarik pada media tersebut peneliti menerapkan aplikasi Canva. Media kartu kuartet berbantuan QR-Code ini menyajikan materi secara visual yang sesuai pada materi ajar. Pertama kali peneliti menyusun layout kartu, yang dimana kartu tersebut memiliki ukuran 6.5 x 9.8 cm. Media kartu ini terdiri dari sejumlah kartu bergambar dengan tema tertentu yang sesuai pada materi, masing-masing tema memiliki 4 kartu subtema. Setiap kartu dilengkapi dengan judul materi, gambar, serta keterangan singkat terkait Keragaman Budaya Indonesia. Untuk itu, peneliti melakukan pencarian gambar-gambar yang mendukung materi, melakukan penataan objek dalam media, pemilihan warna yang menarik, dan pemberian keterangan terhadap setiap ragam budaya Indonesia. Setiap bagian kartu akan disusun dalam bentuk gambar dan tulisan dimana sesuai dengan topik.

Kartu kuartet ini dicetak memakai kertas art paper 310 gsm, sehingga tahan lama dan tidak mudah

rusak saat digunakan oleh siswa. Karena media yang dikembangkan bentuknya kartu, dibutuhkan kemasan khusus untuk melindungi kualitas kartunya. Kemasan ini akan didesain memakai aplikasi Canva, kemudian dicetak, dan dirangkai sesuai dengan desain kemasan kartu.

Selanjutnya, peneliti menyusun media yang berbantuan Qr-Code. Media kartu kuartet berbantuan Qr-Code tersebut terdiri atas menu utama, petunjuk penggunaan, Capaian pembelajaran & Tujuan Pembelajaran, Bahan Ajar, Video materi, Quiz, dan Profil Pengembang. Media berbantuan Qr-code ini dirancang untuk melengkapi materi pada kartu, selain itu juga terdapat quiz sebagai latihan.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan (development), tahap ini melakukan implementasi dari desain produk yang telah direncanakan sebelumnya. Ini meliputi perancangan desain menjadi media pembelajaran berupa kartu kuartet berbantuan QR-Code. Selain itu, dilakukan validasi terhadap materi dan media yang digunakan. Tahapan selanjutnya adalah evaluasi, di mana

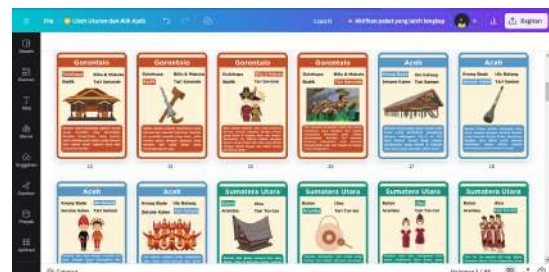
produk akan direvisi berdasarkan masukan dari pihak validator untuk memastikan kualitasnya.

Langkah pertama, peneliti mulai dengan membuat rancangan kartu.



Gambar 1. Layout Kartu Kuartet

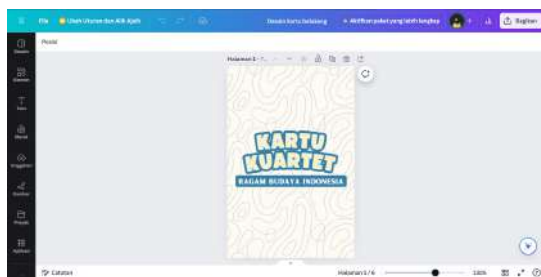
Pada langkah kedua, peneliti menulis judul pada bagian depan setiap kartu, diikuti oleh sub judul, gambar, dan ringkasan materi yang relevan.



Gambar 2. Tampilan kartu bagian depan

Langkah ketiga peneliti menyusun desain kartu bagian belakang, dengan mencantumkan

nama media dan judul materi.



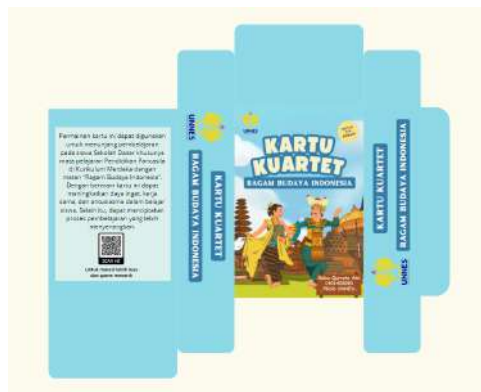
Gambar 3. Tampilan Kartu bagian belakang

Pada langkah keempat, peneliti membuat petunjuk yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa tentang cara menggunakan kartu kuartet berbantuan QR Code.



