

PENGEMBANGAN MEDIA QR CARD GAME MERAH PUTIH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ratna Fatma Dewi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(ratna.19238@mhs.unesa.ac.id)

Suprayitno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Saat ini teknologi semakin maju dan berkembang. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan akan mendorong berkembangnya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui integrasi dengan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat berupa game edukasi untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran yang menarik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* diadaptasi oleh Sugiyono. Karena menguji produk, maka hanya 8 tahapan diperlukan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, uji coba pemakaian untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan produk yang dikembangkan. Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran *QR card game* merah putih pada pembelajaran PPKn materi proklamasi kemerdekaan RI kelas V sekolah dasar. Hasil validasi media menunjukkan nilai 85,6%, yang sesuai dengan kriteria "sangat layak" untuk dapat dikembangkan. Hasil validasi materi menunjukkan presentase nilai 86,7%, yang sesuai dengan kriteria "sangat layak" untuk dapat dikembangkan. Uji coba 6 peserta didik menghasilkan angket menunjukkan jumlah total skor 52,7. Presentase rata-rata sebesar 94,04% menunjukkan media sangat praktis dan tidak memerlukan revisi. Uji coba 21 peserta didik menghasilkan angket menunjukkan jumlah total skor 56,42 dan presentase rata-rata sebesar 87,8% menunjukkan media sangat praktis. Berdasarkan nilai pretest dan posttest sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75 atau tuntas sejumlah 21 peserta didik dari 21 peserta didik. Kemudian peningkatan pemahaman peserta didik diketahui dengan menghitung skor N-Gain dengan hasil 0,73 dengan kriteria tinggi. Dengan Skor dinyatakan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran

Kata Kunci: Pengembangan media, *R&D*, *Borg and Gall*, PPKn, *card game*, *QR code*.

Abstract

Currently, technology is increasingly advanced and developing. Technological advances in education will encourage the development of more interactive learning experiences and increase students' learning motivation, one of which is through integration with learning media. The use of learning media can be in the form of educational games to convey interesting learning material information. The study used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model adapted by Sugiyono. Because it tests the product, only 8 stages are needed, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, product revision, product trial, usage trial to determine the practicality, effectiveness, and validity of the product being developed. The study aims to produce a red and white QR card game learning media in PPKn learning on the material of the proclamation of Indonesian independence for grade V elementary schools. The media validation results showed a value of 85.6%, which is in accordance with the criteria of "very feasible" to be developed. The results of the material validation showed a percentage value of 86.7%, which is in accordance with the criteria of "very feasible" to be developed. The trial of 6 students produced a questionnaire showing a total score of 52.7. The average percentage of 94.04% showed that the media was very practical and did not require revision. The trial of 21 students produced a questionnaire showing a total score of 56.42 and an average percentage of 87.8% showed that the media was very practical. Based on the pretest and posttest values of 100% with very good criteria. Students who got a score of ≥ 75 or completed were 21 students out of 21 students. Then the increase in student understanding was known by calculating the N-Gain score with a result of 0.73 with high criteria. With the score it is stated that the media is effectively used in learning.

Keywords: Media development, R&D, Borg and Gall, PPKn, card game, QR code.

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang cepat seiring dengan perubahan zaman. Teknologi adalah kebutuhan sehari-hari bagi manusia di era globalisasi. Perkembangan teknologi saat ini juga mempengaruhi sektor pendidikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tampaknya tidak membosankan atau monoton. Karena teknologi canggih tampaknya lebih bervariasi dan modern dalam penyampaian materi pembelajaran. Faisal, Zuriyati, & Leiliyanti (2020:3) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Monoarfa & Haling (2021:87) usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran salah satunya pembaharuan kurikulum pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Pendidikan yang baik dapat mengarah pada peserta didik kompetitif, produktif, dan mampu bersaing. Untuk menjadikan orang kritis dan idealis, pendidikan adalah komponen terpenting. Kehidupan bergantung pada pendidikan. Kehidupan bangsa akan sangat terpengaruh jika pendidikan tidak berjalan dengan baik. Kualitas pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan suatu bangsa.

Fondasi dari lembaga pendidikan jenjang Sekolah Dasar (SD) dibagi menjadi kecerdasan utama yaitu kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional. Sesuai dengan tingkat perkembangan diri peserta didik, tiga kecerdasan ini sangat penting untuk membangun kepribadian manusia Indonesia. Kegiatan pembelajaran harus memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk belajar dengan efektif dan termotivasi dan fleksibel dimanapun mereka berada. Pengalaman belajar yang dihasilkan dari interaksi selama proses pembelajaran ini akan memengaruhi pembentukan kemampuan peserta didik. Guru harus menciptakan suasana belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif; ini dapat dicapai dengan cara-cara seperti mengamati, bertanya, mempertanyakan, menjelaskan, dan sebagainya. Dalam proses ini, peserta didik akan mengembangkan sikap, informasi, dan keterampilan melalui pencarian mereka sendiri.

