ABSTRAK

Triska Riyanti : Pengembangan Media Kartu *Games Make A Match* Berbasis *Qr Code* Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui karakteristik dari media yang dikembangakan, pengaruh media terhadap kognitif siswa dan menganalisis kendala hasil keterbacaan media pada materi sistem reproduksi manusia. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development)*, dengan tahapan 3-D (*Define*, *Design*, dan *Development*). Instrumen yang digunakan meliputi lembar uji validasi media kartu *games make a match* berbasis *QR Code*, lembar soal *pretest* dan *posttest*, angket kendala. Hasil penelitian menunjukan bahwa karakteristik utama dari media ini berupa teks yang disembunyikan didalam *QR Code*, dan diberi gambar 2D dalam setiap kartunya, media kartu yang dikembangkan sebesar 79% valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media kartu *games make a match* berbasis *QR Code* pada hasil kognitif siswa materi sistem reproduksi manusia mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata keseluruhan *pretest* 5,81 dan *posttes* 8,12 dengan perolehan nilai N-*Gain* 0,56 kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan kemampuan analisis siswa berada pada *level low*. Hasil kendala siswa terhadap media sekitar 11,00% siswa memiliki kendala terhadap penggunaan kartu dan 89,00 % menjawab menyukai pembelajaran menggunakan kartu *games make a match* berbasis *QR Code* karena lebih mudah dipahami saat proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media kartu *games make a match* berbasis *QR Code* dapat meningkatkan hasil kognitif siswa pada materi sistem reproduksi.

Kata kunci : Media Kartu, *Games Make A Match*, Kognitif, Sistem Reproduksi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG