

**PENGEMBANGAN MEDIA QR CODE MONOPOLY PADA MATERI
NORMA, HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS VI
SD NEGERI 193 PEKANBARU**

Damayanti Feronika Sihombing¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1veronicaaarch@gmail.com](mailto:veronicaaarch@gmail.com), [2zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:zakahadi@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

This study aimed to develop a QR Code Monopoly learning media on the topic of norms, rights, and obligations for sixth-grade elementary school students and to determine the validity and responses to the developed media. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which was limited to the Analysis, Design, and Development stages. Data were collected through validation sheets completed by media, material, and language experts, as well as response questionnaires administered to teachers and students. The results indicated that the QR Code Monopoly media was valid and feasible for use, as evidenced by the validation scores from media experts (96.43%), material experts (86.11%), and language experts (96.67%), as well as teacher responses (92.22%) and student responses (97.60%). Therefore, the QR Code Monopoly media is considered suitable for use as a learning medium to enhance students' engagement in learning about norms, rights, and obligations.

Keywords: Learning Media, QR Code Monopoly, Norms, Rights and Obligations

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran QR Code Monopoly pada materi norma, hak dan kewajiban untuk siswa kelas VI sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan respon pada media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap Analysis, Design, dan Development. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media QR Code Monopoly dinyatakan valid dan layak yang dibuktikan dari hasil validasi ahli media 96,43%, ahli materi 86,11%, ahli bahasa 96,67% serta angket respon guru 92,22%, respon siswa 97,60%. Media QR Code Monopoly dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi norma, hak dan kewajiban.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, QR Code Monopoly, Norma, Hak dan Kewajiban

A. Pendahuluan

Minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Media belajar dihadirkan sebagai perangkat dalam menginformasikan pembelajaran yang berhubungan (Hikmah et al., 2023). Penggunaan media belajar yang sesuai, mampumenciptakan proses belajar yang efektif, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi serta karakter siswa yang diajar. Pada dunia pendidikan saat ini, telah terjadi perubahan dari pembelajaran tradisional menjadi pendidikan modern yang bersanding dengan teknologi digital. Pembelajaran digital memegang aspek penting dalam peningkatan minat belajar dan cakupan pengetahuan siswa (Saleh et al., 2023). Pemanfaatan teknologi berguna sebagai penanganan masalah geografis, juga menyediakan ruang untuk kebebasan belajar secara fleksibel. Sangat mungkin terjadi pembelajaran mendalam bagi diri siswa karena keberagaman siswa terakomodasi kebutuhannya dalam pembelajaran digital (Wayan, 2024). Berkaca dari urgensi tersebut, maka solusi yang dilakukan merupakan

pengembangan media pembelajaran dengan berbasis teknologi dan permainan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa terhadap materi pembelajaran, yang salah satunya merupakan media QR Code Monopoly.

QR Code Monopoly merupakan media pembelajaran berupa permainan monopoly yang digabungkan dengan teknologi digital yang dapat diakses melalui QR Code atau kode QR, hal ini nantinya akan memfasilitasi pendekatan tergabung yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Siswa menjalankan permainan monopoly yang tersedia sambil memindai kode yang ada pada permainan agar mengakses informasi (Hasibuan, 2024). Menurut (Desyawati et al., 2021), pada penelitian yang dilakukannya ia menemukan bahwa media QR Code Monopoly menyajikan visual yang menarik, peyesuaian media dengan tema yang diajar dan karakteristik siswa dapat membangun kecintaan siswa pada materi. Sejalan dengan yang menyatakan QR Code Monopoly memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran serta siswa menjadi lebih aktif dalam

pembelajaran dikarenakan media monopoly bersifat student center.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang dipakai agar dapat menciptakan komoditas tertentu dan nantinya akan diuji keefektifannya. Penelitian pengembangan pada pendidikan diartikan sebagai proses yang dijalankan dalam pengembangan dan validasi produk pendidikan (Fayrus & Slamet, 2022). Penelitian pengembangan ini dipilih dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan saja. Hal tersebut dilakukan karena mengacu pada tujuan utama penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran QR Code Monopoly pada materi norma, hak dan kewajiban untuk siswa kelas VI sekolah dasar yang valid dan layak digunakan, sehingga tahap implementasi dan evaluasi belum dilakukan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar angket validasi yang terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa serta angket respon guru dan siswa. Instrumen ini berguna sebagai kumpulan data penilaian dan pendapat dari validator, guru dan siswa yang nantinya menjadi acuan dalam perbaikan media yang dikembangkan. Lalu data yang diperoleh akan dianalisis dengan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik dan saran yang diberikan oleh para validator, kemudian dianalisis sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator melalui angket yang disusun menggunakan skala likert. Data tersebut kemudian dihitung dalam bentuk skor dan presentase untuk menentukan tingkat kelayakan media QR Code Monopoly yang dikembangkan. Nilai validitas ditentukan dengan rumus, rumus yang digunakan peneliti dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek yang direspon

N = Jumlah skor maksimal

Sumber : Sugiyono (2016) (Utami et al., 2021)

Nilai hasil uji validasi yang telah dikonversi ke dalam bentuk presentase kemudian diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria validasi. Adapun kriteria yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak layak

Sumber: (Nurmalia et al., 2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

1. Hasil Pengembangan Media QR Code Monopoly Pada Materi Norma, Hak dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru

a) Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada 3 aspek, yaitu Pertama analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi yang akan dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang menekankan pemahaman dan penerapan norma serta pelaksanaan hak dan kewajiban secara bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, Kedua analisis guru dan siswa yang dilakukan dengan wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran telah menggunakan berbagai media dan model pembelajaran, namun masih ditemukan rendahnya minat belajar siswa pada materi norma, hak, dan kewajiban. Siswa juga mengalami kesulitan membedakan jenis-jenis norma serta memahami hubungan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media menarik,

interaktif, dan melibatkan aktivitas belajar sambil bermain. Ketiga analisis materi menunjukkan bahwa materi norma, hak, dan kewajiban memiliki cakupan yang cukup luas dan beberapa konsep masih sulit dipahami siswa. Kesulitan yang dialami siswa terutama dalam membedakan jenis-jenis norma serta memahami hubungan antara hak dan kewajiban.

b) Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang komponen-komponen media QR Code Monopoly yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini mencakup penyiapan materi pembelajaran, penyusunan kisi-kisi dan soal, desain tampilan media, penyusunan petunjuk permainan, serta pembuatan QR Code yang menghubungkan pengguna dengan materi dan kuis. Tahap ini menghasilkan rancangan awal media (prototype) sebagai dasar untuk proses pengembangan selanjutnya.

c) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain media yang telah dirancang menjadi sebuah produk pembelajaran yang utuh. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media QR Code Monopoly dengan menyusun seluruh komponen yang diperlukan, seperti papan permainan, kartu permainan, QR Code yang berisi materi dan soal, serta petunjuk penggunaan media. Seluruh materi dan soal yang telah disiapkan kemudian dimasukkan ke dalam media sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menilai kualitas media dari aspek isi, kebahasaan, dan tampilan. Selain memberikan penilaian, para validator juga menyampaikan masukan dan saran yang digunakan sebagai bahan perbaikan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media direvisi dan disempurnakan sehingga menghasilkan media

QR Code Monopoly yang memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran pada materi norma, hak, dan kewajiban.

2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

a) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 2 validator dengan memberikan penilaian berdasarkan lembar angket validasi yang berisi 14 pernyataan. Validator mengisi lembar angket dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan 5 skala skor yang tersedia.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	$\sum x$	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	67	70	95,71%	Sangat Layak
Validator 2	68	70	97,14%	Sangat Layak
Rata-rata			96,43%	Sangat Layak

Tabel 2. Menunjukkan perolehan hasil validasi yang didapatkan dari validator ahli media. Validator 1 memberikan skor 67 dengan perolehan hasil 95,71% dan validator 2

memberikan skor 68 dengan perolehan hasil 97,14%, kedua validasi yang diperoleh mendapatkan rata-rata hasil 96,43%, presentase tersebut masuk pada kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan media QR Code Monopoly dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran norma, hak dan kewajiban.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator dengan memberikan penilaian berdasarkan lembar angket validasi yang berisi 18 pernyataan. Validator mengisi lembar angket dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan 5 skala skor yang tersedia.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	$\sum x$	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	75	90	83,33%	Sangat Layak
Validator 2	80	90	88,89%	Sangat Layak
Rata-rata			86,11%	Sangat Layak

Tabel 3. Menunjukkan perolehan hasil validasi yang didapatkan dari validator ahli materi. Validator 1 memberikan skor 75 dengan perolehan hasil 83,33% dan validator 2 memberikan skor 80 dengan perolehan hasil 88,89% , kedua validasi yang diperoleh mendapatkan rata-rata hasil 86,11%, presentase tersebut masuk pada kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terintegrasi di dalam media QR Code Monopoly telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan karakteristik siswa serta dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh 2 validator dengan memberikan penilaian berdasarkan lembar angket validasi yang berisi 18 pernyataan. Validator mengisi lembar angket dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan 5 skala skor yang tersedia.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	$\sum x$	N	Hasil	Keterangan
Validator 1	85	90	94,44%	Sangat Layak
Validator 2	89	90	98,89%	Sangat Layak
Rata-rata			96,67%	Sangat Layak

