

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMONE
BERBANTUAN QR CODE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

FIRA AFILIA FIRNANDA

NPM. 2014060226

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

FIRA AFILIA FIRNANDA
NPM. 2014060226


Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMONE
BERBANTUAN QR CODE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 24 Juni 2024

Pembimbing I



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, M.Pd.
NIDN. 0719109101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

FIRA AFILIA FIRNANDA
NPM. 2014060226

Judul:

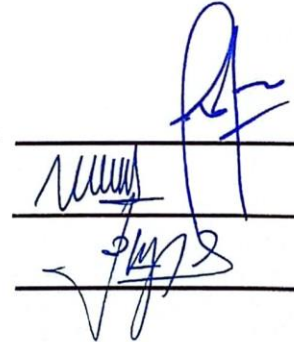
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMONE
BERBANTUAN QR CODE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI
Pada tanggal: 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

I
Panitia Penguji:

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fira Afilia Firnanda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 23 April 2002
NPM : 2014060226
Fak./Jur./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 terdapat 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, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan



FIRA AFILIA FIRNANDA
NPM. 2014060226

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Hiduplah seolah – olah anda akan mati besok.
Belajarlh seolah – olah anda akan hidup selamanya”.
(Mahatma Gandhi)

“*Now or Never*, Lakukan sekarang, atau jangan pernah melakukannya”.
(Penulis)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta, saudara, idolku tercinta yaitu EXO dan teman.

ABSTRAK

Fira Afilia Firnanda, 2024 Pengembangan Media Pembelajaran Permone Berbantuan QR Code Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. **Skripsi**, PGSD, FKIP, UN PGRI KEDIRI.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, IPA, Permainan monopoli, *QR Code*

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Gayam 3, ditemukan beberapa permasalahan bahwa 1) siswa tidak fokus dalam memahami penjelasan dari guru sehingga pembelajaran kurang efektif dan optimal, 2) media pembelajaran hanya mengandalkan gambar dari buku paket, dan terkadang hanya mengambil video dari *youtube*. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran IPA khususnya materi bagian-bagian tumbuhan. Permasalahan penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan monopoli edukasi (Permone) berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?; 2) Bagaimana mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli edukasi (Permone) berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?; 3) Bagaimana mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan monopoli edukasi (Permone) berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?

Tujuan dikembangkannya media pembelajaran permainan monopoli edukasi (Permone) berbantuan *QR Code* yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ini pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, soal *posttest*. Teknik analisis data menggunakan cara analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru, siswa.

Hasil dari pengembangan media ini menunjukkan 1) kevalidan dari hasil persentase rata-rata ahli media dan ahli materi dengan persentase 90% (Sangat valid), 2) kepraktisan, dilihat dari uji coba terbatas atas angket respon guru 96% (Sangat Praktis) dan angket respon siswa 93,75% (Sangat Praktis), sedangkan uji coba luas pada angket respon guru 96% (Sangat Praktis) dan respon siswa 96% (Sangat Praktis), 3) keefektifan, uji coba terbatas mendapatkan hasil persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5 %, sedangkan pada uji coba luas persentase ketuntasan klasikal adalah 90 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3 dapat dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPA.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permone Berbantuan QR Code Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3”. Skripsi ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan kali ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus - tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak/Ibu Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I Skripsi Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II Skripsi Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Keluarga saya, untuk Bapak dan Ibu yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Harapan saya, skripsi ini dapat digunakan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya dan bisa lulus tepat waktu. Saya menyadari

bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan

FIRA AFILIA FIRNANDA
NPM. 2014060226

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| SKRIPSI | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar belakang masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 8 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan Pengembangan | 9 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 12 |
| A. Media Pembelajaran | 12 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 12 |
| 2. Manfaat Media Pembelajaran..... | 13 |
| 3. Fungsi Media Pembelajaran | 15 |
| 4. Jenis Media Pembelajaran | 16 |
| 5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 18 |
| B. Media Monopoli..... | 19 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 1. | Pengertian Media Permainan Monopoli..... | 19 |
| 2. | Manfaat Media Permainan Monopoli | 21 |
| 3. | Media Permainan Monopoli Edukasi IPA | 22 |
| C. | QR Code..... | 24 |
| D. | Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam di SD | 25 |
| 1. | Pengertian IPA di SD | 25 |
| 2. | Tujuan Pembelajaran IPA | 26 |
| 3. | Capaian Pembelajaran IPA..... | 28 |
| E. | Tumbuhan..... | 29 |
| 1. | Pengertian Tumbuhan | 29 |
| 2. | Bagian Tumbuhan dan Fungsinya..... | 30 |
| F. | Karakteristik Siswa SD | 34 |
| G. | Penelitian Terdahulu Yang Relevan..... | 35 |
| H. | Kerangka Berpikir | 40 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | | 42 |
| A. | Model Pengembangan | 42 |
| B. | Prosedur Pengembangan | 43 |
| 1. | Tahap Analisis (<i>Analyze</i>) | 43 |
| 2. | Tahap Perancangan (<i>design</i>) | 45 |
| 3. | Tahap Pengembangan (<i>development</i>)..... | 46 |
| 4. | Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)..... | 46 |
| 5. | Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>)..... | 47 |
| C. | Lokasi dan Subjek Penelitian | 48 |
| 1. | Lokasi Penelitian | 48 |
| 2. | Subjek Penelitian..... | 48 |

| | | |
|---|---|-----------|
| D. | Uji Coba Produk..... | 48 |
| E. | Validasi Produk | 49 |
| F. | Instrumen Pengumpulan Data | 50 |
| 1. | Pengertian Instrumen..... | 50 |
| 2. | Validasi Instrumen | 52 |
| G. | Teknik Analisis Data | 59 |
| 1. | Tahapan – Tahapan Analisis Data..... | 59 |
| 2. | Norma Pengujian | 64 |
| BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN | | 66 |
| A. | Hasil Studi Pendahuluan | 66 |
| 1. | Deskripsi Hasil Studi Lapangan | 66 |
| 2. | Interpretasi Hasil Studi Lapangan | 66 |
| 3. | Desain Awal Produk..... | 68 |
| B. | Pengujian Model Terbatas..... | 72 |
| 1. | Uji Validasi Ahli | 72 |
| 2. | Uji Coba Lapangan..... | 77 |
| C. | Validasi Model | 88 |
| 1. | Deskripsi Hasil Uji Validasi..... | 88 |
| 2. | Interpretasi Hasil Uji Validasi..... | 90 |
| 3. | Interpretasi Kepraktisan | 91 |
| 4. | Interpretasi Keefektifan..... | 92 |
| 5. | Desain Akhir Media | 93 |
| D. | Pembahasan | 94 |
| 1. | Spesifikasi Media Permone Berbantuan QR Code..... | 96 |
| 2. | Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Permone Berbantuan | |

| | |
|---|------------|
| QR Code..... | 97 |
| 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Permone Berbantuan QR Code | 99 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 100 |
| A. Simpulan..... | 100 |
| B. Implikasi..... | 101 |
| 1. Implikasi Teoritis | 102 |
| 2. Implikasi Praktis..... | 102 |
| C. Saran..... | 103 |
| 1. Bagi Kepala Sekolah | 103 |
| 2. Bagi Guru | 103 |
| 3. Bagi Siswa..... | 103 |
| 4. Bagi Peneliti Selanjutnya | 103 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 104 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 107 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B | 28 |
| Tabel 3.1 Angket Validasi Media | 53 |
| Tabel 3.2 Angket Validasi Materi | 53 |
| Tabel 3.3 Angket Uji Kepraktisan Guru | 55 |
| Tabel 3.4 Angket Uji Kepraktisan Siswa | 56 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> | 57 |
| Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi | 60 |
| Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan | 62 |
| Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Klasikal Siswa (Keefektifan Produk Pengembangan) | 63 |
| Tabel 4.1 Desain Awal Media | 69 |
| Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi | 73 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media | 74 |
| Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru | 77 |
| Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa | 79 |
| Tabel 4.6 Hasil <i>Posttest</i> Bagian – Bagian Tumbuhan | 81 |
| Tabel 4.7 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru | 83 |
| Tabel 4.8 Hasil Angket Uji Kepraktisan Siswa | 85 |
| Tabel 4.9 Hasil <i>Posttest</i> Bagian – Bagian Tumbuhan | 87 |
| Tabel 4.10 Desain Akhir Media | 93 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | 41 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE | 43 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan | 108 |
| Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul | 111 |
| Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Melakukan Penelitian | 113 |
| Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 114 |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk | 115 |
| Lampiran 6. Surat Permohonan Ijin Validasi..... | 116 |
| Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi..... | 118 |
| Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media | 123 |
| Lampiran 9. Modul Ajar | 128 |
| Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru..... | 149 |
| Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas | 152 |
| Lampiran 12. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas | 156 |
| Lampiran 13. Hasil Posttest Siswa Uji Coba Terbatas | 160 |
| Lampiran 14. Hasil Posttest Siswa Uji Coba Luas | 162 |
| Lampiran 15. Foto - Foto Kegiatan..... | 164 |
| Lampiran 16. Hasil Uji Plagiasi | 166 |
| Lampiran 17. Surat Keterangan Bebas Uji Plagiasi..... | 167 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan ini merupakan hak bagi setiap orang untuk mendapatkannya dan hal ini sudah tertera dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tepatnya di alinea ke-4. Bunyinya yaitu :

Melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

Dapat dikatakan bahwa untuk membentuk masa depan bangsa dibutuhkan generasi penerus yang mempunyai kualitas dan kompetensi secara intelektual dan emosionalnya berlandaskan nilai – nilai dalam Pancasila. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional, No.20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan pengetahuan serta membentuk karakter diri suatu bangsa (Yunarti, 2017). Dalam kehidupan, pendidikan menjadi kebutuhan utama yang tidak bisa dihilangkan. Dengan demikian, dalam rangka memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan saat menjalani kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara dibutuhkan pengajaran dan pelatihan dari seseorang melalui proses yang dinamakan pendidikan.

Faktor pendukung dalam menentukan keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas di masa depan adalah pendidikan (Marini & Silalahi, 2022). Pada awalnya, manusia mendapatkan pendidikan dari keluarganya, selanjutnya mendapatkan pendidikan formalnya yaitu dari sekolah dasar. Sekolah dasar ini adalah jenjang pendidikan formal pertama sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu yang tidak didapatkan dari pendidikan keluarga yang akan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi seseorang yang mempunyai kualitas diri. Kualitas diri yang dimaksud adalah jiwa sosial, serta cara berpikir kritis peserta didik. Harapannya pada tingkat selanjutnya, peserta didik mempunyai bekal yang cukup mengenai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan pengalaman belajar yang telah didapatkan. Oleh karena itu, pendidik wajib mengembangkan kemampuan diri dan cara penyelesaian masalah agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, berperi kemanusiaan, dan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta berkualitas sekaligus berkompeten.

Impian menjadikan generasi penerus yang memiliki kriteria di atas merupakan modal dasar dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Dalam hal ini, mereka dituntut untuk selalu seirama dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Oleh sebab itu, sistem pendidikan di Indonesia harus menyesuaikan perkembangan zaman, sehingga sanggup menghadapi tantangan yang menghadang di masa kini maupun masa yang akan datang.

