

## **Pengembangan Media Kartu Qimono (QR Domino) Pada Pembelajaran IPA Materi Pernapasan Untuk Siswa Kelas V SDN 22 Ampenan**

**Fiqri Insani<sup>1\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Muhammad Erfan<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [fiqriinsani221@gmail.com](mailto:fiqriinsani221@gmail.com)

### **Article History**

Received: June 17<sup>th</sup>, 2023

Revised: July 22<sup>th</sup>, 2023

Accepted: August 07<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Media dalam konteks pembelajaran tidak sekedar difungsikan sebagai alat bantu, diluar itu media juga difungsikan sebagai sarana yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi kepada para peserta didik. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai sarana dalam mengetahui Prosedur Pengembangan dan Kelayakan Serta Response Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kartu Qimono (QR Domino) Pada Pembelajaran IPA Materi Pernapasan Untuk Siswa Kelas V. Kebaharuan penelitian ini yakni satu set kartu Qimono yang dilengkapi dengan QR Code yang berisi informasi materi sistem pernapasan hewan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian R&D (Research And Development) dengan model ADDIE dengan rincian tahapan sebagai berikut (tahap analysis: dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan terkait perlunya dikembangkan media pembelajaran, pada tahap desain media akan menggunakan aplikasi yang sesuai, tahap development: media dicetak kemudian akan dinilai oleh ahli, tahap keempat implementation media diterapkan dalam pembelajaran di kelas dengan uji coba kelompok kecil dengan 6 orang peserta didik, tahap terakhir evaluation dimana media akan dievaluasi atau perbaikan sesuai saran). Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi oleh validator materi dengan skor rata-rata 94,7% dengan kategori sangat layak, validator media dengan skor rata-rata 95,5%, dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket response peserta didik mendapatkan skor 93,33% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian yang diberikan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu Qimono dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi Pernapasan di kelas V SD.

**Keywords:** Domino, Media, Permainan, Sains.

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan pendidikan di era digital telah membawa angin perubahan baru dalam kehidupan masyarakat di era modern ini. Pendidikan memainkan peran penting dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tercapainya tujuan pendidikan akan sangat berpengaruh untuk membangun bangsa. Pendidikan di negara kita hingga saat sekarang ini terbilang rendah terutama pada pembelajaran IPA. Rendahnya kualitas pembelajaran IPA di negara kita dapat dijelaskan melalui data yang didapat dari Programme for International Student Assessment (PISA). Penurunan skor Indonesia dalam kompetensi IPA cukup signifikan dimana sebelumnya 403 poin pada tahun 2015 menjadi 369 poin di tahun 2018. Dengan perolehan poin tersebut menjadikan Indonesia hanya mampu meraih peringkat 72 dengan skor yang ada dari

total 77 negara yang dievaluasi. Hal ini membuktikan kurangnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Ditinjau dari skor yang diperoleh Indonesia berdasarkan data PISA 2018, dalam kompetensi IPA hanya 40 persen dari standar kriteria penilaian oleh OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*)

Pembelajaran IPA merupakan suatu disiplin ilmu yang mendalami kajian tentang perkembangan makhluk hidup yang telah ditelaah oleh berbagai ahli untuk memudahkan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA di SD khususnya dititik beratkan pada segala jenis pengetahuan alam dasar yang mudah dijangkau oleh peserta didik. Pembelajaran yang telah disesuaikan ini kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dengan metode guru masing-masing. Pembelajaran di kelas juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah terutama

lingkungan kelas itu sendiri. Dalam (Permendiknas, 2006) menyatakan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Tursinawati dalam Putra (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah. Sejalan dengan pernyataan Sari (2017) yang menyebutkan bahwa pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam semesta. Namun pada kenyataannya pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA belum seperti yang diharapkan. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurangnya pengimplementasian media pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi oleh siswa sangat minim sehingga mengakibatkan rendahnya nilai yang diterima serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil prapenelitian berupa wawancara bersama guru kelas V pada tanggal 19 agustus 2022 di SDN 22 Ampenan didapatkan data hasil ulangan terakhir pada muatan IPA telah mencapai nilai rata-rata dan terbilang hampir menyeluruh pada siswa kelas V di SDN 22 Ampenan. Akan tetapi pada kenyataannya pemahaman akan materi yang diajarkan masih terbilang rendah. Rendahnya tingkat pemahaman ini terkait metode serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan wawancara guru juga diperoleh bahwa siswa kelas V masing sering bermain saat belajar dimana mereka melakukan aktivitas lain sembari menunggu teman-temannya mengerjakan tugas. Pembelajaran di SDN 22 Ampenan hingga saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 atau K13, adapun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V berorientasi pada metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN 22 Ampenan yakni media gambar yang bersumber dari buku pelajaran serta

penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dalam penerapannya digunakan untuk menjelaskan materi serta gambar yang terkait.

Metode Pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh kebanyakan guru dinilai kurang relevan dengan tuntutan zaman dimana dalam pembelajaran konvensional kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah dan penugasan. Metode pembelajaran tersebut terkesan membosankan dan membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Guru juga cenderung kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran terkait materi pernapasan pada makhluk hidup di sekolah. Hal ini terkait dengan jenis materi yang tergolong abstrak karena menjelaskan tentang sistem pernapasan yang notabeneanya berada di dalam tubuh manusia sehingga membuat peserta didik mengeluarkan usaha ekstra untuk berimajinasi terkait bentuk dari masing-masing organ yang disebutkan di dalam buku. Sehingga memerlukan media kongkret supaya pesan yang di tujukan melalui media pembelajaran tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 22 Ampenan juga didapatkan hasil bahwa siswa kelas V lebih suka bermain pada waktu kosong saat pembelajaran terutama saat waktu keluar main maka dari itu metode permainan akan sangat efektif diterapkan karena selain bermain peserta didik juga dapat belajar tentang materi yang tersedia. Penerapan metode permainan yang efektif selanjutnya dapat membantu supaya siswa lebih paham akan pesan serta materi yang ingin disampaikan guru, maka dari itu media kongkret seperti permainan kartu akan efektif untuk mengalihfungsikan peran smartphone yang awalnya dipakai untuk bermain game saja kemudian dapat dipergunakan untuk belajar dengan memanfaatkan fitur kamera serta koneksi internet. Penerapan materi juga akan bergantung pada kecakapan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dalam permainan itu sendiri. Media kartu juga diharapkan dapat memancing atensi anak sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan sehingga mengubah suasana belajar yang tadinya datar dan membosankan menjadi lebih meriah dan membuat peserta didik menjalani proses belajar dengan suasana hati yang riang gembira.

Domino dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran pendidikan sains dengan penerapan permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan suatu kegiatan

yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Khobir dalam Veronica, 2018). Permainan kartu domino dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam berbagai arah atau multi arah oleh 2 orang atau lebih bahkan dalam kondisi tertentu dapat dimainkan secara mandiri. (Nurhamidin, 2018) menyebutkan bahwa terdapat lima karakteristik yang sangat aplikatif pada penerapannya diantaranya ideal untuk materi yang akan disampaikan, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang kompleks, bisa digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa serta terakhir kegiatan bermain domino menuntut setiap orang supaya terlibat. Menurut Setiawan (2020), media kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan membawa suasana baru selama proses pembelajaran.

Hingga saat ini pengembangan kartu domino pembelajaran hanya sebatas permainan kartu yang berisi gambar dan pertanyaan yang dalam penerapannya dimainkan secara dua arah oleh dua orang atau lebih dan merupakan hal lumrah pada kebanyakan permainan kartu domino. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan suatu inovasi baru dalam media ini dimana konten yang tersedia pada kartu domino tidak hanya berisi pertanyaan dan jawaban yang berulang. Adapun pengembangan media kartu domino oleh peneliti saat ini ialah sebuah permainan kartu domino yang dilengkapi dengan *QR code* yang memungkinkan pemain yang mana dalam hal ini siswa bisa berinteraksi lebih jauh dengan media pembelajaran yang telah tersedia. Meliawati (2020) menyatakan bahwa *QR code* merupakan komponen dari simbolologi dua dimensi atau multidimensi yang dapat memuat dan menyimpan lebih banyak data daripada barcode karena menyimpan data dari dua sisi.

Menyikapi permasalahan pada pemaparan diatas maka peneliti memandang perlu akan pelaksanaan penelitian baru guna memudahkan siswa supaya dapat menyerap ilmu saat pembelajaran dengan lebih efektif terutama pada materi pernapasan kemudian mejadikan pembelajaran yang sebelumnya terkesan membosankan karena diajarkan hanya sekedar melalui ceramah yang monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan serta syarat akan makna.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Reasearch and Development*). Menurut sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Penelitian jenis ini juga difungsikan sebagai wadah untuk mengembangkan produk baik itu produk baru ataupun lama yang ingin diimprovisasi menjadi lebih baik. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), (*desain*), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN 22 Ampenan, Pejeruk, Kecamatan Ampenan, Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 22 Ampenan. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran kartu Qimono pada materi Sistem pernapasan pada Tema 2 Subtema 1. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon guru. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para ahli pada tahapan validasi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sugiyono (2019:216) mengatakan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data responses peserta didik kelas V SDN 22 Ampenan. Angket yang digunakan terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu Qimono pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan menggunakan penelitian R&D dengan model ADDIE dengan rincian tahapan sebagai berikut:

## Analisis (*Analysis*)

Fase ini mencakup dua langkah pokok yaitu:

### 1. Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran kartu Qimono. Analisis ini dilakukan dengan wawancara di SDN 22 Ampenan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 22 Ampenan bahwasanya siswa SDN 22 Ampenan tepatnya pada kelas V masih menggunakan buku tematik sebagai sarana dalam belajar mengajar, penggunaan media gambar sederhana, dan juga kliping yang dibuat oleh siswa secara berkelompok dengan materi yang terbatas. Sehingga penting untuk menumbuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada materi yang bersangkutan. Dengan adanya media pembelajaran kartu Qimono, dipercaya bahwa guru dapat lebih mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajar sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam mendapatkan dan mendapatkan materi dari guru. Marisa, dkk (2020) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai sarana untuk mewujudkan proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif kemudian pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata serta dapat mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran kartu Qimono dalam pembelajaran di kelas dapat menjadi sarana baru bagi guru dalam menyampaikan pokok dari materi pembelajaran serta dapat menjadi sarana baru bagi peserta didik dalam terwujudnya proses bermain sambil belajar yang menyenangkan dan bermakna. Tercapainya pembelajaran yang bermakna melalui penerapan media pembelajaran kartu Qimono sejalan dengan tujuan dari media pembelajaran yang ditujukan sebagai sarana dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran sehingga memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Ermiana dkk, 2019).

### 2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga Perlu dilakukan penyelidikan untuk mengumpulkan data dengan tujuan agar diperlukan kemajuan media pembelajaran kartu Qimono. Analisis ini difokuskan pada SDN 22 Ampenan, mengingat konsekuensi pertemuan dengan wali kelas SDN

22 Ampenan yang mengamati bahwa pembelajaran di SDN 22 Ampenan dipandang kurang berpusat pada pembelajaran, mengingat konsekuensi pertemuan dan persepsi kelas juga ditemukan bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan buku tematik dengan konten serta penyampaian materi yang monoton serta pengulangan materi dengan konsep yang sama sehingga dapat mengakibatkan kejenuhan pada siswa. pendidik juga mengungkapkan bahwa peserta didik sangat senang bermain baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga saat peneliti mengajukan penelitian pengembangan media berbasis permainan, wali kelas menerima dan setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran media kartu Qimono.

Penelitian ini diawali dengan hasil analisis kinerja dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang sifatnya bisa menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan interaktif. Pemanfaatan media menjadi suatu hal yang penting guna menujung terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, mengingat media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran terutama bagi guru dan siswa, maka guru harus bisa menggunakannya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik (Darnawati dkk, 2016). Media pembelajaran juga penting bagi siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena pada usia tersebut mereka memasuki tahap fungsional substansial, yang sudah dapat berpikir secara sah namun dibantu oleh artikel asli atau substansial, benar-benar bermaksud bahwa dalam pengalaman pendidikan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat bekerja dengan memahami ilustrasi dan membuatnya lebih mudah untuk berpikir (Istiningsih, 2021:170-171).

Berdasarkan data yang didapat menunjukkan berbagai macam karakteristik siswa, Dimana salah satu karakteristik siswa semangat belajar apabila pembelajaran dilakukan atau diselingi dengan sebuah permainan yang disalurkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat memperluas dan memperdalam rasa ingin tahu siswa dan menjadi inspirasi bagi siswa untuk maju dengan bebas dan mengambil bagian dalam mengalahkan kelelahan yang terjadi selama pengalaman yang berkembang di ruang belajar (Erfan dkk, 2020).

### Desain (*Design*)

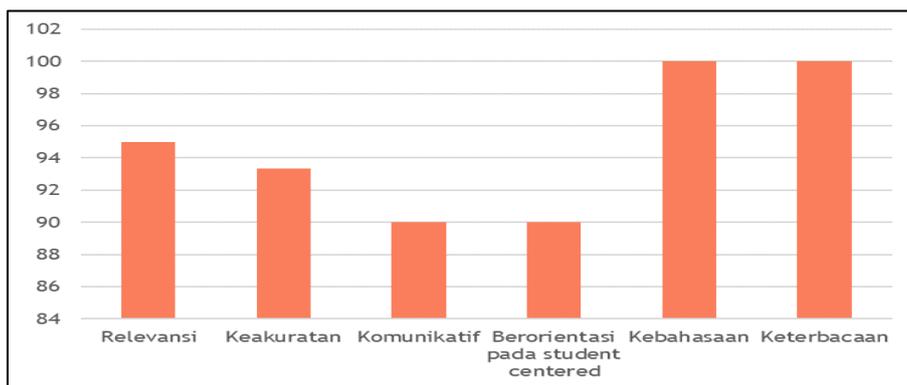
Pada tahap desain, media pembelajaran mulai diwujudkan dalam bentuk rancangan media yang sebelumnya telah disesuaikan dengan aspek materi, dan kebutuhan siswa. Media Pembelajaran kartu Qimono dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Inkscape versi 1.2 untuk pembuatan kartu, kemasan dan petunjuk penggunaan, dan Canva untuk desain tampilan setelah di scan. Rancangan media kartu Qimono sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Media Kartu Qimono

### Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media Kartu Qimono, alat dan bahan yang diperlukan akan dikumpulkan untuk merealisasikan rancangan media yang sebelumnya telah dibuat.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Materi

Aspek relevansi berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi didapatkan skor 19 dari skor maksimal 20 poin dengan persentase ketercapaian 95% dan mencapai kategori sangat layak. Aspek keakuratan mendapatkan skor 14 dari skor maksimal 15 dengan persentase ketercapaian 93,33% dan mendapatkan kategori

Pengembangan media kartu Qimono difokuskan pada pembelajaran IPA materi sistem Pernapasan hewan pada Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 dengan tampilan media berupa satu set media kartu Qimono yang terdiri atas kemasan media, 42 lembar kartu Qimono, dan petunjuk penggunaan.



Gambar 2. Tampilan Media Kartu Qimono

Produk media kartu Qimono yang telah dikembangkan kemudian akan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas serta tingkat kevalidan media kartu Qimono sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil validasi media dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi PGSD UNRAM. Angket yang diisi terdiri dari 3 aspek penilaian dengan 20 butir indikator.

sangat layak. Aspek komunikatif mendapatkan skor 9 dari skor maksimal 10 dengan persentase ketercapaian 90% dan mendapatkan kategori sangat layak. Aspek Berorientasi pada student centered mendapatkan skor 18 dari skor maksimal 20 dengan persentase ketercapaian 90% dan mendapatkan kategori sangat layak.

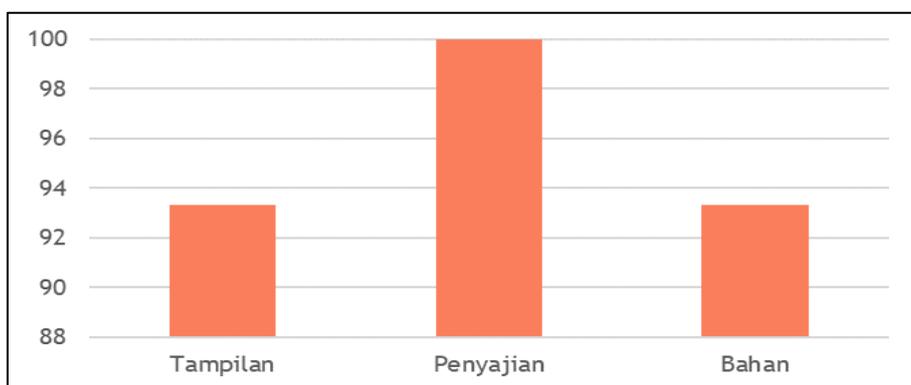
Aspek kebahasaan mendapatkan skor 10 dari skor maksimal 10 dengan persentase ketercapaian 100% dan mendapatkan kategori sangat layak. Terakhir aspek keterbacaan memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10 dengan persentase ketercapaian 100% dan mendapatkan kategori sangat layak.

Berdasarkan rincian dari keseluruhan indikator dalam keenam aspek terdapat kritikan dan masukan dari ahli materi yaitu menyederhanakan materi yang digunakan dalam tampilan hasil scan media serta menyeimbangkan dan menyesuaikan gambar-gambar yang ada pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil

perolehan skor dari ahli media bahwa penilaian media kartu Qimono oleh ahli media memperoleh skor 93 dengan persentase 93% dan kategori “sangat layak”. Sehingga berdasarkan dari perolehan skor diatas maka hal tersebut menunjukkan bawa media yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli media PGSD UNRAM. Angket yang diisi terdiri dari 6 aspek penilaian dengan 15 butir indikator.



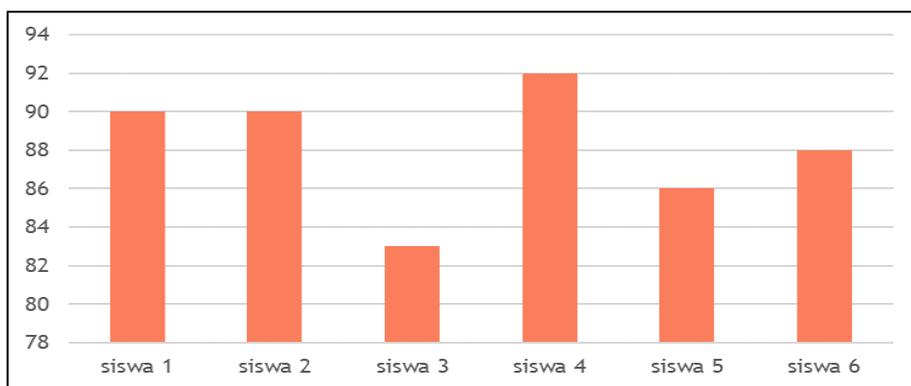
Gambar 4 Grafik Hasil Validasi Media

Aspek tampilan didapatkan skor 56 dari skor maksimal 60 poin dengan persentase ketercapaian 93,33% dan mencapai kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Rincian perolehan skor pada aspek tampilan membuktikan bahwa tampilan dari media kartu Qimono sangat memuaskan karena desainya yang menarik dan mudah dibawa kemana-mana. Aspek penyajian media memperoleh skor 25 dari total skor maksimal 25 poin dengan persentase ketercapaian 100% dan mendapatkan kategori sangat layak. Terakhir

pada aspek bahan didapatkan skor 56 dari skor maksimal 60 poin dengan persentase ketercapaian 93,33% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Penerapan (*Implementation*)

Penerapan media kartu Qimono pada akelas V dilakukan dengan melibatkan 6 orang peserta didik. Kegiatan dimulai dengan memeberikan penejelasan singkatat kepada peserta didik terkait materi sistem pernapasan yang sebelumnya telah mereka pelajari.



Gambar 5 Grafik Hasil pengisian angket response siswa

Hasil persentase angket response peserta didik dengan ujicoba keompok kecil didapatkan skor sebesar 93,33% dan dinyatakan layak digunakan. Tanggapan dari peserta didik juga didapatkan bahwa belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu Qimono sangat menyenangkan, selain memperkuat wawasan siswa terkait materi pembelajaran, permainan kartu juga dapat membangkitkan jiwa kompetitif siswa dalam menghabiskan kartu untuk memenangkan permainan.

#### Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi didasarkan tahap-tahap sebelumnya yakni validasi media, materi, dan response peserta didik serta dengan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, hal ini dilakukan untuk memberikan penilaian serta perbaikan terhadap media yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dengan angket validasi yang telah disediakan sehingga diperoleh data yang dapat menunjang dan menentukan apakah media sudah benar-benar layak diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Hasil penilaian yang dilakukan mendapatkan skor 93 dengan persentase kelayakan 93%. Disamping penilaian yang diberikan, terdapat saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang dapat digunakan sebagai sumber evaluasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal saat media diterapkan. Saran dari ahli media yaitu dimensi dari QR code diperbesar atau dipindahkan ke bagian belakang jika memungkinkan. Ahli materi memeberikan saran supaya materi yang digunakan pada tampilan media setelah di scan lebih disederhanakan atau mengikuti materi yang ada pada buku paket supaya lebih familiar bagi siswa dan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil validasi media, materi serta hasil pengisian angket response peserta didik yang telah dilakukan didapatkan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Miftakhul jannah (2022) dimana kartu domino hitung matematika-kode *quick response* (KOMIKA-QR) yang dikembangkan merupakan suatu produk yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena termasuk dalam kategori media yang sangat layak dan sangat valid. Arikunto dalam Putri (2022) menerangkan sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasil validasi sesuai dengan kategori, dalam arti

memiliki kesesuaian antara hasil instrumen dengan berbagai kategori yang sebelumnya telah ditentukan. Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kartu Qimono sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaram untuk peserta didik kelas V SD.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kesimpulan yang diperoleh yakni Media pembelajaran kartu Qimono dalam pengembangannya melewati berbagai langkah untuk mendapatkan sebuah media yang layak digunakan. Langkah yang dimaksudkan ialah analisis, perancangan media, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 95,5% berada pada tingkat pencapaian sangat baik dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 94,7% dengan kriteria sangat layak Response positif siswa berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa dengan perolehan persentase 93,33% dengan kategori “sangat baik”. Data response yang diberikan sesuai dengan penerapan di kelas yang penuh antusiasme dari siswa sehingga dengan adanya media permainan yang digunakan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan terhadap siswa, agar terciptanya pembelajaran yang bermakna.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama dan utama penulis memanjatkan puja serta puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar. Kedua kalinya ucapan terimakasih kepada keluarga terutama Ibu dan Ayah yang telah memberikan dorongan serta dukungan baik moril maupun materil sehingga senantiasa membakar semangat dan motivasi penulis selama mengerjakan penelitian ini. Selanjutnya ungkapan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan tulisan ini. Ucapan terima kasih pula kepada Sekolah, Guru dan Siswa kelas V SDN 22 Ampenan yang telah memberikan response positif dan terlibat aktif dalam proses penelitian ini. Terakhir ucapan terimakasih kepada segenap teman-teman dan kakak-kakak

yang tak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- Darnawati, D., Jamiludin, J., Mursidin, M., & Yuniar, N. (2016). Learning Through Media Development Model Application Assure. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 21(11), 20-25. doi:10.9790/0837-2111032025
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46.
- Ermiana, I., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. In *Prosiding seminar nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn)* (pp. 297-303). <https://doi.org/10.29303/jipp.v.7i2.454>
- Istiningsih, S., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas IV SD*. 16(2). Agustus 25, 2022.
- Jannah, Miftakhul (2022) Pengembangan Media Kartu Domino Hitung Matematika-Kode Quick Response (Komika-QR). Skripsi S1. UNESA.
- Marisa, Pribady B. A., Noviyanti Merry, & Andayani. (2020). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Meliawati, E. (2020). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V SDN Mangkang Kulon 02, 4(2).
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4). <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/2539>
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD / MI. *Primary Education Journal (PEJ)*, 1(1), 17–23. <http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/article/view/1>
- Putri, M. S., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 SDN 25 Ampenan. *JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN*, 7(2), 236-242.
- Sari, D. K. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5). <https://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/ejmp/article/view/107>
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Cv. Alfabeta*. Agustus 20, 2022.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>