

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

Salsabila Yumni Izzati¹, Nurita Primasatya², Abdul Aziz Hunaifi³
^{1,2,3}PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
[1salsabilaizzati08@gmail.com](mailto:salsabilaizzati08@gmail.com), [2nurita.primasatya@gmail.com](mailto:nurita.primasatya@gmail.com),
[3hunaifi@unpkdr.ac.id](mailto:hunaifi@unpkdr.ac.id)

ABSTRACT

At SDN Bulusari 3, students' scores in science subjects, especially animal movement organ material, are still low. This is because when learning teachers do not use concrete and fun learning media, teachers only use teacher books and student books. This causes students to be bored and discouraged at the time of learning which can affect student understanding and activeness. The purpose of this study was to determine the learning outcomes of grade V students of SDN Bulusari 3 after using monopoly media assisted by Qr Code animal motion organ material. After conducting research, the following results were obtained: Monopoly Media Assisted by Qr Code Animal Motion Organ Material after being validated by media experts and the material was declared valid by getting an average score of 85.4%. The media was declared practically valid by getting an average score of 94.7%. The media is declared effective. by getting an average score of 95%.

Keywords: Education, Sains, Qr Code

ABSTRAK

Di SDN Bulusari 3 nilai siswa di mata pelajaran IPA khususnya materi organ gerak hewan masih rendah. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran guru tidak memakai media pembelajaran yang konkrit dan menyenangkan, guru hanya menggunakan media buku guru dan buku siswa saja. Hal ini menyebabkan siswa bosan dan tidak semangat pada saat pembelajaran yang dapat mempengaruhi pemahaman dan keaktifan siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SDN Bulusari 3 setelah menggunakan media monopoli berbantuan *Qr Code* materi organ gerak hewan. Setelah melakukan penelitian, didapatkan hasil sebagai berikut :Media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan setelah divalidasi oleh ahli media dan materi dinyatakan valid dengan mendapatkan skor rata-rata 85,4%. Media dinyatakan praktis valid dengan mendapatkan skor rata-rata 94,7%. Media dinyatakan efektif. dengan mendapatkan skor rata-rata 95%.

Kata Kunci: Pendidikan, IPA, *Qr Code*

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan manusia untuk

menerima dan mempelajari nilai-nilai seperti agama, kebudayaan, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga mereka dapat menjadi orang

yang berpengetahuan, bermartabat, dan berakhlak mulia. terdapat banyak mata pelajaran di sekolah di Indonesia, termasuk IPA, Matematika, IPS, Bahasa Indonesia, PKN, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Jasmani. IPA adalah salah satu mata pelajaran yang selalu ada di sekolah. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) telah diajarkan sejak Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan secara wajib. Menurut Listyawati (2013), mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan dengan bahan lain yang mendukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa topik IPA mencakup lebih dari satu bahasan saja.

Materi IPA di kelas 5 mencakup banyak materi, salah satunya tentang organ gerak hewan. Organ gerak hewan diajarkan paling awal ketika siswa menginjak kelas 5, dengan tujuan untuk mengajarkan siswa bahwa hewan di sekitar mereka memiliki organ gerak yang berbeda-beda. Organ gerak hewan merupakan materi IPA yang sangat penting untuk diajarkan agar siswa tidak hanya mengerti apa saja organ gerak hewan,

tetapi juga dapat mengetahui bagaimana mereka merawatnya

Pembelajaran IPA, terutama materi organ gerak hewan, masih jauh dari kata optimal. Seperti yang diketahui saat observasi yang dilakukan selama Campus On Duty. Siswa kelas V SDN Bulusari 3 belum memahami materi organ gerak hewan selama pembelajaran tatap muka. Hal ini sejalan dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas V, yang menyatakan bahwa banyak siswa di kelas V mendapatkan nilai yang buruk pada mata pelajaran IPA, terutama materi organ gerak hewan yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di SDN Bulusari 3 adalah 70. Hasil observasi menunjukkan bahwa hal ini disebabkan karena siswa terlalu pasif atau kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan mengalami kebosanan selama proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Selain itu, guru kelas V masih menggunakan metode konvensional, guru hanya bergantung pada buku guru dan buku siswa, dan metode yang digunakan hanyalah metode ceramah dan pengerjaan soal yang

ada di buku LKS. Tidak ada media pembelajaran yang menarik yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pengembangan media yang dapat menarik siswa dan berisi permainan, seperti monopoli, adalah solusi untuk masalah ini.

