

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan *QR Code*

Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

SALSABILA YUMNI IZZATI

2014060138

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi Oleh

SALSABILA YUMNI IZZATI
NPM : 2014060138

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBANTUAN
QR CODE MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V SEKOLAH
DASAR.**

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

Tanggal : 28 Juni 2024

Pembimbing I



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN. 0722039001

Pembimbing II



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A
NIDN. 0704078402

Skripsi Oleh :

SALSABILA YUMNI IZZATI
NPM : 2014060138

Judul :

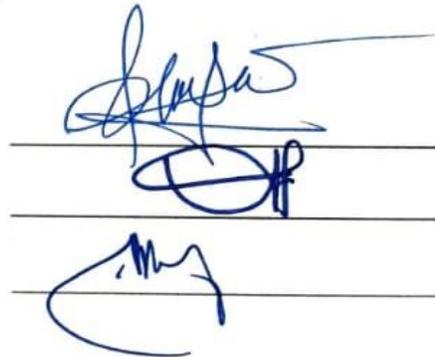
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBANTUAN
QR CODE MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V SEKOLAH
DASAR.**

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

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan :

Panitia Penguji :

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si
3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Mengetahui
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN 10074086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Salsabila Yumni Izzati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Nganjuk, 08 Januari 2002
NPM : 2014060138
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,

Yang Menyatakan



SALSABILA YUMNI IZZATI
NPM. 2014060138

MOTTO

Jika anda tidak bisa melakukannya dengan baik, lakukanlah dengan cinta

“ Mother Teresa”

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

“Al-Baqarah 285”

PERSEMBAHAN

“Tiada lembar yang paling indah dalam laporan ini kecuali lembar persembahan.

Dengan mengucapkan atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, kakakku, nenekku, sahabat, pasangan, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dan tak lupa untuk almamaterku kampus biru Universitas Nusantara PGRI Kediri”

ABSTRAK

Salsabila Yumni Izzati: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : media, *Qr Code*, monopoli, organ gerak hewan

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD masih didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kegiatan belajar mengajar masih didominasi dengan guru, dan guru hanya menggunakan media buku guru dan siswa saja. Akibatnya suasana kelas menjadi membosankan, pasif, dan monoton.

Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 2. Untuk mengetahui kepraktisan kepraktisan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 3. Untuk mengetahui keefektifan kepraktisan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu kelas V SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal *pretest* dan *posttest*, angket respon guru dan siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah 1). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 84,2% dan pada ahli materi mendapatkan 86,6%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 85,4% dengan kriteria sangat valid. 2). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan praktis, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil angket respon guru mendapatkan skor 91,4% dan angket respon siswa mendapatkan skor 98%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa adalah 94,7% dengan kriteria sangat praktis. 3). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan efektif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai *posttest* memperoleh skor rata-rata 88,8% dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 95% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini dapat dinyatakan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan QR Code Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Sekolah Dasar**” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang 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, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I,
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A., selaku Dosen Pembimbing II,
6. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd., selaku validator materi
7. Jatmiko, M.Pd., selaku validator media,
8. Seluruh Dosen PGSD yang telah memberikan ilmunya,
9. Achmad Muchlis P, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Bulusari 3, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Bulusari 3,
10. Heti Mayasari, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Bulusari 3, yang telah memberikan izin dan meluangkan waktu selama proses penelitian,
11. Seluruh kelas V SDN Bulusari 3 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi subjek penelitian.
12. Keluargaku tercinta khususnya Ibu Wiwik Suyati, terimakasih telah menjadi penguat dalam hidupku dan menjadi alasan untuk tetap bertahan,

mengajarkanku tentang kesabaran yang luar biasa dan ikhlas dalam menjalani kehidupan,

13. My best partner, Alfin Dwi Yurisdha. Terimakasih telah menjadi bagian yang tak kalah pentingnya di kehidupan penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, dan materi. Selalu ada untuk penulis, selalu mendukung, selalu memberikan semangat, dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Menjadi rumah kedua setelah keluarga,
14. Sahabat-sahabatku kelas C PGSD angkatan 2020, dan teman teman *Campus On Duty* SDN Bulusari 3, terimakasih telah membantu dan menemani dalam penyusunan skripsi penulis,
15. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, 12 Juni 2024

SALSABILA YUMNI IZZATI
NPM. 2014060138

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Manfaat Media Pembelajaran	9
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Permainan Monopoli	15
a. Pengertian Permainan Monopoli	15
b. Gambar Permainan Monopoli	16
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Monopoli	17
d. Mitigasi Kelemahan.....	18
3. Organ Gerak Hewan	18

4. <i>Qr Code</i> Sebagai Pembelajaran	26
5. Media Monopoli Berbantuan <i>Qr Code</i> sebagai Media Pembelajaran	27
a. Komponen-komponen Monopoli berbantuan <i>Qr Code</i>	28
b. Tujuan Media Monopoli berbantuan <i>Qr Code</i>	29
c. Cara Penggunaan Media Monopoli berbantuan <i>Qr Code</i>	29
d. Desain Media Monopoli berbantuan <i>Qr Code</i>	30
B. Kajian Terdahulu	31
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	38
D. Uji Coba Produk	38
E. Validasi Produk	39
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Studi Pendahuluan	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56
2. Interpretasi Hasil studi Pendahuluan	57
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model Monopoli Berbantuan <i>Qr Code</i> Organ Gerak Hewan	58
B. Pengujian Model Terbatas	59
1. Uji Validasi Ahli	59
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba terbatas)	65
C. Pengujian Model Perluasan	70
1. Deskripsi Uji Coba Luas	70
2. Refleksi Model Perluasan	70
D. Validasi Model	75
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	75
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	75
3. Kevalidan, Kepraktisan. Dan Keefektifan Model	76

4. Desain Akhir Model.....	78
E. Pembahasan Hasil Penelitian	79
1. Spesifikasi Media	79
2. Keunggulan dan Kelemahan Media	81
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	82
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	83
A. Simpulan.....	83
B. Implikasi	84
C. Saran-saran.....	85
Daftar Pustaka	86
Lampiran-Lampiran	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu	31
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	41
Tabel 3. 2 Need Assesment	42
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara	43
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara	43
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 6 Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. 7 Angket Respon Guru	47
Tabel 3. 8 Angket Respon Siswa	48
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Kevalidan	49
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	51
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Kepraktisan	52
Tabel 3. 12 Kriteria Kepraktisan	53
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Validasi Materi	60
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi Media	62
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Persentase Kevalidan	64
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Angket Respon Guru	65
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Terbatas	67
Tabel 4. 6 Data Hasil Keefektifan Uji Terbatas	68
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Luas	71
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Rata-rata Kepraktisan	72
Tabel 4. 9 Data Hasil Keefektifan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Monopoli Yuliawan (2013).....	16
Gambar 2. 2 Hewan Invertebrata	21
Gambar 2. 3 Hewan Pisces.....	22
Gambar 2. 4 Hewan Amfibi	23
Gambar 2. 5 Hewan Reptil.....	24
Gambar 2. 6 Hewan Aves	25
Gambar 2. 7 Hewan Mamalia	26
Gambar 2. 8 Qr Code	27
Gambar 2. 9 Desain Monopoli berbantuan Qr Code.....	30
Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE Branch 2009.....	34
Gambar 4. 1 Desain Media.....	58
Gambar 4. 2 Komentar Ahli Media.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengesahan Judul	90
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi	92
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi	94
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 5 Surat Pengantar/ Ijin Penelitian	97
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	98
Lampiran 7 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk Oleh Guru	99
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	100
Lampiran 9 Lembar Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	106
Lampiran 11 Lembar Validasi Materi.....	110
Lampiran 12 Sampel Lembar Respon Guru.....	114
Lampiran 13 Sampel Lembar Respon Siswa	117
Lampiran 14 Sampel Lembar Soal Pretest	118
Lampiran 15 Sampel Lembar Soal Postest	119
Lampiran 16 Foto-Foto Penelitian	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia agar dapat menerima dan mempelajari nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, serta keterampilan sehingga menjadikan manusia yang berpengetahuan, bermartabak dan berakhlak mulia. Pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran yang yaitu IPA, Matematika, IPS, Bahasa Indonesia, PKN, Pendidikan Agama, dan juga Pendidikan Jasmani. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran IPA sudah diajarkan sejak di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan merupakan mata pelajaran yang wajib untuk diajarkan. Menurut Listyawati, 2013 bahwa mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran dasar yang wajib diajarkan dengan mengikutsertakan benda-benda lain yang mendukung pembelajaran tersebut. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA tidak hanya membahas satu bahasan saja tetapi juga membahas semua hal yang berada di alam semesta.

Maka dari itu mata pelajaran IPA sangatlah penting untuk diajarkan terutama di Sekolah Dasar, karena Sekolah Dasar merupakan tempat awal siswa untuk mendapatkan ilmu. Hal ini sejalan (Trisnani, 2015) yang menyatakan bahwa pelajaran IPA memiliki peranan yang penting dalam perkembangan teknologi yang dipakai

untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep. Melalui pelajaran IPA siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapi. IPA membantu mengembangkan minat dan kecintaan anak-anak terhadap sains dan alam. Melalui eksperimen sederhana, observasi, dan penjelasan konsep-konsep ilmiah, IPA dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dan mendorong mereka untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka.

Mata pelajaran IPA di kelas 5 memuat berbagai macam materi, salah satunya yaitu materi mengenai organ gerak hewan. Organ gerak hewan diajarkan paling awal ketika menginjak kelas 5, hal ini bertujuan agar siswa mengetahui hewan yang ada disekitar mereka memiliki organ gerak yang berbeda-beda. Organ gerak hewan juga merupakan materi IPA yang sangat penting untuk diajarkan, dengan begitu siswa tidak hanya mengerti apa saja organ gerak hewan tetapi siswa juga dapat mengetahui fungsi-fungsi organ gerak hewan dan bagaimana cara merawatnya dengan benar.

Pembelajaran IPA khususnya materi organ gerak hewan nyatanya masih belum sepenuhnya optimal. Hal ini diketahui pada saat observasi ketika pelaksanaan *Campus On Duty* (COD), pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung di kelas V SDN Bulusari 3 siswa belum memahami materi organ gerak hewan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kepada guru kelas V yang mengatakan bahwa banyak siswa dari kelas V yang memperoleh nilai pada mata pelajaran IPA khususnya materi organ gerak hewan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di SDN Bulusari 3 yaitu 70. Sejalan dengan hasil observasi, hal ini disebabkan siswa terlalu pasif atau kurang aktif pada saat proses pembelajaran, sehingga memicu kebosanan dan jenuh

pada saat proses pembelajaran berlangsung dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Banyaknya materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA membuat siswa tidak ingin membaca materi yang ada pada buku siswa. Terlebih dalam materi organ gerak hewan siswa harus banyak menghafal sehingga siswa merasa kesulitan jika hanya menghafal melalui tulisan saja.

Selain itu, guru kelas V juga mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu metode yang digunakan masih menggunakan metode yang konvensional, guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan pengerjaan soal yang ada pada buku LKS. Tidak ada media menarik yang digunakan pada saat pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa. Hal ini didasari oleh kurangnya pemahaman guru tentang media pembelajaran. Selain itu, ketika akan mempelajari membuat media pembelajaran beliau tidak ada waktu karena beliau juga memiliki tugas tambahan. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut yaitu pengembangan media yang dapat menarik siswa dan terdapat permainan, seperti monopoli.

Menurut Wibawanto, (2017) mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan media pembelajaran guru dapat dengan mudah menjelaskan materi dan siswa juga lebih mudah untuk menangkap pembelajaran. Hal

ini selaras dengan Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini media dapat dikatakan sebagai salah satu syarat dalam proses pembelajaran yang sangat penting.

Media yang digunakan dapat mengembangkan konsep belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memahami materi dengan baik dan mampu menciptakan hasil belajar yang baik pula. Belajar sambil bermain dapat dilakukan melalui pengembangan media monopoli. Menurut Sadiman dalam Sartikaningrum (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dilakukan karena memiliki enam keunggulan yaitu 1). Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, 2). Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3). Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, 4). Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, 5). Permainan bersifat menarik, 6). Permainan dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Monopoli berbantuan *Qr Code* ini berbeda dengan permainan monopoli pada biasanya. Perbedaannya terletak pada pertanyaan yang dapat di *scan* sehingga siswa menjawab pertanyaan pada *gadget* mereka. Selain itu, terdapat video pembelajaran atau materi yang dapat diakses menggunakan scan barcode. Jadi, selain bermain siswa kelas V SDN Bulusari 3 juga dapat memahami materi dengan baik. Siswa dapat berkeliling melihat fauna yang ada di Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian

yang pernah dilakukan oleh Ulfaeni (2017) dimana media permainan monopoli mampu meningkatkan pemahaman kompetensi IPA siswa sekolah dasar. Selain itu, adapun penelitian pendukung yang dilakukan Bukhari Masruri & Joko Raharjo (2020) bahwa monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan memengaruhi pemahaman mengenai materi pembelajaran sehingga peneliti menyarankan memakai monopoli sebagai media pembelajaran. Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti mengambil judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan siswa kelas V Sekolah Dasar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas. Permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran IPA yang hanya mengacu pada buku guru, buku siswa, dan belum menggunakan media pembelajaran.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi organ gerak hewan pada muatan IPA, dikarenakan materi organ gerak hewan terlalu luas. Sehingga, membutuhkan aktivitas sebagai bahan pengayaan.
3. Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya media pembelajaran Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan diharapkan dapat menambah wawasan bagi siswa mengenai pembelajaran IPA. Adanya pengembangan ini juga dapat memberikan referensi penggunaan media khususnya pada pembelajaran IPA.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam perumusan kebijakan perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

2) Bagi guru

- a) Membantu guru dan mempermudah guru dalam mengajarkan pembelajaran IPA.
- b) Memotivasi guru agar mampu memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

3) Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat memiliki manfaat dalam pembelajaran berikutnya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam skripsi mengenai pengembangan ini adalah pada Bab I yang terdiri dari bagian Pendahuluan, penjelasan mengenai latar belakang dipilihnya penelitian ini, identifikasi masalah, batasan dari masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan yang ingin dicapai sehingga dilakukannya penelitian ini, dan manfaat yang akan diperoleh dari penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian. Pada Bab II terdiri dari Landasan Teori yang berkaitan dengan penelitian, menjelaskan dan menguraikan mengenai kajian teoritik yang meliputi media pembelajaran. Bab III Metode Pengembangan, menjelaskan mengenai bagaimana model dari pengembangan yang dilakukan, prosedur atau tata cara, subjek dari penelitian, percobaan yang dilakukan untuk membuktikan produk yang dihasilkan, validasi dan pembuktian dari produk, instrumen atau alat pengumpulan data, dan analisa yang diperoleh berdasarkan teknik analisis data.

Pada Bab IV terdiri dari deskripsi atau gambaran, perihal interpretasi berdasarkan analisa penulis dan pembahasan yang dianalisa, menjelaskan tentang bagaimana hasil dari pembelajarn di bagian pendahuluan, uji coba model terbatas, pengujian terhadap model secara perluasan, validasi atau kebenaran dari model, serta pembahasan terkait hasil penelitian. Pada Bab V terdiri dari bagian kesimpulan, implikasi dan saran yang menjelaskan tentang simpulan penelitian, implikasi serta saran setelah melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan. (2015) Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Achmad Kurniawan Subarkah, M. A. M. (2013). Metode Belajar Dengan Menggunakan Audio. *Eprints.Umsida*, 7.
- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam *CBIS Journal*, Volume 3 No 2: 79
- Agustiana, I Gusti Ayu. 2014. Konsep Dasar IPA Aspek Biologi. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Amka.(2018). Media pembelajaran inklusi (1st ed.; 1, Yuwono, ed.).retrieved from [http://eprint.ulm.ac.id/6126/1/B5.Publikasi Buku Repreksi Media Pembelajaran Iklusi.pdf](http://eprint.ulm.ac.id/6126/1/B5.Publikasi%20Buku%20Repreksi%20Media%20Pembelajaran%20Iklusi.pdf)
- Anas, M., & Murti, W. (2021). ZOOLOGI VERTEBRATA (Taksonomi dan Keanekaragaman Vertebrata). *Jurnal Zoologi*, 1(3), 1–19.
- APRILIA, M. (n.d.). *MODUL TAKSONOMI VERTEBRATA (KELAS REPTIL)*.
- Arif Susanto, Raharjo, M. S. P. (2019). PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SUB MATERI SEL PADA SISWA SMA KELAS XI IPA. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Azizah, A. (2019). *Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media Monopoli di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya*.
- Azizah, W. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Berbantuan Qr Code Pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas Vii Smp/Mts. *Skripsi*, 20.
- Cahyadi, A. (2019). pengembangan media dan sumber belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-

7439-1-10-20170924.pdf

- Farihah, U. (2021). Media Pembelajaran Matematika Manipulatif. In *Media Pembelajaran Matematika manipulatif*.
- 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.
- FENNY ANINDYA. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUMKABUJA (POP-UP MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Fikri, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Hasan, Muhammad, D. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>
- Irmaningsih, T. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas Ii Sdn Kedungpane 02 Semarang. *Doctoral Dissertation, Unnes*.
- Joseph Dedy irawan, emmalia A. (2018). *PEMANFAATAN QR-CODE SEGABAI MEDIA PROMOSI TOKO*. 1(2), 56–61.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Larasati, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Kelas IV. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53805>
- Lestari, A. S. (2014). Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah Stain Sultan Qaimuddin Kendari. *Al-Ta'dib*, 7(2), 154–176.
- Listyawati , Ni Nym, M. S. D. N. S. (2013, July 3). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *Mimbar PGSD*. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/779>

- Mediawadi, K. D., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran KOSIFACAY pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 349–358. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48875>
- MASRURI, M. B. (2020). *Implementasi Media Momon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Tematik Integratif Di Sd Negeri Tegalsari 01* <https://lib.unnes.ac.id/35105/>
- 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>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nurhikmah. (2016). *KEEFEKTIVAN MEDIA MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN HASIL*. 2(1), 134–148.
- Nurul Annisa, N. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN GUIDED INQUIRY PADA MATERI GAYA DI KELAS IV SD NEGERI 101776 SAMPALI* Nurul Annisa , *Naeklan Simbolon Surel : nurulnisa125@gmail.com* *PENDAHULUAN Dalam era perkembangan teknologi mem*. 8(2).
- Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. *E-Prociding Universitas PGRI Semarang*, 151.
- Rabu, S. N., Hussin, H., & Bervell, B. (2019). QR code utilization in a large classroom: Higher education students' initial perceptions. *Education and Information Technologies*, 24(1), 359–384. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9779-2>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- RIA SARTIKANINGRUM. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI SMK NEGERI 1 TEMPEL. *Bautechnik*, 34(5), 1–6. [http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/\(ASCE\)0733-9410\(1994\)120:1\(225\)%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2013.07.024%0Ahttp://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.PDF%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:windenergie+report+Deutsc](http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/(ASCE)0733-9410(1994)120:1(225)%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2013.07.024%0Ahttp://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.PDF%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:windenergie+report+Deutsc)
- Rozak, A., Darmadi, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun masih menjadi momok bagi peserta oleh peserta didik adalah persamaan dengan

- media. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 31–50. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1267>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Trianto (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trisnani, I., Hasyim, A., & Djasmi, S. (2015, January 12). Evaluasi Program Pembelajaran Ipa. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JTP/article/view/4778>
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, E., & Sukirno. (2012). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 135–161.
- Yulitasari, N. (2020). *Taksonomi Invertebrata*.
- Yusmiono, B. A. (2018). Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Universitas PGRI Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1–8.