Tabel 4. Menunjukkan perolehan hasil validasi yang didapatkan dari validator ahli bahasa. Validator 1 memberikan skor 85 dengan perolehan hasil 94,44% dan validator 2 memberikan skor 89 dengan perolehan hasil 98,89% , kedua validasi yang diperoleh mendapatkan rata-rata hasil 96,67%, presentase tersebut masuk pada kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan pada media QR Code Monopoly telah sesuai dengan kaidah PEUBI dan sesuai dengan tingkat kebahasaan siswa kelas 6 sekolah dasar sehingga mudah dipahami. Oleh karena itu media QR Code Monopoly dinilai sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran.

3. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Respon guru dilakukan kepada guru kelas VI B dengan memberikan angket respon yang berisi 18 pernyataan, serta respon siswa dilakukan kepada 5 orang siswa kelas VI B dengan memberikan angket respon yang berisi 15 pernyataan. Guru dan siswa mengisi angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan 5 skala skor yang tersedia.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru

Nama	$\sum x$	N	Hasil	Keterangan
Guru	83	90	92,22%	Sangat Layak
Rata-rata			92,22%	Sangat Layak

Pada tabel 5. Terlihat hasil yang diperoleh pada respon guru dengan perolehan 92,22% dengan kategori sangat layak. Guru memberikan respon terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek tersebut guru menilai bahwa media QR Code Monopoly layak digunakan dan sangat baik

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Nama	$\sum x$	N	Hasil	Keterangan
Siswa 1	75	75	100%	Sangat Layak
Siswa 2	73	75	97,33%	Sangat Layak
Siswa 3	70	75	93,33%	Sangat Layak
Siswa 4	73	75	97,33%	Sangat Layak
Siswa 5	75	75	100%	Sangat Layak
Rata-rata			96,67%	Sangat Layak

Sedangkan pada tabel 6. Menunjukkan hasil yang diperoleh dari respon siswa, hasil tabel menunjukkan rata-rata keseluruhan respon pada angka 96,67% dengan kategori sangat layak. Penilaian yang diperoleh dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media QR Code Monopoly mendapatkan respon yang positif dari sisi pengguna, media dinilai sangat baik dan layak digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila pada materi norma, hak dan kewajiban untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa

QR Code Monopoly yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran materi norma, hak dan kewajiban pada siswa kelas VI sekolah dasar. Proses pengembangan media dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi), namun penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media, media yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 96,43% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa tampilan media telah dirancang secara menarik melalui penggunaan kombinasi warna, gambar, dan tata letak yang sesuai. Integrasi teknologi QR Code ke dalam permainan monopoly memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 86,11% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penyajian materi yang terstruktur dan dilengkapi dengan soal yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep norma, hak dan kewajiban secara lebih mudah.

Selanjutnya, hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan presentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah memenuhi kaidah kebahasaan yang baik, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang komunikatif juga dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

Hasil respon yang didapatkan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media QR Code Monopoly memperoleh presentase sebesar 92,22% oleh guru dan 96,67% oleh siswa dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media mudah digunakan sebagai sarana

pembelajaran, sedangkan siswa memberikan respon positif karena media membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan QR Code juga memudahkan siswa dalam mengakses materi maupun soal secara cepat melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media QR Code Monopoly yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi norma, hak dan kewajiban di kelas VI sekolah dasar. Kehadiran media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran QR Code Monopoly pada materi norma, hak dan kewajiban untuk siswa kelas VI sekolah dasar melalui model ADDIE. Hasil validasi ahli dan respon guru serta siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kategori

sangat valid dan sangat praktis. Oleh karena itu, media QR Code Monopoly layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Guru dapat memanfaatkan media QR Code Monopoly sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini terhadap hasil belajar atau mengembangkannya pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hasibuan, A. A. U. (2024). Pengembangan MONOLI (Monopoli Lingkungan) Berbantu Teknologi QR Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal*

Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P), 11(2), 230–237.
<https://doi.org/10.29407/jbp.v11i2.23553>

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>

Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 13.

Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
<https://repository.penerbiteitureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

Utami, Y., & Khairunnisa, R. P. M. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.

Wayan, R. I. (2024). *Pada Abad Ke-21 PEMBELAJARAN DIGITAL PADA ABAD KE-21* (H. Sri (ed.)). Unndiksha Press.