Media pendidikan, menurut Wibawanto (2017) adalah sumber belajar. Media pendidikan juga dapat diartikan sebagai manusia dan benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam lingkungan belajar mereka. Selama proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan materi. Dengan media pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi dengan mudah, dan siswa juga lebih mudah menangkap pelajaran.

Media yang digunakan dapat mendorong konsep belajar sambil bermain, yang bertujuan agar siswa memahami materi dengan baik dan menciptakan hasil belajar yang baik. Pengembangan media monopoli dapat memungkinkan belajar sambil bermain. Menurut Sadiman dalam Sartikaningrum (2013), media pembelajaran monopoli memiliki enam keunggulan, yaitu permainan

adalah aktivitas yang menyenangkan dan menghibur, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan dapat memberikan umpan balik langsung.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengembangkan media monopoli berbantuan *Qr Code*. 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.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian R&D (Research and Development) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Saputro (2017), R&D adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Pada penelitian ini, model ADDIE digunakan secara luas untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan produk, khususnya media. Selain itu, model ADDIE adalah model pembelajaran yang umum, sehingga sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses ini berurutan tetapi interaktif, dengan hasil evaluasi dari setiap tahap dapat membawa perkembangan pembelajaran dari tahap sebelumnya.

Pada pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Tahap analisis), *Design* (Tahap perencanaan), *Development* (Pengembangan produk), *Implementation* (Tahap penerapan), *Evaluation* (Tahap evaluasi). Instrumen angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dan wawancara digunakan. Selain itu, hasil belajar siswa juga dicatat. Teknik analisis data peneliti menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Berikut rumus untuk menghitung perolehan data kevalidan adalah sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% – 100,00%	Sangat valid
70,01% – 85,00%	Cukup valid
50,01% – 70,00%	Kurang valid
01,00% – 50,00%	Tidak valid

(Rozak et al., 2018)

Berikut rumus untuk menghitung perolehan data kepraktisan adalah sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01% – 100,00%	Sangat praktis
70,01% – 85,00%	Cukup praktis
50,01% – 70,00%	Kurang praktis
01,00% – 50,00%	Tidak praktis

(Modifikasi Rozak et al., 2018)

Penilaian keefektifan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang diterapkan pada siswa. Dalam hal ini, siswa akan mengerjakan soal tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan yang telah diajarkan. Data keefektifan diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa. Jika nilai rata-rata siswa lebih dari 70

(KKM), media yang dikembangkan dianggap efektif, tetapi jika nilainya kurang dari 70 (KKM), media tersebut tidak efektif dan perlu diubah. Untuk mendapatkan data tentang keefektifan media, dilakukan tindakan berikut :

- 1) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
- 2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

Nilai hasil belajar individu

$$= \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- 3). Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

Nilai rata-rata siswa

$$= \frac{\text{nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

- 4). Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai ≥ 70 .
- 5). Ketuntasan klasikal tercapai apabila $\geq 70\%$ di seluruh siswa mencapai KKM maka kelas itu dikatakan tuntas (Trianto, 2011). Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Keterangan :

KBK : Kriteria Belajar Klasikal

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang memuat materi organ gerak hewan kelas V. Peneliti menemukan

permasalahan di kelas V SDN Bulusari 3 yang pada akhirnya peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Sekolah Dasar. Monopoli Berbantuan Qr Code merupakan media pembelajaran dengan memadukan media konkrit dan juga media teknologi. Didalam monopoli ini terdapat video pembelajaran yang dikemas dalam Qr Code, selain terdapat video pembelajaran juga terdapat pertanyaan-pertanyaan pada 16 petak yang juga dikemas dalam Qr Code.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dikategorikan menjadi tiga jenis data yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa, sedangkan keefektifan diperoleh dari hasil nilai *posttest* siswa.

Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Kevalidan

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Media	84,2%	Cukup Valid
Ahli Materi	86,6%	Sangat Valid
Hasil Rata-rata	85,4%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil diatas media dinyatakan layak atau valid jika mencapai skor 85,01%-100,00% untuk kategori yang sangat valid tanpa revisi, 70,01%-85,00% untuk kategori yang cukup valid, atau dapat digunakan tetapi memerlukan revisi kecil. Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan menunjukkan validitasnya dengan skor akhir 85,4%. Berdasarkan perhitungan di atas Media Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan dinyatakan sangat valid (Rozak et al., 2018).

Hasil kepraktisan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Kevalidan

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Respon Guru	91,%	Sangat Praktis
Respon Siswa	98%	Sangat Praktis
Hasil Rata-rata	94,7%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil diatas media dinyatakan layak atau praktis jika mencapai skor 85,01%-100,00% untuk kategori yang sangat praktis tanpa revisi, 70,01%-85,00% untuk kategori yang cukup praktis, atau dapat digunakan tetapi memerlukan revisi kecil. Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan menunjukkan validitasnya dengan skor akhir 94,7%. Berdasarkan perhitungan di atas Media Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Gerak Hewan dinyatakan sangat praktis (Rozak et al., 2018).

Untuk mengetahui keefektifan Media Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Gerak Hewan dapat dilihat dari tes sebelum (*pretest*) dan sesudah menggunakan media (*posttest*). Pada saat melaksanakan *Posttest* terbagi menjadi dua yaitu uji terbatas yang dilakukan oleh 7 siswa dan uji luas yang dilakukan oleh 20

siswa. Kemudian diolah data menggunakan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) melalui rumus Ketuntasan Klasikan yang berguna untuk melihat perkembangan dan peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut ini tabel data *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	11 siswa	16 siswa
Posttest	26 siswa	1 siswa

Berdasarkan data diatas pada *pretest* atau sebelum menggunakan media Monopoli Berbantuan *Qr Code* hanya terdapat 11 siswa yang tuntas dan 16 siswa tidak tuntas atau berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah menggunakan media Monopoli Berbantuan *Qr Code* atau *posttest* hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dari 26 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media Monopoli Berbantuan *Qr Code* hasil belajar siswa meningkat. Dengan melihat perhitungan diatas maka media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan dinyatakan sangat efektif dengan memperoleh skor KBK 96%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan yang telah dilakukan di kelas V SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan setelah divalidasi oleh ahli media dan materi dinyatakan valid. Pada ahli media mendapatkan skor 84,2% dan pada ahli materi mendapatkan 86,6%. Selanjutnya dihitung rata-rata dengan menjumlahkan skor dari ahli media dan ahli materi dibagi dua menghasilkan skor kevalidan sebesar 85,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan sangat valid yang artinya sangat baik untuk digunakan.
2. Media Monopoli Berbantuan *Qr Code* Materi Organ Gerak Hewan dinyatakan praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan

juga angket respon siswa. Angket respon guru mendapatkan skor 91,4% dan angket respon siswa mendapatkan skor 98%, selanjutnya dihitung rata-rata dengan menjumlahkan skor hasil angket respon guru dan skor hasil angket respon siswa lalu dibagi dua sehingga mendapatkan skor rata-rata 94,7% yang artinya Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan sangat praktis untuk digunakan.

3. Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan dinyatakan efektif. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai *posttest* siswa setelah menggunakan media dengan skor rata-rata 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Monopoli Berbantuan Qr Code Materi Organ Gerak Hewan sangat efektif dalam proses pembelajaran.

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>

Wibawanto, W (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran

Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

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.

DAFTAR PUSTAKA

Listyawati , Ni Nym, M. S. D. N. S. (2013, July 3). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum