

# PENGEMBANGAN MEDIA MINI ATLAS BERBASIS QR-CODE PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA MUATAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Prayogo Wahyu Hidayat<sup>1\*</sup>, Puri Selfi Cholifah<sup>2</sup>, Khusnul Khotimah<sup>3</sup>

Prodi PGSD, Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author, email: prayogo624@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i12.2024.19

## Kata kunci Keywords

mini atlas  
qr-code  
valid  
praktis  
menarik

## Abstrak

Media pada proses belajar dijadikan sebagai alat atau sumber belajar yang berguna dalam membantu seorang guru. Penelitian ini bermaksud menciptakan sebuah media pembelajaran bernama mini atlas berbasis QR-Code yang valid menurut ahli media dan materi, praktis bagi pengguna (guru), dan juga menarik menurut siswa kelas V SDN Purwodadi 1 Malang. Pengembangan ini menggunakan metode ASSURE. Untuk pengumpulan data pada penelitian ini antarlain melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Analisis yang digunakan pada data kualitatif menggunakan deskriptif naratif, sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan deskriptif kuantitatif. berdasarkan hasil penelitian, mini atlas berbasis QR-Code dinyatakan valid menurut dua ahli media dengan rata-rata skor 91,5%, valid menurut dua ahli materi dengan rata-rata skor 97,2%, praktis menurut pengguna yaitu guru dengan skor 97,2%, serta menarik menurut siswa dengan rata-rata skor 97,11%.

## 1. Pendahuluan

Peran guru sebagai fasilitator dalam proses belajar sangatlah penting. Guru diharuskan memiliki kemampuan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik mungkin. Saifuddin (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran akan menyenangkan apabila terdapat pola hubungan baik antara guru dan siswa. Terdapat delapan kemampuan dasar dalam mengajar diantaranya merupakan keterampilan untuk mengadakan variasi. Menurut Handayama (2016) keahlian menciptakan variasi dalam proses pembelajaran adalah keterampilan guru dalam mengubah kondisi atau suasana belajar sehingga keadaan tidak monoton dan membosankan. Sebagai seorang guru juga perlu memperhatikan cara mengajar, pemanfaatan alat dan media pembelajaran dan juga pola hubungan.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk untuk memancing siswa lebih antusias saat proses belajar. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran yang berguna untuk memperjelas isi materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal (Kustandi dan Daddy, 2020). Media dalam proses belajar juga berperan sebagai jembatan penyampaian ilmu dari guru ke siswa. Hal tersebut sejalan dengan Hamdayama (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting pada hasil pembelajaran, sebab dengan penggunaan media, materi bersifat abstrak yang sedang dipelajari akan lebih mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran bersifat menarik jika dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran dikategorikan baik apabila sesuai dengan isi materi yang dibagikan saat jam belajar. Media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik pada jam pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat

atau sumber belajar yang dapat mempermudah seorang guru dalam pembelajaran, guru juga dituntut untuk dapat menyampaikan pesan kepada siswa (Yuanta, 2020). Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat dipilih untuk menarik minat siswa di era modern sekarang. Teknologi dapat mempermudah akses dari sebuah media pembelajaran sehingga dinilai lebih praktis dan menyenangkan bagi siswa. Switri (2019) berpendapat apabila penggunaan teknologi pembelajaran dapat memunculkan semangat belajar siswa, juga bertujuan mempermudah pendalaman materi yang sedang dipelajari. Pengintegrasian media pembelajaran dengan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan media gabungan. Memadupadankan teknologi bisa menjadi satu cara menyampaikan materi ajar, dengan mencampur beberapa model media yang dikontrol oleh sebuah perangkat (Arsyad, 2014). Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, contohnya cetak maupun digital. Selain itu dalam penerapannya juga dapat digabungkan seperti mini atlas berbasis QR-Code.

Atlas adalah media yang relatif sederhana, namun sangat efektif dalam membantu seseorang untuk mencapai "ingatan aktif", penggunaannya praktis dan tidak memerlukan kemampuan khusus (Bennis, 2019). QR-Code adalah kode dua dimensi yang sesuai dengan namanya QR (Quick Response) yang dinilai dapat memberikan informasi dengan cepat. Soon (2008) menyatakan bahwa QR-Code adalah simbol matriks yang telah dikembangkan dapat memproses informasi dengan kecepatan tinggi dan berisi informasi 100 kali lebih banyak dibanding kode linear (barcode). Penggabungan kedua hal tersebut dapat menghasilkan sebuah media mini atlas berbasis QR-Code. Mini atlas akan berperan menjadi media yang membantu siswa mengingat materi dan QR-Code berperan menjadi perantara antara siswa dan informasi lebih lanjut mengenai materi.

Ilmu sosial merupakan salah satu ilmu dengan cakupan yang luas, untuk jenjang Sekolah Dasar/Setingkat melalui mata pelajaran IPS dikaji mengenai materi Geografi, Sejarah, Sosiologi maupun Ekonomi (Afandi, 2011). Oleh karena itu, pembinaan mengenai ilmu sosial perlu dilakukan berkesinambungan dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi (Susanto, 2014). Alasan pemilihan media Mini Atlas berbasis QR-Code dikarenakan media tersebut berisikan keragaman suku bangsa dan budaya di 34 provinsi di Indonesia. Menggunakan desain berwarna diharapkan mampu memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memindai QR-Code, sehingga siswa dapat termotivasi dan menarik minat lebih dalam belajar. Selain itu, media Mini Atlas berbasis QR-Code juga mudah digunakan tanpa harus memiliki keterampilan khusus. Melalui media ini diharapkan siswa mampu lebih mudah memahami sekaligus menghafal nama-nama suku, rumah adat, senjata, tarian, dan alat music tradisional di Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Media yang akan dikembangkan juga dilengkapi dengan QR-Code yang akan berisi informasi lebih lanjut dari materi yang dibahas. Sehingga, produk yang dikembangkan akan praktis bagi pengguna baik guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan serta wawancara kepada wali kelas V SDN Purwodadi 1 Malang, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran. Saat pembelajaran IPS guru mendapati salah satu permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran. Media pembelajaran IPS yang tersedia hanya berupa peta atau globe sehingga terbatas pada materi tertentu saja, sedangkan untuk materi lainnya masih belum. Selama pembelajaran guru terbiasa menggunakan media berupa LCD projector untuk memperlihatkan gambar-gambar yang bersangkutan dengan materi secara klasikal. Melalui angket kuisioner yang diberikan, permasalahan juga dialami oleh siswa saat mata pelajaran IPS. Beberapa siswa masih belum mampu memahami atau mengidentifikasi materi. Siswa juga merasa membutuhkan media pembelajaran dan senang apabila terdapat pembelajaran IPS dengan metode lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui serta mengacu pada analisis kebutuhan belajar yang dilakukan, peneliti mengembangkan sebuah produk media cetak berupa mini atlas dengan berfokus pada materi keberagaman pada suku bangsa dan budaya di Indonesia serta dalam penggunaannya dikolaborisakan dengan penggunaan gawai/smartphone untuk men-scan barcode yang tersedia. Dengan pengangkatan judul tersebut diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi sehingga dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar serta pemahaman siswa.

## 2. Metode

Metode yang diperuntukkan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Developmen*)t. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Model ini dikembangkan oleh Heinich, Molenda, Russel dan Smaldino pada 1996 (Sezer dkk, 2013).

Prosedur pengembangan *ASSURE* menurut Smaldino dkk, (2012) terdiri dari enam langkah pengembangan berikut. 1) Analisis Pemelajar, 2) Menyatakan Standar dan Tujuan, 3) Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Material, 4) Menggunakan Teknologi, Media dan Materi, 5) Mengharuskan Partisipasi Pemelajar, 6) Mengevaluasi dan Merevisi.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ASSURE (Smaldino, 2015)**

Teknik pengambilan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V serta angket pada siswa guna melaksanakan analisis kebutuhan media. Pemberian angket terbuka kepada ahli media dan materi untuk mengetahui valid tidaknya produk serta bisa memberikan pendapat juga saran. Pemberian angket tertutup untuk guru dan juga siswa guna mengetahui kepraktisan serta kemenarikan produk yaitu mini atlas berbasis *Qr-Code*.

