

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN
QR-CODE MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI
SD NEGERI PLOSO KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



Oleh :

CLAURA MARGARETA
NPM: 21.1.40.60.219

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

CLAURA MARGARETA
NPM : 21.1.40.60.219

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *QR-CODE*
MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI SD NEGERI PLOSO
KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 18 Juni 2025

Pembimbing I



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Pembimbing II



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
NIDN. 0012076701

Skripsi oleh:

CLAURA MARGARETA
NPM : 21.1.40.60.219

Judul:

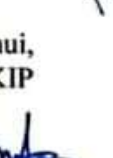
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *QR-CODE*
MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI SD NEGERI PLOSO
KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. : 
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd. : 
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. : 




Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Claura Margareta
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 20 Maret 2023
NPM : 2114060219
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025
Yang Menyatakan



CLAURA MARGARETA
NPM : 21.1.40.60.219

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5)

“It’s fine to fake it until you make it, until you do, until it true.”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orangtua tersayang, *support system* terbaik dan panutanku. Bapak Imam Basuki dan Ibu Intarti, terima kasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis. Serta tidak pernah henti-hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, serta memberikan semangat dan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Kakakku tercinta Fernanda Septiana Putri dan Adikku tersayang Muhammad Kevin Maulana, terima kasih telah memberikan dukungan moral maupun material serta memberikan doa, semangat, dan motivasi. Terkhusus kakakku yang telah menjadi donatur penulis dalam menjalani masa perkuliahan ini dari awal hingga dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Seluruh keluarga besar, terima kasih atas doa dan dukungan baik moral maupun material yang membuat penulis bisa menyelesaikan studinya hingga sarjana.
4. Untuk kamu, calon pendamping hidupku, yang selalu hadir dengan doa-doa yang mungkin tak pernah aku tahu dan dukungan yang tak terucap. Terima kasih telah menjadi salah satu sumber motivasi disetiap langkahku dalam menyelesaikan studi ini. Semoga kelak kita bisa berjalan bersama, menggapai mimpi dan masa depan yang telah ditakdirkan.
5. Terakhir, semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Claura Margareta Pengembangan Media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2025.

Kata Kunci: media pembelajaran, *flash card*, *qr-code*, sistem tata surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri pada materi sistem tata surya serta minimnya penggunaan media pembelajaran, kurangnya motivasi guru, serta pengelolaan kelas yang belum maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi sistem tata surya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah validitas media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya? (2) Bagaimanakah efektifitas media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya? (3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan validitas produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri. (2) untuk mendeskripsikan efektivitas produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri. (3) untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dan dilaksanakan dalam beberapa tahapan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, sampai evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri yang berjumlah 23. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi perangkat pembelajaran, angket validasi soal evaluasi, angket respon guru dan siswa, serta tes untuk mengetahui nilai hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. (1) Media *flash card* berbantuan *qr-code* materi sistem tata surya dinyatakan sangat valid oleh ahli media dengan skor presentase 88%, ahli materi 87,5%, ahli perangkat pembelajaran 86,4% (2) Penggunaan media *flash card* berbantuan *qr-code* materi sistem tata surya ini dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur melalui post-test dengan skor presentase 95% pada uji coba terbatas dan skor presentase 97% pada uji coba luas (3) Respon guru dan siswa dinyatakan sangat baik dengan skor presentase respon guru 92,5%, skor presentase respon siswa pada uji coba terbatas 97,6%, dan skor presentase 98,3% pada uji coba luas. Berdasarkan hasil tersebut, media *flash card* berbantuan *qr-code* materi sistem tata surya direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi sistem tata surya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

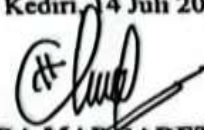
Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBANTUAN *QR-CODE* MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI SD NEGERI PLOSO KABUPATEN KEDIRI” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., dan selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
6. Sutrisno Sahari, M.Pd, selaku dosen validator media;
7. Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Validator perangkat pembelajaran, materi, dan soal evaluasi;
8. Bapak/Ibu dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. Anik Sulistyarini, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri;
10. Ayyu Munnawarul Fikhriyah, S.Pd. selaku Wali Kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri;
11. Siswa-siswi kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri;
12. Sahabat serta teman-teman angkatan 2021 Prodi PGSD yang sudah kebersamaan saya selama 4 tahun ini, dan
13. pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Akhirnya disertai harapan dan doa semoga skripsi ini ada manfaat bagi pembaca khususnya dunia pendidikan.

Kediri, 14 Juli 2025



CLAURA MARGARETA

NPM : 21.140.60.219

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
3. Hakikat Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	13
a. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	13
b. Karakteristik Media <i>Flash Card</i>	15
c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flash Card</i>	16
4. <i>QR-Code</i> dalam Pembelajaran	17
a. Pengertian <i>QR-Code</i>	17
b. Kemudahan dalam aplikasi <i>QR-Code</i>	18

5. Kompetensi Dasar IPA di Kelas VI SD/MI	19
6. Hakikat Sistem Tata Surya.....	20
a. Pengertian Sistem Tata Surya	20
b. Komponen Sistem Tata Surya.....	22
c. Macam-macam Planet dan Karakteristiknya.....	23
d. Benda Langit dalam Sistem Tata Surya	28
7. Penerapan Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i> Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya.....	30
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	57
1. Lokasi Penelitian.....	57
2. Subjek Penelitian.....	57
D. Validasi Produk	57
E. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba.....	59
F. Instrumen Pengumpulan Data	59
1. Pengembangan Instrumen	60
2. Validasi Instrumen	61
G. Teknik Analisis Data	71
1. Tahap-tahap Analisis Data	70
2. Norma Pengujian.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Hasil Studi Pendahuluan	76
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	76
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	76
3. Desain Awal Media.....	77
B. Hasil Validasi Media	79

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	79
a. Hasil Validasi Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	79
b. Hasil Validasi Materi <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	80
c. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	82
d. Hasil Validasi Soal Evaluasi	84
2. Interpretasi Hasil Validasi.....	86
3. Desain Akhir Media	86
C. Hasil Pengujian Terbatas.....	102
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas.....	102
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	103
D. Hasil Pengujian Luas.....	103
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas.....	103
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	105
E. Hasil Respon Guru dan Siswa.....	105
1. Hasil Respon Guru	105
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	106
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	108
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	110
1. Kevalidan, Keefektifan, Respon Guru dan Siswa.....	110
2. Spesifikasi Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i> Materi Sistem Tata Surya	111
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i> Materi Sistem Tata Surya.....	111
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i> Materi Sistem Tata Surya.....	112
BAB V PENUTUP	114
A. Simpulan.....	114
B. Implikasi.....	115
C. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kompetensi IPA Kelas VI.....	19
Tabel 2.2 : Tahapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	31
Tabel 3.1 : Hasil Pengembangan Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	41
Tabel 3.2 : Hasil Pengembangan Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i> bagian Isi Materi	46
Tabel 3.3 : Angket Validasi Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	61
Tabel 3.4 : Angket Validasi Materi	62
Tabel 3.5 : Angket Validasi Perangkat Pembelajaran	63
Tabel 3.6 : Angket Validasi Soal Soal Evaluasi.....	65
Tabel 3.7 : Kisi-kisi	66
Tabel 3.8 : Angket Validasi Respon Guru.....	69
Tabel 3.9 : Angket Respon Siswa	70
Tabel 3.10 : Tabel Skala Likert	71
Tabel 3.11 : Kriteria Tingkat Kevalidan Media, Materi, Perangkat Pembelajaran dan Soal Evaluasi	72
Tabel 3.12 : Kriteria Pencapaian Nilai Siswa.....	73
Tabel 3.13 : Tabel Skala Likert	74
Tabel 3.14 : Kriteria Penilaian Respon Guru dan Siswa	75
Tabel 4.1 : Hasil Validasi Media <i>Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	79
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Materi	81
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	82
Tabel 4.4 : Hasil Validasi Soal	85
Tabel 4.5 : Rekapitulasi Hasil Validasi	86
Tabel 4.6 : Desain Akhir Pengembangan Media.....	86
Tabel 4.7 : Desain Akhir Pengembangan Media bagian Isi Materi	92
Tabel 4.8 : Hasil Uji Coba Terbatas	102
Tabel 4.9 : Hasil Uji Coba Luas	104
Tabel 4.10 : Hasil Respon Guru	106
Tabel 4.11 : Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	107
Tabel 4.12 : Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pengembangan.....	35
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	37
Gambar 3.2 Desain Awal Bagian Depan <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	39
Gambar 3.3 Desain Awal Bagian Belakang <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	39
Gambar 3.4 Desain Awal Bagian Isi <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	40
Gambar 3.5 Desain Awal Bagian Isi <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	40
Gambar 4.1 Desain Awal Bagian Depan <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	77
Gambar 4.2 Desain Awal Bagian Belakang <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	77
Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Isi <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	78
Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Isi <i>Media Flash Card</i> berbantuan <i>QR-Code</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....	120
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan	123
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	126
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	128
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	130
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	132
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi	137
Lampiran 8 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	142
Lampiran 9 Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	147
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru	151
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa.....	154
Lampiran 12 Perangkat Pembelajaran	158
Lampiran 13 Lembar Hasil Pre-Test Siswa	191
Lampiran 14 Lembar Hasil Post-Test Siswa.....	198
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan.....	205
Lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi	207
Lampiran 17 Surat Undangan	209
Lampiran 18 Berita Acara.....	211
Lampiran 19 Lembar Revisi.....	213

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang sistematis. Menurut Wahyana dalam Trianto (2010;136), “IPA adalah salah satu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam”. Dapat diketahui bahwa cakupan yang terdapat pada IPA meliputi alam semesta, benda yang ada di Bumi, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Pembelajaran IPA memiliki tujuan guna meningkatkan pengetahuan dan konsep agar dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan kesadaran dari peserta didik untuk menjaga, menghargai, memelihara alam untuk menunjukkan rasa cinta terhadap Tuhan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran IPA ditekankan pada keterampilan proses yang bertujuan agar siswa dapat menemukan fakta, membangun konsep, teori, dan sikap ilmiah siswa itu sendiri.

Sesuai dengan Permendikbud nomor 37 tahun 2018 pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki tujuan, “Tujuan pembelajaran IPA di kelas VI sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler”. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar mencakup beberapa materi. Materi yang diajarkan di kelas 6 sekolah dasar meliputi; cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan; ciri-ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan dengan kesehatan

reproduksi; cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan, komponen listrik dan fungsinya, sifat-sifat magnet; cara menghasilkan, menyalurkan dan menghemat energi listrik; sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya, rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari.

Salah satu materi yang ada pada mata pelajaran IPA tersebut terdapat pada KD 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Adapun indikator KD tersebut antara lain: 3.7.1 Menjelaskan pengertian sistem tata surya, 3.7.2. Mengidentifikasi planet dan komponen penyusun tata surya, dan 3.7.3 Mendeskripsikan karakteristik planet dan komponen penyusun tata surya. Dengan indikator tersebut harapannya siswa dapat menjelaskan sistem tata surya, dan karakteristik anggota tata surya.

Berdasarkan analisis kinerja yang diketahui dari hasil observasi di kelas VI SD Negeri Ploso pada pembelajaran IPA khususnya materi sistem tata surya guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun hanya menggunakan media gambar/poster/peta tata surya yang memiliki banyak kelemahan seperti keterbatasan dalam interaksi pembelajaran, kurangnya pembaharuan konten pembelajaran, informasi yang terbatas, memerlukan penjelasan guru yang lebih banyak. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi sistem tata surya. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga hanya menggunakan buku tematik dan masih menggunakan model pembelajaran *Teacher Center* dengan hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi tidak aktif dalam pembelajaran materi sistem tata surya karena proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik sehingga minat belajar siswa menjadi rendah terhadap materi sistem tata surya. Selain itu, guru menyadari pengelolaan kelas yang belum maksimal juga mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru diketahui bahwa minat belajar, sikap, motivasi belajar, serta gaya belajar siswa kelas VI SD Negeri Ploso masih kurang. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa siswa belum dapat memahami materi tentang sistem tata surya dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Ploso yang masih rendah. Dari total

23 siswa, 17 diantaranya masih memperoleh nilai di bawah 75 pada materi sistem tata surya. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya pada materi sistem tata surya yang belum efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, solusi yang ditawarkan berupa pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbantuan *QR-Code* materi Sistem Tata Surya kelas VI sekolah dasar. Alasan dari pengembangan media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* sendiri menawarkan berbagai keuntungan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* memungkinkan siswa untuk mengakses informasi terkait materi lebih dalam secara menarik dan interaktif. Hal tersebut akan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep tentang materi sistem tata surya. Selain itu, penggunaan *qr-code* memberikan kemudahan untuk pembaharuan materi secara digital tanpa harus mencetak ulang kartu fisik sehingga informasi yang diberikan selalu ada pembaharuan. Media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media ini pembelajaran menjadi lebih dinamis dan fleksibel, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Flash Card adalah salah satu media pembelajaran berbantuan visual yang berbentuk gambar. Menurut Akbar (2022:17), "Kartu Kilas/*Flash Card* adalah kertas persegi Panjang yang berisi informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya". Informasi yang disajikan pada *flash card* saling berkaitan antara satu materi dengan materi yang lainnya.

Media *Flash Card* ini dikombinasikan dengan memanfaatkan teknologi *QR-Code* (*Quick Response Code*) yang menjadikan sebuah penemuan dalam dunia pendidikan di era globalisasi ini. *QR-Code* sendiri memiliki fungsi untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi secara cepat memanfaatkan teknologi internet saat ini. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran di era globalisasi

ini memiliki pengaruh yang besar pada proses pembelajaran, baik dari aspek hasil belajar maupun dari keaktifan siswa.

Adapun kelebihan dari media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* materi sistem tata surya yang dikembangkan ini adalah guru dapat menjelaskan materi dengan media yang menarik dan memudahkan untuk penyampaian materi, memiliki ukuran yang kecil sehingga media ini mudah dan praktis untuk dibawa kemana saja, serta dapat menjadi media pendukung pembelajaran siswa saat di rumah. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki kualitas yang baik. Hal ini didasari oleh pendapat Susilana, R. dan Riyana, C. (2009:95) tentang “Kelebihan dari media *Flash Card* berbantuan *QR-Code*,” yaitu sebagai berikut: 1) mudah dibawa; 2) praktis; 3) mudah diingat; dan 4) menyenangkan. Menurut Arsyad, Azhar. (2015:119) “*Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, yang biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi”. Menurut Rubiati & Harahap (2019:64) “*QR-Code* adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data didalamnya”. Berdasarkan hal tersebut dengan adanya media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* sistem tata surya ini, siswa dapat lebih mengingat materi yang ada, membuka pikiran dan imajinasi siswa terhadap materi yang disampaikan, juga meningkatkan keaktifan serta rasa ingin tahu siswa dalam pendalaman materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dipilihlah judul penelitian “Pengembangan Media *Flash Card* Berbantuan *QR-Code* Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri”. Dengan adanya pengembangan media *flash card* ini diharapkan dapat memudahkan siswa dan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tentang sistem tata surya dengan aktif baik di sekolah ataupun di rumah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mengembangkan media *flash card* berbantuan *QR-Code* materi sistem tata surya kelas VI sekolah dasar. Pemilihan media ini didasarkan pada beberapa permasalahan sebagai berikut.

Permasalahan pertama yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun hanya menggunakan media gambar/poster/peta tata surya yang memiliki banyak kelemahan seperti keterbatasan dalam interaksi pembelajaran, kurangnya pembaharuan konten pembelajaran, informasi yang terbatas, memerlukan penjelasan guru yang lebih banyak. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi sistem tata surya. Guru juga hanya mengandalkan buku tematik yang ada. Dalam penjelasan materi sistem tata surya di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang menarik minat siswa. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga tidak adanya interaksi antara guru dengan siswa, yang mengakibatkan siswa kurang percaya diri dan tidak aktif dalam pembelajaran khususnya pada materi sistem tata surya.

Permasalahan kedua yaitu kurangnya motivasi guru. Guru kurang termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran dan tidak adanya media media pembelajaran yang menunjang. Dengan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan, hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang sedang disampaikan. Selain itu, juga dapat berakibat siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Permasalah ketiga yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa dapat terjadi karena beberapa faktor. Faktor utama rendahnya minat belajar siswa yaitu proses pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu tidak adanya media pembelajaran yang menarik juga merupakan faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Hal ini mengakibatkan kemampuan berpikir dan rasa ingin tahu siswa menjadi lebih rendah, karena siswa lebih banyak menerima informasi yang diberikan oleh guru dibandingkan menemukan informasi sendiri dengan cara mereka. Akibat lainnya dari tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses mengajar ialah siswa lebih cepat merasa bosan dan berakibat pada hasil belajar siswa.

Permasalahan yang keempat yaitu pengelolaan kelas yang belum maksimal juga mengakibatkan banyak siswa yang bergurau sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Siswa yang lain pun ikut terganggu dan tidak bisa belajar dengan fokus, karena suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah media *flash card* berbantuan *QR-Code* untuk membantu proses pembelajaran pada materi sistem tata surya kelas VI. Menurut Akbar (2022:17), "Kartu Kilas/*Flash Card* adalah kertas persegi panjang yang berisi informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya". Adapun kelebihan media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* yang akan dikembangkan mengacu pada dasar kelebihan media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* menurut Susilana, R. dan Riyana, C. (2009:95) sebagai berikut. (1) Guru dapat menjelaskan materi dengan media yang menarik dan memudahkan untuk penyampaian materi, (2) Memiliki ukuran yang kecil sehingga media ini mudah dan praktis untuk dibawa kemana saja, (3) Dapat menjadi media pendukung pembelajaran siswa saat di rumah, (4) Membantu siswa agar lebih mengingat materi yang ada, (5) Membuka pikiran dan imajinasi siswa terhadap materi yang disampaikan, (6) Meningkatkan keaktifan serta rasa ingin tahu siswa dalam pendalaman materi yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini mendeskripsikan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Kevalidan produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri.
2. Keefektifan produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri.
3. Respon guru dan siswa terhadap produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri?
2. Bagaimanakah efektifitas media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. validitas produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri;
2. efektivitas produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri;
3. respon guru dan siswa terhadap produk media *Flash Card* berbantuan *QR-Code* pada materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri Ploso Kabupaten Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari dua segi yaitu secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini berguna sebagai sarana dalam pembenahan dan pengembangan media pembelajaran yang bermakna di sekolah dasar. Selain itu penelitian pengembangan media ini juga berguna untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, serta meningkatkan motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis
 - a) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif.

b) Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan bagi instansi terkait agar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan aktif, serta inovasi pada media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Perpustakaan UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk perpustakaan UN PGRI Kediri sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya yang akan dikembangkan oleh mahasiswa. Selain itu hasil penelitian ini berguna sebagai arsip penelitian untuk koleksi dokumen hasil penelitian yang sudah terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. 2022. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. 1st ed. Sukabumi: CV Haura Utama.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Ed. Revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Adi & Septiana, Anisya. 2023. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Bengkulu: CV. Azka Pustaka.
- Axelino, and Syafri Ahmad. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang Dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD". *Basic Education Studies* 4(1): 2584–2600.
- Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG). 2017. *Panduan Sistem Tata Surya*. Jakarta: BMKG.
- Haryono. 2011. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Surya Edukasi.
- Haryono, E. 2006. *Astronomi Dasar untuk Pemula*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Haryono, S. 2015. *Astronomi untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryanto. 2015. *Sains Untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayah, Nurul, and Dwi Swastanti Ridianingsih. 2022. *Alamku Dan Lingkunganku*. Cirebon: CV. Green Publisher Indonesia.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- KBBI Daring. 2016. Entri "kartu". Diakses pada 13 Desember 2024. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- KBBI Daring. 2016. Entri "planet". Diakses pada 10 Januari 2024. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Koesoemadinata, M. 2000. *Dasar-dasar Astronomi*. Bandung: Penerbit ITB.
- Kurniawan, A. 2017. *Astronomi dan Eksplorasi Tata Surya*, Jakarta: Penerbit Mizan.
- Laras, Arditya Puspa. 2022. "*Pengembangan media pembelajaran flash card berbantuan qr-code pada materi peninggalan kerajaan hindu budha dan islam di Kelas IV Sekolah Dasar*". Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
- Munadi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Pagarra, Hamzah, and dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pitoyo, Andri. 2022. *Strategi Pembelajaran Di Era Digital Melalui Penguatan Kompetensi Pendidik Untuk Menyiapkan SDM Unggul*. In: SEMDIKJAR 5 Seminar Pendidikan dan Pembelajaran. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, pp. 440-446.
- Pranoto. (2018). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: KENCANA.
- Putri, K. E., dan Sahari, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Jurnal PINUS, 3 (1), 32-40.
- Ramadhani, S.P. (2018). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. 2019. *Aplikasi Absepsi Siswa Menggunakan QR-Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di SMKIT Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung*. Informatika, 11 (1), 62.
- Saputri, Sisca Wulansari. 2020. "*Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris*". *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2(1): 56–61. doi:10.47080/abdikarya.v2i1.1061.
- Setiadi, B. 2014. *Pengantar Astronomi: Mengenal Alam Semesta*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sholeh, Abdul Chalim. 2023. "*Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR-Code Pada Materi Energi dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang*". Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Soerjadi. 2008. *Geografi dan Ilmu Lingkungan Hidup*. Jakarta: Mitra Aksara.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supari, S. F. 2013. *Astronomi dan Tata Surya*. Surabaya: Bumi Cendekia.
- Suryani, Rizka Olivia. 2022. "Pengembangan Media Flashcards Berbasis QR-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V ". Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Susanto, E. 2016. *Dasar-Dasar Astronomi: Menjelajahi Alam Semesta*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, A., & Putra, R. (2022). *Pemanfaatan QR Code dalam Pembelajaran Digital di Era Teknologi*. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 8(1), 12-24.