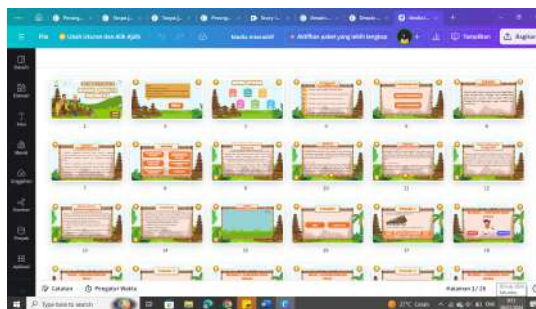
Gambar 4. Tampilan cara bermain

Langkah kelima, peneliti merancang kemasan untuk media tersebut dengan Canva, kemudian mencetaknya pada kertas art paper dan merangkainya sesuai pola kemasan kartu. Kemasan pada media ini mencakup nama produk, gambar yang merepresentasikan materi, dan judul materi.



Gambar 5. Tampilan kemasan media

Setelah media kartu kuartet jadi, peneliti lanjut untuk membuat media yang dihubungkan dengan teknologi, yaitu Qr-code yang bertujuan untuk memberikan materi tambahan terkait Keragaman Bahasa Indonesia. Apabila barcode Qr-Code ini di scan akan menampilkan materi yang terkait, soal Latihan dan juga Quiz. Barcode Qr-Code ini ditempatkan pada kemasan kartu bagian belakang.



Gambar 6. Tampilan media interaktif berbantuan Qr-Code

Setelah selesai membuat produk media pembelajaran kartu kuartet Qr-Code materi Keragaman Budaya Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Akan diuji lagi oleh

ahli materi dan ahli media. Proses validasi memungkinkan ahli materi dan media untuk menguji produk pada materi yang telah dikembangkan, yang membantu menentukan tingkat keabsahan produk. Didapatkan saran, masukan, dan komentar dari ahli materi dan ahli media sebagai bahan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Tabel berikut menunjukkan tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan:

Tabel 3. Rekap Validasi Ahli

	Ahli Materi	Ahli Media
Skor	58	90
Skor Maksimal	65	100
Persentase	89%	90%
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel tersebut, persentase kelayakan dari ahli materi mendapat nilai 89% dan ahli media mendapat nilai 90%, sehingga media kartu kuartet berbantuan Qr-Code dinyatakan sudah sangat layak untuk diterapkan kepada siswa kelas V SDN Pakintelan 01.

Tahap Implementasi

Tahap ini melakukan uji coba skala kecil dan skala besar kepada siswa kelas V, setelah media kartu kuartet berbantuan Qr-Code tersebut dinyatakan layak untuk digunakan. Pada uji coba skala kecil peneliti

memilih 6 siswa dari SDN Patemon 02, Menurut (Arikunto, 2013:254) subjek uji coba skala kecil dilakukan kepada 4-14 responden yang diambil dari populasi dan untuk skala besar antara 15-50 responden.

Implementasi media diberikan melalui tiga tahapan. Pada tahap pertama siswa diberikan soal pretest sebelum pembelajaran, untuk mengevaluasi kemampuan mereka sebelum menggunakan media. Pada tahap kedua peneliti menerapkan modul ajar yang sebelumnya sudah disusun, serta mengimplementasikan media kartu kuartet berbantuan Qr-Code yang telah dibuat oleh peneliti pada pembelajaran. Pada tahap ketiga, siswa diberi soal posttest untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam hasil belajar mereka sebelum dan sesudah menggunakan produk, dan dilanjut membagikan angket tanggapan siswa terhadap media yang telah diaplikasikan pada pembelajaran. Untuk mengetahui kualitas produk yang diujicobakan kepada siswa.

Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa kelas V SDN Pakintelan 01, yang terdiri dari 25 siswa, tujuannya untuk menguji efektivitas dan kelayakan produk pada media

kartu kuartet berbantuan Qr-Code yang telah dibuat sebelumnya. Berikut merupakan hasil uji coba normalitas pada uji coba skala kecil dan skala besar.

Tabel 4. Hasil uji normalitas skala Kecil

	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.215	6	0,200	0.889	6	312
Posttest	0.263	6	0,200	0.891	6	321

Tabel 5. Hasil uji normalitas skala Besar

	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.120	25	0,200	0.973	25	727
Posttest	0.109	25	0,200	0.965	25	516

Uji normalitas ini berguna untuk pengujian hasil pretest serta posttest sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kolom Shapiro wilk untuk nilai pretest dan posttest pada skala kecil yaitu 0,312 dan 0,321 yang dimana hasil kedua nilai lebih besar dari 0,05 maka data pretest dan posttest tersebut diinterpretasikan berdistribusi normal. Sedangkan, nilai signifikan pada kolom Shapiro wilk untuk nilai pretest dan posttest pada skala besar yaitu 0,727 dan 0,516 yang hasil keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest tersebut skala besar juga berdistribusi

normal. Sehingga, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas, data diuji dengan menggunakan analisis uji t-test. Uji t-test bisa dilakukan apabila data yang akan di uji berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji t-test pada skala kecil dan besar.

Tabel 6. Hasil uji t-test skala besar dan kecil

		Df	Sig(2-tailed)
		Pair 1	Pretest- Posttest
Pair 1	Pretest- Posttest	5	0,000

Hasil uji t-test yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 dan hasil menunjukkan bahwa hasil < 0,05. Dengan demikian, kesimpulan h0 ditolak dan ha dapat diterima. Dalam artian, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada penggunaan media yang dikembangkan.

Selanjutnya pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi dilakukan Uji N-gain. Hasil uji N-gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil uji N-gain Skala Kecil

	N	Min	Max	Mean
Ngain	6	0.38	0.69	0,4910
Valid (listwise)	N 6			

Tabel 8. Hasil uji N-gain Skala Besar

	N	Min	Max	Mean
Ngain	25	0.22	1.00	0,5209
Valid (listwise)	N 25			

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dua uji coba penerapan dengan media Kartu kuartet Berbantuan Qr-Code menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa. Pada skala kecil uji pada N-gain mendapatkan kriteria sedang yaitu 0,4910 dikatakan sedang karena kurang dari 0,7. Pada skala besar uji pada N-gain mendapatkan kriteria sedang yaitu 0,5209 dikatakan sedang karena kurang dari 0,7.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini membahas mengenai respon siswa dan guru. Siswa diberi angket tanggapan mengenai penerapan media pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berikut ini tabel hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan siswa.

Tabel 9. Hasil rekapitulasi angket tanggapan guru dan siswa

Responden	Presentase	Informasi
-----------	------------	-----------

Guru	94%	Sangat Positif
Siswa	90%	Sangat Postif

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil respon guru dan siswa terhadap media kartu kuartet berbantuan Qr-code menunjukkan hasil yang sangat positif, skor di atas 75%. Karena masih ada beberapa hambatan dalam penggunaan kartu kuartet berbantuan Qr-Code oleh guru dan siswa sehingga skor belum mencapai 100%,

Setelah melalui uji coba skala kecil dan skala besar, media pembelajaran kartu kuartet berbantuan Qr-code yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi Keragaman Budaya Indonesia. Selain ditinjau berdasarkan pada hasil belajar siswa, juga ditinjau pada hasil validasi ahli media dan materi, serta angket tanggapan guru dan siswa untuk mengevaluasi keberhasilan media yang dibuat. Hal ini membuktikan bahwa media Kartu Kuartet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01.

D. Kesimpulan

Pengembangan Media kartu kuartet berbantuan Qr-Code pada muatan pembelajaran Pendidikan Panacasila materi Keragaman Budaya Indonesia mampu memberikan peningkatan terhadap Hasil Belajar siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. Kualitas pengembangan media termasuk dalam kategori yang sangat layak, dengan skor perolehan 90% untuk ahli media dan 89 % untuk ahli materi. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa kelompok skala besar diperoleh masing-masing 94% dan 90% dengan kriteria sangat positif. Sehingga termasuk dalam kategori baik atau efektif. Menurut hasil perhitungan N-Gain, nilai rata-rata untuk uji coba skala kecil adalah 0,4910 yang termasuk dalam kriteria “sedang”. Serta untuk uji coba skala besar nilai rata-ratanya sebesar 0,5209 yang juga termasuk dalam kriteria “sedang”. Jadi, penggunaan media kartu kuartet berbantuan Qr-Code dikatakan dapat membantu siswa dalam memahami materi, efektif, dan layak digunakan sebagai sarana penunjang untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Ahmadi, Farid, Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesia Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 128.
- Azizah, N., Zahro, Q., & Pratama, A. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Abima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596–6604.
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 265.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChangeGain.pdf>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal* Vol, 13 Nomor 1, 1-13
- Latifah, A. K., Muhammad, I., & Mega, P. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk

- Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal On Education: Volume 6 Nomor 1, 2783–2799.*
- Nurfaizah, R. A., & Ramadhani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 1(3), 196–204.*
- Purwanto, N. (2019). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, vol. 10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, V. F. H., Asbari, M., & Khanza, S. A. K. (2023). Revolusi Pendidikan: Kurikulum Merdeka Solusi Problematika Belajar?. *Journal of Information Systems and Management (JISMA), 2(6), 8–12.*
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta Permendikbud
- Riyadi, T., Sutrisna W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Ppkn Di Sd Kelas 5. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01, 2791-2805*
- Riyanti, D. D., Sutrisna, W. Marzuki. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas Iv SD Negeri Pleret Kidul. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01, 1768-1778*
- Sidqi, M A, dan Asri, S. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema Indahnya Negeriku Siswa Kelas IV SDIT At-Taqwa Surabaya. *JPGSD, 4(2): 208.*
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuatintatif, kualitatif dan R &D/Sugiyono. Bandung: Alfabet
- Suryani, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Pers Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wahyudi. dkk. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education 6(1):25-34*
- Yasin, F, N., Elenanik Susanti. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, Vol 2, No 3, September 2023, 188-203*