Ragam data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif naratif. Data yang dikumpulkan akan disusun menjadi sebuah alur cerita deskriptif. Teknik ini digunakan dengan cara mengelompokkan beberapa informasi dari ahli media, ahli materi juga guru berupa review atau tanggapan untuk perbaikan media Mini Atlas kedepannya. Analisis deskriptif kuantitatif dipilih dalam memproses data yang diperoleh dari angket. Data akan dianalisis untuk mengetahui gambaran tentang validitas, kepraktisan, juga kemenarikan mini atlas. Hasil yang didapat dari para ahli dihitung menggunakan skala *likert*. Sedangkan perolehan data dari ahli pengguna yaitu siswa dihitung menggunakan skala *Guttman* dengan pilihan “Ya” dan “Tidak” (Sugiyono, 2015).

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Tahap analisis pebelajar dilakukan oleh peneliti secara bertahap pada 4 Mei 2022 hingga 6 Desember 2022 di SDN Purwodadi 1 Malang. Analisis yang dilakukan meliputi kebutuhan media dan bagaimana karakteristik pebelajar. Keduanya dilakukan dengan wawancara guru kelas V di SDN Purwodadi 1 Malang dan pengisian angket oleh para siswa kelas V B di SDN Purwodadi 1 Malang. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sekolah akan media pembelajaran serta karakteristik siswa. Dari wawancara yang dilakukan kepada bapak Yafet selaku wali kelas VB di SD Negeri Purwodadi 01 didapatkan hasil bahwa media pembelajaran IPS masih terbatas pada materi tertentu saja. Media yang banyak tersedia adalah peta atau globe sehingga, hanya dapat digunakan pada materi yang berhubungan dengan kedua media tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pada materi lain seperti keberagaman budaya Indonesia hanya poster atau miniatur yang dibawa sendiri oleh siswa. Pada materi tersebut juga masih terdapat siswa yang sulit memahami materi, dikarenakan keterbatasan media. Selain menggunakan poster atau miniatur, guru juga menggunakan *LCD Projector* untuk menyampaikan materi, sedangkan media pembelajaran yang langsung berinteraksi dengan siswa masih belum ada. Guru juga merasa, jika terdapat media pembelajaran yang berinteraksi langsung dengan siswa akan lebih efektif dalam pembelajaran di kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran interaktif pada muatan IPS khususnya pada materi keberagaman yang ada pada tiap suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Tahap kedua yaitu menyatakan standar dan tujuan, hal tersebut dilakukan guna mengetahui tujuan atau capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan tahap analisis kebutuhan, didapatkan bahwa masih terdapat siswa yang belum dapat memahami pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Sesuai dengan KD 3.2

Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama, di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Setelah penentuan tujuan atau capaian dilakukan, tahap berikutnya adalah menentukan media ajar yang digunakan. Mengacu dari hasil analisis pembelajar, siswa memiliki ketertarikan dengan penggunaan teknologi berupa perangkat elektronik dalam pembelajaran seperti komputer, LCD proyektor, dan gawai/smartphone. Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan permainan atau diskusi aktif siswa. Adapun media yang dikembangkan adalah Mini Atlas berbasis *QR-Code* dengan nama produk "MINAT".

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan desain min atlas. Berdasarkan desain yang disepakati dilanjutkan pada proses produksi, mini atlas yang telah di produksi nantinya divalidasi oleh ahli di bidang media dan materi. Media pembelajaran yang sudah mendapatkan validasi oleh ahli maka dapat dikatakan layak untuk diujicobakan.