Menurut teori Piaget (dalam Mevia, 2020) bahwa perkembangan kemampuan intelektual pada anak usia 7-11 berada pada tingkatan konkret operasional, artinya seseorang pada tahap ini lebih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret untuk memahami sesuatu yang

bersifat abstrak. Seorang pendidik (guru) harus berusaha untuk mendukung materi yang abstrak dengan menggunakan media pembelajaran yang membawa pengalaman langsung kepada peserta didik yang dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Ada dua komponen penting dalam proses pembelajaran: metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara guru merancang kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nababan (2020) bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana yang memudahkan belajar peserta didik.

Pendidikan yang baik diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi mandiri, bertindak, mengeksplorasi potensi yang mereka miliki, dan bertanggung jawab atas pilihan mereka. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga psikomotorik, seperti keterampilan pemecahan masalah, potensi, dan kompetitif. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Syam Norman (dalam Endah Parawangsa, 2021) bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. Tujuan PPKn di sekolah dasar adalah untuk membangun warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang dijanjikan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam penerapan proses pembelajaran, guru hanya dapat membantu peserta didik mereka belajar jika mereka memiliki sumber belajar dan media pembelajaran bagus dapat membuat peserta didik bersemangat. Banyak guru masih kurang atau tidak tahu bagaimana menggunakan teknologi dalam praktik pembelajaran mereka. Salah satu hal yang dapat menambah minat dan kesenangan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media memfasilitasi pembelajaran sehingga ide-ide dikomunikasikan secara efektif.

Game edukasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dikemas dan dirancang untuk

membantu siswa belajar dan bermain dengan mengintegrasikan konsep ke dalam materi. *Game* edukasi dapat memotivasi kegiatan siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Dafalla, 2016). *Game* sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. *Game* yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar dan bermain dengan mengintegrasikan konsep ke dalam materi. Sehingga materi dan tujuan pembelajaran berhasil di sampaikan dengan menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti pada pembahasan penelitian ini berupa *QR card game*. *Card Game* adalah sebuah kartu terdapat tulisan atau gambar yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan PPKn sedangkan *QR Card Game* membantu pemahaman peserta didik. Selain itu dalam media kartu ini akan dilengkapi dengan *QR Code* yang berisikan penjelasan yang akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran.

Media kartu yang dapat diubah dari bentuk aslinya memiliki banyak keuntungan. Penggunaan media kartu adalah proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat digunakan oleh peserta didik tidak hanya di lingkungan formal sekolah, tetapi juga di rumah. Untuk menjelaskan materi, *QR code* dapat ditampilkan pada kartu. Memasukkan media berbasis *QR code* ke dalam pembelajaran adalah solusi untuk masalah ini.

Studi penelitian baru menunjukkan bahwa kemajuan teknologi ini akan terus terjadi di masa yang akan datang. Di tahun-tahun mendatang, barcode dua dimensi ini akan menjadi lebih populer di bidang global seperti kesehatan, pendidikan, bisnis, dan pemasaran. Orang dapat melihat dan berinteraksi dengan konten digital yang dikripsi dengan memindai *QR code*. Dengan kata lain, ini adalah alat digital yang membuat lebih mudah bagi pengguna untuk berbagi dan mengambil data. Selain itu, peningkatan jumlah pengguna smartphone baik android atau iOS yang memiliki akses internet yang lebih baik dianggap sebagai salah satu alasan mengapa kode QR menjadi lebih populer.

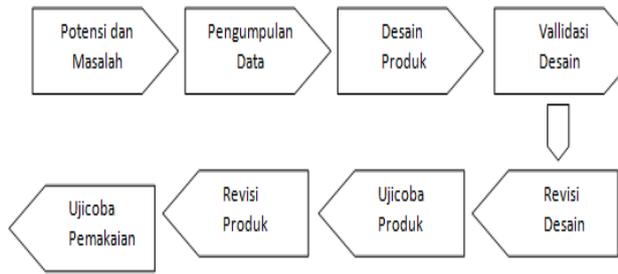
Dalam penelitian terdahulu (Ong C.Yung, dkk 2020) yang berjudul *1 Slash 100%: gamification of mathematics with hybrid QR-based card game* hasilnya media yang diaplikasikan pada peserta didik mendukung peserta didik menguasai materi, serta media tersebut dikatakan layak serta praktis. Penelitian relevan yang lain dilakukan oleh Desi Yulianti dan Minsih (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis *Game* Edukatif IPS di Sekolah Dasar hasilnya adalah dalam setiap kartu dilengkapi *QR Code* yang berisi informasi materi terkait gambar dalam kartu dan media ini sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian diatas penelitian Pengembangan Media *Qr Card Game* pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik indonesia kelas V sekolah dasar cukup menarik untuk dan perlu dikembangkan. Karena dalam bukan hanya bermain saja, tetapi juga dapat menjadi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi serta lebih bermakna bagi peserta didik. pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagai media penunjang saat menjelaskan materi proklamasi kemerdekaan republik indonesia kelas V sekolah dasar dan dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif bagi peserta didik .