Indonesia yang pernah dilanda pandemi *Covid-19* dalam kurun waktu 2 tahun telah menjadi tantangan tersendiri dalam berbagai bidang tidak terkecuali bidang pendidikan (Alimuddin, 2023). Selama itu telah terlaksana pembelajaran daring yang membuat peserta didik dengan terpaksa belajar di rumah berbekal teknologi gadget ataupun laptop. Dalam hal ini, pencapaian literasi dan numerasi peserta didik saat pembelajaran luring dimulai, mengalami penurunan secara signifikan. Oleh karena itu, dibutuhkan kurikulum darurat untuk mengatasi hal tersebut. Inilah yang menjadi cikal bakal kurikulum merdeka yang diterapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun ajaran 2022/2023 di sekolah-sekolah Indonesia. Kurikulum merdeka ini menjadi alternatif untuk mengatasi kemunduran belajar semasa pandemi yang memberikan kebebasan berpikir bagi siswa dan guru. Menurut (Daga, 2021) menyatakan bahwa merdeka belajar dapat mendorong karakter peserta didik menjadi bebas dalam hal mengeksplorasi pengetahuan, keterampilan, serta sikap dari lingkungan secara lebih leluasa. Dari hal itu, peserta didik bisa terus belajar dan mengembangkan potensi dirinya, membentuk sikap peduli dan mudah beradaptasi terhadap lingkungan, membangun kepercayaan diri, serta keterampilan peserta didik secara optimal.

Pembelajaran yang dilakukan juga lebih bermakna, terarah, dan juga menyenangkan karena berpusat pada pembelajaran inti dan pengembangan kompetensi peserta didik secara bertahap. Proyek merupakan salah satu dasar dalam kurikulum merdeka yang membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Caranya yaitu dengan memberi siswa kesempatan untuk

menghadapi masalah secara aktif dengan berlandaskan budi pekerti, akhlak, dan profil pelajar pancasila.

Pembagian fase dalam tingkat sekolah dasar, yaitu untuk kelas 1 dan 2 masuk dalam fase A, kelas 3 dan 4 masuk dalam fase B, kelas 5 dan 6 masuk dalam fase C. Pada kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum 2013, buku tersedia pada masing-masing mata pelajaran bukan menggunakan tema lagi. Namun ada satu perbedaan dalam kurikulum merdeka ini ialah ada mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari 2 mata pelajaran. Mata pelajaran yang digabungkan adalah IPA yang membahas mengenai keilmiahan, dan IPS yang membahas mengenai kesosialan (Budiwati et al., 2023). Khususnya untuk mata pelajaran IPA harus bisa membuat peserta didik terampil dalam memahami lingkungannya dengan cara pandang ilmiah, agar bisa menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan.

Menurut (Daga, 2021), tidak hanya sebagai pengajar, peran guru juga sebagai pendidik yang membuat proses belajar menjadi efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran menjadi suatu hal yang harus ada dalam proses pembelajaran, terlebih lagi dibutuhkan pada pembelajaran IPA yang mengharuskan peserta didik memahami lebih dalam mengenai alam sekitar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi atau informasi sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan perasaan siswa untuk belajar sampai tujuan pembelajaran tercapai. Setelah masuk dalam tahap operasional konkret pada usia rata-rata 7-12 tahun, artinya anak mampu berpikir secara rasional namun dengan bantuan benda konkret atau

nyata (Ardhani et al., 2021). Media pembelajaran jelas sekali dibutuhkan dalam memudahkan peserta didik untuk berpikir logis dan paham tentang pembelajaran tersebut. Namun tidak sedikit tenaga pendidik yang belum bisa membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan dapat menciptakan semangat peserta didik agar lebih aktif pada proses kegiatan belajar di kelas. Umumnya, pendidik masih membuat media pembelajaran secara konvensional yang kurang membangun antusias siswa, contohnya saja dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran IPA disini dikarenakan membahas mengenai alam sekitarnya, sehingga dibutuhkan media yang menunjukkan sesuatu yang asli dari alamnya maupun benda tiruan yang hampir mirip dengan aslinya. Hal ini untuk lebih memudahkan anak dalam memahami teori yang dijelaskan guru dan bisa memperoleh gambaran lebih jelas dengan media yang konkret. Namun, dalam prosesnya media pembelajaran juga semakin beragam jenisnya. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang bukan hanya berupa wujud asli maupun tiruannya, tapi bisa saja dalam bentuk gambar yang dipadukan dengan permainan yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan yang timbul ketika ada proses pembelajaran di kelas IV SDN Gayam 3. Salah satunya yaitu tidak fokus dalam memahami penjelasan dari guru. Pada kurikulum merdeka ini, meskipun mata pelajaran IPA dan IPS tidak berdiri sendiri tapi digabung menjadi IPAS, namun dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN Gayam 3 ini sendiri-sendiri tiap mata pelajarannya. Dengan demikian, fokus peserta didik terhadap pembelajaran IPA tidak terpecah ke pembelajaran

lain. Namun masih saja terjadi pembelajaran yang kurang efektif dan optimal, khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan. Terlihat dari suasana kelas yang pasif. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam hal materi bagian-bagian tumbuhan ini adalah *youtube*, dan gambar yang ada di buku paket.

Berdasarkan hasil wawancara guru SDN Gayam 3 didapat bahwa media pembelajaran yang seringkali digunakan dalam proses pembelajaran berupa video dari *youtube*. Video *youtube* yang terkadang hanya mengandalkan suara tanpa gambar atau benda konkret bisa dipastikan peserta didik tidak akan memahami materi. Sedangkan berdasarkan pengisian angket analisis kebutuhan terhadap peserta didik kelas IV SDN Gayam 3, bahwa 100% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, 80% peserta didik merasa sulit untuk memahami mata pelajaran IPA khususnya materi bagian-bagian tumbuhan. Ditambah lagi dengan materi IPA yang banyak dan cukup detail karena berkaitan langsung dengan alam akan membuat peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran ini. Dibuktikan dengan hasil *need assesment* yaitu 80% siswa tidak tuntas dan 20 % siswa tuntas untuk mencapai nilai KKM yaitu 75.

Dilihat dari permasalahan di atas, pengembangan media yang inovatif dan menarik oleh pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran IPA yang aktif, inovatif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Pada pembelajaran IPA, peserta didik harus lebih aktif daripada guru sehingga tidak mudah bosan dan menyenangkan. Dengan demikian, perlu adanya

media pembelajaran yang bisa memicu peserta didik untuk semangat belajar sekaligus menyenangkan.

Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Pengembangan media dengan menggabungkan unsur permainan adalah salah satu solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran IPA di kelas (Ardhani et al., 2021). Monopoli ini merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran agar materi yang diajarkan guru dapat dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran ini diberi sentuhan teknologi berbasis *QR Code* yang akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi yang berkaitan dengan bagian-bagian tumbuhan. Menurut (Tri Wulandari & Sayekti, 2022), *QR Code* disini adalah sebuah perubahan bentuk dari yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi berupa kode batang. *QR Code* ini banyak ditemui di beberapa artikel dan juga dapat diakses di *smartphone* seperti *android* atau *iOS*.

Berdasarkan hasil uraian dan permasalahan diatas, maka dikembangkan media pembelajaran guna menjadi solusi dalam menghadapi masalah dan kesenjangan yang ada di kelas IV SDN Gayam 3. Produk yang dikembangkan adalah media permainan monopoli untuk mendukung edukasi peserta didik dengan pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan yang di dalamnya terdapat penyajian permainan monopoli pada umumnya dan penambahan materi serta pertanyaan. Hal ini akan membantu peserta didik

untuk lebih aktif serta berpikir kritis dengan optimal. Untuk mengetahui hasilnya, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permone Berbantuan *QR Code* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Peserta didik tidak fokus dalam memahami penjelasan dari guru karena media yang membosankan .
3. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada gambar di buku dan *youtube* itupun jarang dilakukan.
4. *Need Assesment* siswa masih rendah hanya 20% peserta didik yang berhasil tuntas mencapai nilai rata-rata.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Permone berbantuan *QR Code* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa SDN Gayam 3. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penerapan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru bagi siswa-siswi SDN Gayam 3.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

- 1) Berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan media pembelajaran dapat mempermudah guru sebagai pengajar serta mampu meningkatkan minat belajar siswa ketika proses belajar mengajar di dalam kelas sedang berlangsung hal itu agar para siswa tidak mudah bosan dan juga menjadi lebih aktif ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.
- 2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan ketika mengajar serta mampu mengikuti arus perkembangan zaman dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Mampu menambah sumber belajar bagi peserta didik bukan hanya dari buku saja tetapi juga dari media yang digunakan oleh guru ketika sedang menerapkan materi pembelajaran ketika sedang berlangsung.
- 2) Memacu peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media yang menarik.
- 3) Menjadi acuan peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara cepat dan tepat.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi sekolah adalah dapat menerapkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Meningkatnya kualitas pelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.
- 3) Memberikan hal positif terhadap kemajuan sekolah serta meningkatnya mutu pendidikan di sekolah dan membantu dalam proses akreditasi sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti untuk mengevaluasi pengembangan media Permone berbantuan *QR Code* yang dilakukan.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk pengembangan media secara berkelanjutan agar memperoleh media yang lebih baik lagi dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary*. 4(02), 67–75.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar*. 05(02), 1790–1804.
- Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 92–100.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Endang Mardiasutik, W. (2013). *Mengenal Tumbuhan* (TIM MU (ed.); Cetakan II). Mitra Utama.
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2022). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan

- Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- M. Makbul. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman*. 01, 159–167.
- Muna, N. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis QR..... *Pendidikan*, 4(2), 72–78.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Media monopoli tematik berbasis Qr code untuk meningkatkan hasil belajar tema organ gerak hewan dan tumbuhan kelas IV SDN Bringin 2. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 86–92. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1304>
- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82–90. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Priyadi, R., Yuliani, D. R., & Kurniawan, A. M. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Discovery Learning Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SD Negeri Surursunda 01 Karang Pucung. *Pendidikan Dn Kebudayaan Missio*, 1(3), 122–137.
- Purbha Sakti, B. (2017). *Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar* (pp. 1–10). Magistra Unwidha Klaten. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89147505/INDIKATOR_PENGEMBANGAN_KARAKTER_SISWA_SEKOLAH_DASA_1_-libre.pdf
- Purwaningrum, S. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri*. 6(1), 499–506. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937/2487>
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).

<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>

- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Nurlaila, F. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar “ TEMUAN ” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3(2), 155–169.
- S.Suradinata, T. (2021). *Struktur Tumbuhan* (T. Ilmu (ed.); Digital). Angkasa.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1681816&val=18265&title=Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1681816&val=18265&title=Pentingnya%20Memahami%20Karakteristik%20Siswa%20Sekolah%20Dasar%20di%20SDN%20Cikokol%202)
- Tri Wulandari, D., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp Khalida Ulfa. *Bioilmi*, 5(1), 10–22.
- Utami, T. N., & Utami, F. (2023). Pengaruh Lembar Kegiatan Anak dengan QR Code Terhadap Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 105–111. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.465>
- Ventista Risma, F., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu QR-Code pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournamens untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4714–4727.
- Yunarti, Y. (2017). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 267–272. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/374>
- Zulherman, Rizkiana, N. Y., Prasetyo, D., & Qouri, N. R. (2023). Buku Ajar Konsep Dasar Ipa Sekolah Dasar. In E. Setiawan & S. F. Hanin (Eds.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (1st ed.). CV.EUREKA MEDIA AKSARA.