**Tabel 1. Perolehan Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Perolehan		Nilai Maksimal	Presentase	
			V1	V2		V1	V2
1.	Fisik Mini Atlas	Spesifikasi fisik mini atlas					
2.	Cover Mini Atlas	Tata letak					
		Ilustrasi					
		Tipografi					
3.	Isi Mini Atlas	Tata letak	93	90	100	93%	90%
		Ilustrasi					
		Tipografi					
4.	QR-Code	Penyajian QR-Code					
Kategori			Sangat Valid				

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh dua ahli media, Mini Atlas berbasis QR-Code mendapatkan rata-rata sebesar 91,5% dengan kriteria sangat valid, hasil yang didapatkan mengacu dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) maka Mini Atlas berbasis QR-Code dapat dikategorikan sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi.

**Tabel 2. Perolehan Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Nilai	Indikator	Perolehan		Nilai Maksimal	Presentase	
			V1	V2		V1	V2
1.	Isi materi	Kesesuaian materi					
		Isi QR-Code					
2.	Penyajian	Teknik penyajian materi	43	43	44	97,2%	97,2%
		Kelengkapan materi					
3.	Bahasa dan keterbacaan	Ketepatan penulisan					
Kategori			Sangat Valid				

Setelah menilai Mini Atlas mendapatkan perolehan 97,2% masuk kedalam kriteria sangat valid, hasil yang didapatkan mengacu dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2013) maka Mini Atlas berbasis QR-Code dapat dikategorikan sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan dengan revisi. Hasil penilaian dari kedua bidang ahli tersebut menyatakan bahwa Mini Atlas berbasis QR-Code yang sedang dikembangkan mendapatkan penilaian valid. Penilaian tersebut dinyatakan valid karena telah memenuhi prinsip Mini Atlas yang sesuai dengan penjabaran berikut.

1. Aspek tampilan meliputi fisik mini atlas, cover mini atlas, isi mini atlas, dan penyajian QR-Code yang termuat dalam Mini Atlas berbasis QR-Code. Cover mini atlas dicetak menggunakan art paper dengan berat 310gr agar terlihat mengkilat dan juga awet karena pemilihan kertas yang digunakan bersifat tebal. Bagian isi mini atlas juga dicetak menggunakan art paper dengan berat 310gram dan berukuran 25 x 17,6 cm atau dalam satuan ukuran kertas (B5). Mini Atlas berbasis QR-Code terdiri dari 50 halaman termasuk bagian sampul. Sejalan dari pernyataan Zanwir (2013) bahwa atlas terdiri atas kumpulan gambar yang dibukukan atau dalam wujud media lain. Mini Atlas berbasis QR-Code dicetak kuat dan rapi sehingga dalam penggunaannya dapat digunakan jangka panjang. Keseluruhan

desain Mini Atlas berbasis QR-Code mulai dari cover hingga isi dinyatakan layak dan baik sehingga dapat digunakan oleh siswa. Desain cover Mini Atlas merupakan satu kesatuan antara cover bagian depan dan bagian belakang. Ukuran ilustrasi dan tipografi proporsional. Komposisi warna, gambar dan tipografi ditampilkan secara berkesinambungan. Gambar yang termuat pada cover merupakan ilustrasi yang mencerminkan isi dari mini atlas tersebut. Desain, warna, ukuran dan ukuran gambar juga sesuai dengan materi yang termuat. Warna cover disajikan menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Mini Atlas berbasis QR-Code dilengkapi dengan gambar peta disetiap halaman yang tersaji di dalamnya. Peta yang termuat disesuaikan dengan muatan materi yang disajikan. Tiap peta ditampilkan juga landmark yang berbeda untuk menampilkan ciri khas dari tiap provinsi yang ada. Pemilihan desain peta juga sangat selektif dan hati-hati karena disesuaikan dengan konteks muatan yang ada. Desain peta yang dipilih juga menarik dan berwarna. Mini Atlas dilengkapi dengan QR-Code yang berukuran 3 x 3 cm. Setiap halaman peta diberi QR-Code yang berisi link untuk masuk ke dalam website berisi materi yang sudah dipilih sesuai dengan materi yang ada. Bagian petunjuk penggunaan pada Mini Atlas juga diberikan cara memindai QR-Code yang telah disajikan. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, Mini Atlas berbasis QR-Code telah disesuaikan dengan desain akhir yang merujuk pada penilaian dan saran dari ahli media serta ahli materi.

2. Penyajian materi yang termuat pada Mini Atlas berbasis QR-Code lengkap dimulai dari adanya petunjuk penggunaan, daftar isi, KD dan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dibuat sistematis dan berkesinambungan, hal ini sesuai dengan kriteria sumber belajar menurut Dick & Carey (2015) yaitu materi yang termuat sesuai dengan tujuan atau capaian pembelajaran. Materi yang disajikan adalah keberagaman dari tiap suku bangsa dan budaya di Indonesia. Pokok bahasan yang diambil pada materi yang disajikan berupa ciri khas dari tiap-tiap provinsi. Meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik, dan terian tradisional.
3. Materi yang disajikan pada Mini Atlas berbasis QR-Code telah disesuaikan dengan KD. Materi yang termuat telah disesuaikan dan dibuat berkesinambungan sesuai dengan rujukan termasuk penambahan jumlah provinsi yang ada di papua sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2022 tentang pembentukan Provinsi Papua Selatan, Undang-Undang No. 15 Tahun 2022 tentang pembentukan Provinsi Papua Tengah, dan Undang-Undang No. 16 Tahun 2022 tentang pembentukan Provinsi Papua Pegunungan. Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar yang termuat pada QR-Code sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi termuat. Gambar yang dimuat juga bersifat edukatif dan menarik.
4. Aspek bahasa dan keterbacaan didapatkan berdasarkan penilaian ahli materi terhadap Mini Atlas berbasis QR-Code. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan terhadap mini atlas berbasis QR-Code baik. Lebih lanjut Klare (1984:726) menyatakan bahwa materi yang tingkat keterbacaannya yang baik akan memengaruhi pembaca dalam mmunculkan minat belajar dan daya ingat, meningkatkan skill dan efisiensi membaca, serta memelihara hobby membaca. Penulisan kata yang termuat dalam mini atlas sudah benar atau tidak terdapat salah pengetikan, pilihan kata yang dipakai sesuai dengan tingkat usia siswa dan pemilihan kalimat jelas, singkat dan mudah dipahami.

Produk yang sudah dinyatakan Valid selanjutnya akan diujicobakan. Produk akan diujicobakan dengan kelompok kecil. Uji coba produk diterapkan kepada 24 siswa kelas V(B) SDN Purwodadi 1 Malang. Saat pelaksanaan uji coba siswa terbagi menjadi delapan kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa, disediakan delapan buah smartphone untuk siswa mengakses QR-Code. Berikut adalah dokumentasi dari uji coba mini atlas.

**Tabel 3. Dokumentasi Penerapan Mini Atlas**

---

No	Deskripsi Kegiatan	Dokumentasi
----	--------------------	-------------

---

1 Pengenalan media Mini Atlas kepada siswa.



2 Siswa berdiskusi dengan kelompok menggunakan media Mini Atlas.



3 Sesi Foto Bersama



Tahapan terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi dan revisi, namun dalam penelitian ini tahap terakhir penelitian hanya evaluasi saja dikarenakan revisi telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi terdiri dari dua jenis yaitu (1) analisis kevalidan Mini Atlas berbasis QR-Code dari ahli media dan ahli materi yang telah dilakukan pada tahap keempat penelitian dan (2) analisis pengguna yang meliputi kepraktisan bagi guru dan kemenarikan bagi siswa. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan angket.

**Tabel 4. Data Angket Respon Guru**

No.	Aspek Nilai	Perolehan	Nilai Maksimal	Persentase
1	Penggunaan Media	70	72	97,2%
2	Desain dan Tampilan			
3	Efisiensi			
4	Respon Guru			
Kategori		Sangat Praktis		

Mini Atlas berbasis QR-Code mendapatkan penilaian kepraktisan dengan skor persentase 97,2% dengan kategori sangat praktis, dari hasil tersebut maka Mini Atlas berbasis QR-Code dikategorikan sangat praktis dan mendapatkan keputusan uji yakni dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa Mini Atlas berbasis QR-Code yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian praktis. Beberapa aspek yang dijelaskan dari penilaian kepraktisan dijabarkan sebagai berikut.

1. Indikator aspek penggunaan media dijabarkan dalam beberapa butir penilaian diantaranya penggunaan Mini Atlas berbasis *QR-Code*, penggunaan petunjuk dari

penggunaan Mini Atlas berbasis *QR-Code*, selanjutnya penggunaan *QR-Code* dari Mini Atlas, lalu kesesuaian waktu penggunaan media saat aktivitas belajar dan mini atlas bisa dipergunakan secara berulang-ulang. Aspek penggunaan media mendapatkan penilaian baik dari pengguna (guru). Penggunaan media berupa Mini Atlas berbasis *QR-Code* ini mudah digunakan dan dipahami sebagai sumber belajar yang baru bagi pengguna (guru).

2. Indikator aspek desain dan tampilan dijabarkan dalam beberapa penilaian yaitu desain dan tampilan dari Mini Atlas berbasis *QR-Code* dikembangkan menarik sehingga tidak membosankan. Terdiri dari tulisan yang termuat dalam Mini Atlas berbasis *QR-Code* serta fitur yang ada pada website Mini Atlas berbasis *QR-Code*. Aspek desain dan tampilan dinilai sangat baik oleh pengguna (guru).
3. Indikator aspek efisiensi dijabarkan dalam beberapa butir penilaian terkait dengan Mini Atlas berbasis *QR-Code* yang diterapkan dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi yang diajarkan, praktis dan dapat dibawa kemana saja dan siswa termotivasi dengan adanya sumber belajar tersebut. Pernyataan serupa dari Prastowo (2018) menerangkan apabila sumber belajar berfungsi untuk meningkatkan produktivitas belajar antara guru dengan pemelajar (siswa) dengan cara memacu langkah belajar sehingga waktu dapat digunakan secara efisien dan maksimal.
4. Indikator pada aspek respon guru dijabarkan pada beberapa penilaian yang secara garis besar penilaian tersebut terkait dengan adanya Mini Atlas berbasis *QR-Code* ini dapat memicu siswa untuk belajar dengan penuh semangat dan menambah penjelasan terkait dengan pembelajaran yang disampaikan.

**Tabel 5 Data Angket Kemenarikan Mini Atlas**

No.	Pertanyaan	Σ Skor
1.	Apakah Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini menarik?	24
2.	Apakah petunjuk penggunaan Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini jelas?	23
3.	Apakah penjelasan tentang materi keberagaman di Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini mudah kamu pahami?	22
Tabel Data Angket Kemenarikan Mini Atlas		
4.	Apakah Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> meningkatkan pemahamanmu terhadap materi keberagaman?	21
5.	Apakah huruf dan kalimat yang ada dalam Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini mudah dibaca?	24
6.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam melakukan scan QR Code?	24
7.	Apakah <i>website</i> yang ditampilkan dalam Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini menarik dan mudah dipahami?	23
8.	Apakah Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini bisa membantu dalam belajar?	24
9.	Apakah kamu menyukai Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini?	24
10.	Apakah kamu menginginkan sumber belajar seperti Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini lagi?	24
11.	Apakah kamu senang menggunakan Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini?	24
12.	Apakah dengan adanya Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini dapat mengurangi kebosanan saat belajar?	22
13.	Apakah kamu akan menggunakan Mini Atlas berbasis <i>QR-Code</i> ini lagi?	24
Jumlah Skor		303
Presentase		97,11%

Hasil kemenarikan pada uji coba skala besar mencapai hasil sebesar 97,11% sehingga dinyatakan bahwa mini atlas berbasis QR-Code sangat menarik. Hasil uji coba kolosal tersebut mengacu dari tingkat kemenarikan menurut Akbar (2013) bahwa Mini Atlas berbasis QR-Code memiliki kriteria sangat menarik yang layak digunakan tanpa perbaikan. Respon yang diberikan siswa terhadap Mini Atlas berbasis QR-Code juga baik diantaranya (1) kalimat yang termuat dalam Mini Atlas mudah sekali untuk dipahami, (2) materi yang ada dalam website Mini Atlas jelas dan lengkap sehingga memudahkan dalam belajar, (3) gambar yang ada dalam Mini Atlas sangat menarik

sehingga tidak bosan dalam melakukan pembelajaran, (4) pemindaian QR-Code dilakukan sangat mudah sehingga tidak perlu berkali-kali melakukan pemindaian, (5) susunan materi dan juga gambar yang dimuat menarik dan memudahkan dalam memahami pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Hasil akhir penelitian dan pengembangan menggunakan metode ASSURE ini adalah sebuah produk media pembelajaran Mini Atlas berbasis QR-Code pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. Validitas mini atlas berbasis QR-Code menurut dua orang ahli bidang media mendapatkan perolehan sebesar 91,5% memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Menurut penilaian dua orang ahli materi mini atlas berbasis QR-Code mendapatkan nilai rata-rata 97,2% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat diterapkan tanpa perbaikan. Penilaian praktis tidaknya mini atlas dari guru memperoleh nilai sejumlah 97,2% dan memiliki kriteria sangat praktis dan dapat diterapkan tanpa perbaikan. Serta menarik menurut dua puluh empat siswa dengan nilai rata-rata 96,1%.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka media mini atlas berbasis QR-Code yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis, dan menarik. Mini atlas berbasis QR-Code diketahui dapat meningkatkan minat belajar siswa, menambah pengetahuan kognitif siswa, memberikan kemudahan dalam mempelajari materi termuat dengan cara yang variatif, menarik dan mudah dipahami. Selain itu juga media ini dinilai mudah dibawa kemana saja untuk digunakan karena materi tersimpan pada website yang dapat diakses dengan mudah dengan men-Scan QR-Code.

#### 5. Saran

Dalam penggunaannya mini atlas berbasis *QR-Code* hendaknya didampingi oleh guru sebagai ahli pengguna, karena perlu adanya penjelasan lebih lanjut dan mendalam mengenai materi yang sedang berlangsung saat kegiatan belajar mengajar. Untuk lebih lanjut media mini atlas berbasis *QR-Code* bisa dikembangkan pada materi lain oleh guru ataupun peneliti lain, tidak terbatas materi juga muatan. Bisa ditambahkan fitur lain yang lebih mutakhir dan inovatif guna perbaikan media secara berlanjut.

#### Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98.
- Akbar, S. D. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran* (Cetakan ke-17). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bennis, T. 2019. *Accelerated Learning: 18 Powerful Ways to Learn Anything Superfast! Improve Your Memory Efficiency. Think Bigger and Succeed Bigger! Great to Listen in a Car!*. Vaclav Vrbensky.
- Dick, W., Carey L., & Carey, J.O. (2015). *The systematic design of instruction – 8th edition*. United State of America: Pearson.
- Hamdayama, J. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Klare, G. R. (1984). *Readability: Handbook of reading research*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Saifuddin, M. A. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Deepublish.
- Sezer, B., Karaođlan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2013). *Integrating technology into classroom: The learner centered instructional design*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Soon, T. J. (2008). *QR code. synthesis journal*, 2008, 59-78.
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pembentukan Provinsi Papua Selatan. LN 2022 (157) : 15 hlm.
- Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2022 Tentang Pembentukan Provinsi Papua Tengah. LN 2022 (158) : 14 hlm.
- Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Pembentukan Provinsi Papua Pegunungan. LN 2022 (159) : 14 hlm.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91-100.

Zanwir. 2013. ATLAS dan GLOBE (Media Yang Sangat Penting Dalam Pembelajaran IPS). Online. [diakses 20-2-2023].

[http://10303513.siapsekolah.com/2013/09/19/media-yang-sangatpenting-dalampembelajaranips /VPPa\\_Y4prCA](http://10303513.siapsekolah.com/2013/09/19/media-yang-sangatpenting-dalampembelajaranips /VPPa_Y4prCA)