METODE

Penelitian jenis ini termasuk penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan penelitian. Penelitian ini akan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media *QR Card Game* merah putih kelas V sekolah dasar.

Prosedur penelitian ini berdasarkan pada metode *Research and Development* menggunakan model *Borg and Gall* yang sudah diadaptasi oleh Sugiyono (2016). Penelitian ini mencakup 10 tahapan penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk masal. Model *Borg and gall* dipilih karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media berupa *QR card game* merah putih yang dilengkapi dengan *QR code* yang berisi rangkuman materi pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan RI yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Karena penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menguji produk, maka hanya 8 tahapan diperlukan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, uji coba pemakaian untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Pengembangan RnD Model Borg and Gall di adaptasi oleh Sugiyono

Pada tahap potensi dan masalah peneliti menggali dan mencari potensi apa yang dapat dikembangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan obsevasi, wawancara dan kuasioner. Melalui kegiatan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas V di SDN 1 Jambangan Kecamatan Jambangan Kota Surabaya didapatkan bahwa proses pembelajaran PPKn di semester genap tahun ajaran 2023/2024, sekolah telah menerapkan sistem kurikulum merdeka. Peneliti nememukan potensi dan beberapa permasalahan saat pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan analisi, peneliti melakukan perancangan media berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan. Pada tahapan pengumpulan data melakukan observasi pembelajaran dikelas, dan mempelajari literatuur tentang buku teks peserta didik dan guru, internet, dan observasi tentang pembelajaran yang diterapkan.

Pada tahap desain produk, peneliti akan merancang isi materi menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Kemudian dibuat storyboard, atau rancangan naskah, yang berfungsi sebagai pedoman untuk media pembelajaran. Desain lengkap dan spesifikasinya dibuat. Peneliti mendesain produk yang relevan dengan materi Proklamasi Kemerdekaan RI di kelas V sekolah dasar. Desain produk disesuaikan dengan persyaratan materi Proklamasi Kemerdekaan RI dan dibuat dengan menggunakan aplikasi. aspek yang diperhatikan dalam pengembangan produk ini seperti gambar dan tulisanserta warna harus dalam card game harus sesuai dengan materi dan memiliki penampilan yang menarik, petunjuk penggunaan mudah diikuti, bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Setelah tahap desain produk selessai, kemudian dilakukan tahap validasi produk. Pada tahap penelitian validasi desain ini, validator melakukan penilaian awal pada desain untuk memastikan kevalidan media sebelum uji coba yang dimaksudkan untuk meningkatkan produk

yang dihasilkan. Untuk mengetahui apakah produk ini layak untuk digunakan, peneliti melakukan dua uji vaidasi dengan dua ahli yaitu ahli media, ahli materi. Hasil validasi media dan materi dapat dilihat dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, sebagai berikut:

(Sumber: Sugiyono dalam Ayu Hawa 2021)

Keterangan:

- P = Persentase nilai rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah skor Jawaban Validator
- $\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya, hasil persentase validasi media digunakan sebagai dasar untuk menentukan kevalidan media menggunakan kriteria berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Peresentase (%)	Kriteria	Keterangan
0-20	Tidak valid	Perlu revisi total
21-40	Kurang valid	Perlu revisi
41-60	Cukup valid	Perlu revisi
61-80	Valid	Perlu sedikit revisi
81-100	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Tabel 1 Kriteria validasi media dan materi (Sumber: Riduwan dalam Ayu Hawa 2021)

Berdasarkan tabel tersebut, media *QR card game* merah putih materi proklamasi kemerdekaan RI dianggap valid jika memenuhi persentase rata-rata ≥ 61 . Setelah mendapatkan hasil uji validasi peneliti kemudian melakukan merevisi produk sesuai dengan saran dan kritik dari para ahli. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. pada tahap ini kelayakan produk akan diketahui dengan melakukan uji terbatas dengan 6 peerta didik sebagai sampel dan memberikan angket uji produk kepada peserta didik. setelah mendapatkan hasil dari uji produk terbatas, dilakukan revisi produk sesuai dengan kekurangan saat produk digunakan dalam pembelajaran.. setelah revisi dilakukan, produk kemudian dilakukan uji dengan skala besar.

Untuk menghitung presentase ketuntasan peserta didik dakam belajar secara menyeluruh, rumus berikut dapat digunakan:

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh siswa yang } \geq 75}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sumber dari Riduwan dalam Ayu Hawa 2021)

Peningkatan hasil pretest dan posttest peserta didik menggunakan rumus N-Gain.

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

(Sumber dari Riduwan dalam Ayu Hawa 2021)

Keterangan:

- g = Skor N-Gain
- T1 = nilai pretest
- T'1 = nilai posttest
- Tmaks = nilai maksimal

Penilaian	Kriteria
$-1,00 < g < 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Peningkatam rendah
$0,30 < g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 < g < 1,00$	Peningkatan tinggi

Tabel 2 Kriteria N-Gain dalam Firdaus 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru memaparkan bawa pemahaman peserta didik akan pembelajaran cukup baik. Namun untuk media pembelajaran pada PPKn selama ini hanya sebatas pada video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan yang di dapatkan melalui youtube dan LKPD (Lembar kerja peserta didik). Pembelajaran menggunakan media tersebut juga cenderung monoton sehingga peserta didik cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dengan mengikuti kegiatan selama kegiatan pembelajaran PPKn, dengan melakukan observasi proses mengajar guru, dan peran aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sumber belajar dalam pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada buku paket. Selain itu, data yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki kemampuan untuk memiliki jaringan internet yang dapat membantu proses pendidikan. Namun, kemampuan ini belum dimanfaatkan sepenuhnya. Meskipun peserta didik sangat aktif, media pembelajaran untuk mata pelajaran ini kurang beragam. Model pembelajaran seperti ini memiliki lingkungan kelas yang kurang mendukung aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik terbatas memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, guru setuju bahwa pengembangan media dapat digunakan menjadi opsi untuk mengajar materi

tentang Proklamasi Kemerdekaan RI. Selain itu juga ditemukan bahwa saat peserta didik mempelajari materi tentang Proklamasi Kemerdekaan RI masih banyak ditemukan banyak peserta didik yang kemampuan dalam mengingat materi ini belum maksimal. Saat observasi didapatkan banyak peserta didik yang tidak mengingat materi yang diajarkan dihari sebelumnya.

Selain data wawancara dan observasi pembelajaran di kelas, peneliti juga mewawancarai peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik untuk bermain game edukasi selama proses pembelajaran. Peserta didik gembira berkumpul serta bermain di tempat yang sama. Mereka setuju dengan adanya pengembangan media baru dalam Pembelajaran PPKn.

Sehingga dari pemaparan observasi dan wawancara dengan kondisi ideal yang selaras dengan *teknologi maka diusulkan "pengembangan media pengembangan media QR card game merah putih pada pembelajaran PPKn materi proklamasi kemerdekaan RI kelas V di SDN Jambangan 1"*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektivan, dan kepraktisan pada pengembangan media *QR card game* merah putih pada pembelajaran PPKn materi proklamasi kemerdekaan RI kelas V di SDN Jambangan 1.

Berikut ini merupakan pembahasan tentang kelayakan media, yang diketahui dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media:

Kevalidan Media

Peneliti melakukan validasi kepada validator yang merupakan ahli dalam bidang dan penilaian dilakukan secara objektif sesuai kriteria memberikan rekomendasi tentang bagaimana media dapat dimaksimalkan. Terdapat sua ahli dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media atau validator media memberikan penilaian mengenai desain pada media.

	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan						
1.	Kemenarikan warna desain					√
2.	Kemenarikan <i>background</i>				√	
3.	Keselaraskan komposisi warna, <i>background</i> , dan layout				√	
4.	Kejelasan gambar yang diterapkan				√	
5.	Kemenarikan animasi yang diterapkan					√
6.	Ketepatan tema yang diimplementasikan					√
7.	Ketepatan tata letak desain					√
8.	Kesesuaian penempatan desain yang tersedia				√	

B. Bahasa					
9.	Ketepatan istilah pada kartu				√
10.	Kemudahan bahasa yang diterapkan pada kartu				√
C. Petunjuk Permainan					
11.	Petunjuk pada kartu sudah sesuai				√
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan game sudah jelas				√
D. Penggunaan Font					
13.	Font yang diterapkan menarik				√
14.	Font yang diterapkan sudah jelas				√
E. Karakteristik Kartu					
15.	Kartu mudah digunakan				√
16.	Menarik, menyenangkan, dan mengasyikan				√
17.	Bersifat interaktif				√
18.	Kartu sesuai dengan peserta didik kelas V sekolah dasar				√
Jumlah Nilai		77			
Nilai Rata-rata		$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{77}{90} \times 100\%$ $P = 85,6\%$			

Tabel 2 Hasil Validasi Media

Hasil dari validasi media *QR card game* merah putih pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia kelas V sekolah dasar valid dengan nilai 85,6% yang telah sesuai dengan kriteria “sangat layak” untuk dapat dikembangkan berdasarkan kriteria kevalidan Ridwan (dalam Ayu Hawa 2021). Uji kevalidan media ini didasarkan pada 5 aspek penilain yaitu tampilan kartu, bahasa, petunjuk permainan, penggunaan font, dan karakteristik kartu.

Selain nilai, peneliti juga mendapatkan beberapa kritik dan saran yang digunakan untuk memperbaiki pengembangan media sehingga media yang dikembangkan akan benar-benar maksimal untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan dan berkualitas untuk di lakukan uji di sekolah. Beberapa kritik dan saran yang didapatkan background dibuat lebih berwarna,

permainan untuk satu kali putaran bisa untuk 2-3 orang dalam permainan, bisa dibuat kartu tanya yang dilengkapi dengan kartu kunci jawaban sehingga peserta didik dapat menggunakan *qr card* secara mandiri.

Untuk membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarnegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia, peserta didik membutuhkan media yang tepat dan efektif. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan media QR card game karena peserta didik yang menyukai belajar sambil bermain. Media ini juga dilengkapi dengan QR code yang akan terhubung dengan beberapa media lain seperti media gambar, video, audio, komik dll. media ini dapat digukan oleh peserta didik dengan offline maupun berbasis online.

Kemudian selanjutnya adalah penilaian oleh ahli materi. Ahli materi memberi penilaian mengenai materi yang akan disampaikan dan materi yang terdapat di dalam media, apakah materi telah sesesuai dengan kurikulum merdeka saat ini.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan kartu				√	
2.	Kejelasan materi yang diimplementasikan					√
3.	Kemudahan penyampaian materi				√	
B. Isi materi						
4.	Materi yang dikembangkan sesuai dengan Elemen, CP TP ATP				√	
5.	Materi pada kartu disertai gambar yang mendukung				√	
6.	Kejelasan isi materi pada aplikasi				√	
7.	Materi yang disampaikan dapat menambah wawasan					√
C. Penyajian						
8.	Kejelasan yang disajikan pada aplikasi				√	
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
10.	Penyajian gambar terlihat lebih jelas				√	
11.	Bahasa yang diimplementasikan sesuai dengan efektif					√
D. Keefektifan						
12.	Materi yang diimplementasikan efektif disanakan efektif untuk diterapkan di dalam ataupun luar sekolah					√

Jumlah Nilai	52
Nilai Rata-rata	$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{52}{50} \times 100\%$ $P = 86,7\%$

Tabel 3 Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan presentase nilai 86,7 % yang telah sesuai dengan kriteria “sangat layak” untuk dapat dikembangkan berdasarkan kriteria kevalidan Ridwan (dalam Ayu Hawa 2021). Uji Kevalidan materi didasarkan pada 4 aspek penilaian yaitu pembelajaran, isi materi, penyajian, dan keefektifan kartu. Beberapa kritik dan saran yang didapatkan seperti menemukan dan mencantumkan TP (tujuan pembelajaran) dan ATP (alur tujuan pembelajaran) yang digunakan sehingga media akan lebih sesuai.

Kepraktisan Media

Untuk mengetahui kepraktisan media dalam penelitian ini, dapat diketahui dari hasil respon peserta didik terhadap QR card game merah putih pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik Indonesia kelas V sekolah dasar.

No	Pernyataan	Rata-rata
1.	Background pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4
2.	Warna yang digunakan pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4
3.	Tampilan yang digunakan pada Media QR Card Game Merah Putih Pada	4,2

	Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	
4.	Tulisan pada pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,7
5.	Gambar pada pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,5
6.	Ilustrasi pada pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik.	4,3
7.	Petunjuk bermain pada pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,5
8.	QR barcode dapat digunakan dengan mudah pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,5
9.	Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V mudah digunakan.	4,3
10.	Materi pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik.	4,5
11.	Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan	4,5

	Republik Indonesia Kelas V sudah menarik dan menyenangkan untuk digunakan.	
12.	Pemahaman materi dengan Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V lebih mudah.	4,7
Jumlah Skor: 316		52,7

Tabel 4 Uji kepraktisan uji terbatas

Berdasarkan rekapitulasi uji coba dengan 6 peserta didik didapatkan angket respon peserta didik terhadap hasil produk Media *QR Card Game* Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V di SDN 1 Jambangan diketahui bahwa jumlah total skor adalah 52,7

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{316}{360} \times 100\%$$

$$P = 87,8 \%$$

Untuk menentukan kepraktisan media yang digunakan, peneliti membandingkan skor jawaban peserta didik dengan skor maksimal sehingga presentase skor rata-rata diperoleh sebesar 87,8%. Menurut kriteria kepraktisan media, persentase skor rata-rata tersebut tergolong kriteria sangat praktis, dan tidak memerlukan revisi.

Dalam hasil respon peserta didik uji coba terbatas terhadap *QR card game* diketahui bahwa terdapat dua point yang mendapatkan penilaian rendah yaitu background dan warna pada background yang masih kurang menarik. Oleh karena itu penelitti kembali melakukan revisi pada *QR card game*.

Setelah melakukan uji coba terbatas dan melakukan revisi langkah selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Terdapat 21 peserta didik terdaftar untuk melakukan uji coba. Berdasarkan rekapitulasi dari hasil respon peserta didik terhadap produk Media *QR Card Game* Merah Putih.

No	Pernyataan	Rata-rata
1.	Background pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada	4,8

	Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	
2.	Warna yang digunakan pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,7
3.	Tampilan yang digunakan pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,6
4.	Tulisan pada pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,5
5.	Gambar pada pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,8
6.	Ilustrasi pada pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,7
7.	Petunjuk bermain pada pada Media <i>QR Card Game</i> Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan	4,7

	Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	
8.	QR barcode dapat digunakan dengan mudah pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik	4,3
9.	Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V mudah digunakan.	4,8
10.	Materi pada Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik.	4,6
11.	Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V sudah menarik dan menyenangkan untuk digunakan.	4,9
12.	Pemahaman materi dengan Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V lebih mudah.	4,5

Jumlah Skor: 1.185	56,42
Presentase:	
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$	
$P = \frac{1185}{1260} \times 100\%$	
$P = 94,04 \%$	

Tabel 5 Uji Kepraktisan skala besar 21 peserta didik

Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V di SDN 1 Jambangan diketahui bahwa jumlah total skor adalah 56,42 dan presentase skor rata-rata 94,04 % dengan memenuhi kriteria praktis dan tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan respon guru media ini telah sesuai dengan capaian pembelajaran, fase dalam pembelajaran, dan tujuan pada pembelajaran, media juga sesuai dengan karakteristik materi, dan karakteristik siswa, serta media juga melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan pada persentase kepraktisan uji coba pemakaian terhadap uji coba produk, serta media sudah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V telah memenuhi syarat dan praktis untuk digunakan.

Selanjutnya pada keefektifan media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V dapat diketahui dengan menganalisis hasil pretest dan posttest peserta didik dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan, dan N-Gain. Pretest dilaksanakan sebelum peserta didik menggunakan media guna mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang materi mengubah bentuk energi. Sedangkan posttest dilaksanakan setelah peserta didik menggunakan media guna mengetahui perkembangan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media QR Card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V. Salah satu tujuan pengembangan media dalam penelitian ini yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 5.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest peserta didik

kelas V terhadap produk Media *QR Card Game* Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V di SDN 1 Jambangan sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau tuntas sejumlah 21 siswa dari 21 peserta didik kelas V di SDN Jambangan 1 Surabaya. Sehingga media *QR Card Game* Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dapat dikatakan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas V. Kemudian peningkatan pemahan peserta didik dapat diketahui dengan menghitung skor N-Gain dengan hasil 0,73 dengan kriteria tinggi. Dengan Skor ini dapat dinyatakan bahwa Media *QR Card Game* Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V di SDN 1 Jambangan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Desain pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design* bertujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan media QR card game Proklamasi Kemerdekaan RI. Penelitian dengan menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design*. Dari hasil penelitian pretest dan posttest ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Inisial Siswa	Post Test	Pre Test	Post-Pre	Skor Ideal	N Gain Score (%)	Kriteria
1	AF NA	100	70	30	30	100 %	Tinggi
2	AR AN	85	60	25	40	62,5 %	Sedang
3	AS SP	90	60	30	40	75 %	Tinggi
4	BT S	100	75	25	25	100 %	Tinggi
5	BT W	80	65	15	35	43 %	Sedang
6	CF PP	90	70	20	30	66 %	Sedang
7	CA P	95	65	30	35	86 %	Tinggi
8	DK I	95	55	40	45	89 %	Tinggi
9	DA RK	90	60	30	40	75 %	Tinggi

10	FA M	80	60	20	40	50 %	Sedang
11	FP W	100	70	30	30	100 %	Tinggi
12	FG A	90	75	15	25	60 %	Sedang
13	KD R	85	70	15	30	50 %	Sedang
14	MA NA	90	60	30	40	75 %	Tinggi
15	MD R	75	50	25	50	50 %	Sedang
16	NH KP	85	50	35	50	70 %	Sedang
17	PV L	80	65	15	35	43 %	Sedang
18	QA M	95	70	25	30	83 %	Tinggi
19	SJR	100	65	35	35	100 %	Tinggi
20	SA K	90	60	30	40	75 %	Tinggi
21	VA Z	85	55	30	45	67 %	Sedang
MEAN		89,5	63,3	26,3	36,7	73%	Tinggi
		$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$ $g = \frac{100 - 63,3}{89,5 - 63,3}$ $g = \frac{26,6}{36,7}$ $g = 0,73$					
		Jumlah siswa tuntas belajar (≥ 75) posttest					31
		Presentase ketuntasan belajar					$p = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah seluruh sis}}$ $p = \frac{31}{31} \times 100 \%$ $p = 100 \%$

Tabel 6 Hasil Ketuntasan belajar menggunakan pretest dan post test

Berdasarkan nilai pretest dan posttest peserta didik kelas V terhadap produk Media *QR card Game* Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas V di SDN 1 Jambangan sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75 atau tuntas sejumlah 21 peserta didik dari 21 peserta didik kelas V di SDN Jambangan 1 Surabaya. Kemudian peningkatan pemahaman peserta didik dapat diketahui

dengan menghitung skor N-Gain dengan hasil 0,73 dengan kriteria tinggi.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan jumlah nilai pretest dan posttest data dianalisis dengan menggunakan penghitungan N-Gain pada setiap kategori yaitu:

No	Kategori perolehan N-Gain	Presentase
1.	Tidak terjadi peningkatan	$\frac{0}{21} \times 100 \% = 0 \%$
2.	Rendah	$\frac{0}{21} \times 100 \% = 0 \%$
3.	Sedang	$\frac{10}{21} \times 100 \% = 47,6 \%$
4.	Tinggi	$\frac{11}{21} \times 100 \% = 52,4 \%$

Tabel 4.9 Presentase kategori perolehan N-Gain

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa presentase tertinggi diperoleh sebesar 52,4 % dengan kategori perolehan N-Gain tinggi. Sehingga media QR card Game Merah Putih Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dapat dikatakan efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas V.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil dan pembahasan yaitu prosedur pengembangan media QR card game merah putih pada pembelajaran PPKn materi proklamasi kemerdekaan RI kelas V di SDN Jambangan 1 menggunakan metode Research and Development menggunakan model Borg and Gall yang memiliki 8 langkah. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, uji coba pemakaian.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berkualitas karena telah memenuhi kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Persentase kevalidan yang diperoleh dari penilaian para ahli (dosen) yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh 85,6% untuk hasil uji validasi media dan 86,7 %

untuk hasil uji validasi materi. Hasil uji coba terbatas 6 orang peserta didik menghasilkan jumlah total skor adalah 52,7. dan presentase kepraktisan media skor rata-rata diperoleh sebesar 87,8%. Sedangkan untuk hasil uji pemakaian pada 21 orang peserta didik diperoleh angket jumlah total skor adalah 56,42 dan presentase skor rata-rata 94,04 % dengan memenuhi kriteria praktis.

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik dan penghargaan peserta didik terhadap media (angket). keefektifan diketahui dengan menganalisis hasil pretest dan posttest peserta didik dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan, dan N-Gain. sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau tuntas sejumlah 21 peserta didik dari 21 siswa kelas V di SDN Jambangan 1 Surabaya. Kemudian peningkatan pemahaman peserta didik dapat diketahui dengan menghitung skor N-Gain dengan hasil 0,72 dengan kriteria tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penjelasan guru dalam materi Proklamasi kemerdekaan RI sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam hal ini media QR card game merah putih pada pembelajaran PPKn materi proklamasi kemerdekaan RI kelas V dapat dijadikan sebagai media pendamping buku peserta didik karena media ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan
2. Dapat digunakan tidak hanya untuk kelas 5. bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Media QR Card game dapat dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain sesuai dengan kebutuhan

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2007. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Andi Kristanto. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cindekia.
- Ayu Hawa C. 2021. Pengembangan Media Interaktif "Sarjana Cilik" Berbasis Video Audio Visual Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 9 Nom 1

- C. Yung, dkk.2020. *1 Slash 100%: gamification of mathematics with hybrid QR-based card game. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science* Vol. 20, No. 3, DOI: <http://doi.org/10.11591/ijeecs.v20.i3.pp1453-1459>
- Chandra, F. H., & Ryanti Nugroho, Y. W. (2016). *Implementasi Student Centered Learning Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode "Flipped Classroom."* Jurnal Pendas Mahakam, XVIII(2), 51–62.
- Cholisin. 2011. Pengembangan Karakter Dalam Materi Pembelajaran Pkn.Yogyakarta: Universitas NegeriYogyakarta.
- Cholisin.2011. Pengembangan Karakter Dalam Materi Pembelajaran PKn. Disampaikan pada kegiatan MGMP PKn SMP Kota Yogyakarta
- Dafalla, S. H. K. (2016). *The Impact of Educational Games on the Academic Achievement of Fifth Grade Students in Science. International Journal of Education and Research*, 4(12), 173–188. https://www.ijern.com/journal/2016/Dece_mber-2016/13.pdf
- Desi Tri Wulandari & Ika Candra Sayekti.2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol.6 No.4, DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>
- Desi Yulianti, Minsih Minsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 6, No 3 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Endah Parawangsa, dkk.2021. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 5 No 3. Diakses 10 januari 2023
- Faisal, A. H., Zuriyati, n., & Leiliyanti, E. 2020. Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol 8 no 1, hal 1-17. Diakses pada 10 Januari 2023 DOI: [10.31800/jtp.kw.v8n1.p1--17](https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1--17)
- Fatma Sukmawati, dkk.2021. Media Pembelajaran.Klaten: CV Tahta Media Group
- Fatma, 2014. "Impmentasi pembelajaran PKn dalam bersosialisasi di SD Negeri Purwo", *Jurnal pendidikan* , Vol. 04, No.03, Hal 13. *Teori Pembelajaran*, Semarang : UPT MKK Unnes.
- Hadi Kammis.2022. Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran
- Khikmah Susanti.2021. Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak. *El-Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* Volume 04, Nomor 01
- Kosam Rochmawanto.2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Pada elajaran matematika Melalui Metode Games Dan Diskusidi Kabupaten Sumedang. *Jurnal Elementaria Edukasia* Volume 3 No 2
- Mevia, dkk.2022. Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.10, No.2, Hal. 169-183 <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography>
- Milawati, dkk.2021. Media Pembelajaran.Klaten: CV Tahta Media Group
- Monoarfa, M., & Haling, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085-1092.
- Muhammad Ramli. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjar Masin: IAIN Antasari Press
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Nababan, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan Addie di Kelas XI SMAN 3 Medan (*Development of Geogebra-Based Learning Media With Addie Development Models in Class XI Sman 3 Medan*). *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol 6 no 1, 37–50. <https://doi.org/10.24114/jpmi.v6i1.19657>.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*.Vol. 18, 35-40
- Nurfaizah, dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Social :Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196-204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Ong C. Yung, dkk.2020. *1 Slash 100%: gamification of mathematics with hybrid QR-based card game. Indonesian J Elec Eng & Comp Sci*, Vol. 20, No. 3
- Parawangsa, dkk. 2021. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 5 No 3, Hal 8050-8054. diakses pada 10 januari 2023 <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>

- Prabowo & Dewi .2016. Pemanfaatan *Web-Based Game* Dalam Meningkatkan Ketepatan Notasi Subjek Bahan Pustaka Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Angkatan 2015 Universitas Diponegoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol 5, No 1
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Putra & Cahyaka.2017. Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Siswa Kelas XI TGB di SMKN 2 Probolinggo.*Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* Vol3 No3
- Qorimah, E. N. (2022). Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, vol 6 no 2, Hal 2056–2060.
- Rahman Dkk.(2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 1(3), 196-204. <https://doi.org/10.51878/Social.V1i3.932>
- Ridwan.2014. *Dasar-dasar statistika*.Bandung: CV Alfabeta
- Sa'odah. 2020. Implementasi Nilai-Nilai Norma Dalam Pembelajaran PPKn SD Nusantara : *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 2, Nomor 1, Hal: 117-128 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparni & Purwandar.2022.** Pengaruh Aplikasi QR Code Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Sub Pokok Bahasan Pencernaan Makanan Pada Manusia Di MI Muhammadiyah Wangon Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Dwija Inspira* Vol. 5 No. 1
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*: 2(2), hlm. 106
- Tewuh Clivan, dkk.2019. Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis *QR-Code*. *Jurnal Teknik Informatika* vol. 14 no. 1
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1
- Widayati, Y. T. (2017). *Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal*. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 66–82.
- Wulandari, dkk.2023. Pengembangan Media Audio-Visual Animasi Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *ETJ (Educational Technology Journal)* Volume 3, Nomor 1
- Yusnawan Lubis & Dwi Nanta Priharto.2021. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi