

## PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL: MONOPOLI QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAMONGAN

**Bima Sakti Wahyu Romadhoni**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [bimasakti.20046@mhs.unesa.ac.id](mailto:bimasakti.20046@mhs.unesa.ac.id)

**Agus Suprijono**

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [aguissuprijono@unesa.ac.id](mailto:aguissuprijono@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran digital monopoli QR code yang layak dan praktis untuk pembelajaran sejarah serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan beberapa tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi, pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan) karena keterbatasan pada penelitian ini. Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital monopoli QR code ini merupakan peserta didik kelas X4 di SMAN 1 Lamongan yang berjumlah 39 peserta didik. Hasil uji kelayakan media pembelajaran monopoli QR code dari penilaian validasi ahli media dan materi mendapatkan rata-rata sebesar 88,79% yang menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Hasil uji kepraktisan yang diambil dari hasil penilaian angket kepraktisan oleh peserta didik kelas X4 mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82,179% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hasil uji keefektifan menggunakan uji *paired sample t-test* yang mendapatkan nilai signifikansi 0,00 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Lalu dilakukan uji *n-gain score* pada SPSS versi 21 yang mendapatkan skor sebesar 0,7231 dengan kategori peningkatan hasil belajar "Tinggi" serta didapatkan hasil *n-gain* persentase sebesar 72,3149% dengan kategori tingkat keefektifannya "Cukup Efektif". Dengan demikian, dari analisis uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli QR code layak dan praktis untuk pembelajaran sejarah serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X4 di SMAN 1 Lamongan

**Kata Kunci:** Pengembangan, Monopoli, QR code, Hasil Belajar

### Abstract

This development research was conducted to produce a QR code monopoly digital learning media product that is feasible and practical for learning history and effective for improving the history learning outcomes of grade X students. The development model used in this research is the 4D model developed by Thiagarajan with several stages, namely *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. However, this study only reached the *develop* stage due to the limitations of this study. The subjects in this QR code monopoly digital learning media development research were X4 class students at SMAN 1 Lamongan, totaling 39 students. The results of the feasibility test of the QR code monopoly learning media from the media and material expert validation assessment get an average of 88.79% which shows the criteria "Very Feasible". The practicality test results taken from the results of the practicality questionnaire assessment by class X4 students obtained an average result of 82.179% with the criteria "Very Practical". The results of the effectiveness test using the *paired sample t-test* test which gets a significance value of 0.00 so that it can be said that there is a difference in the learning outcomes of students before and after treatment. Then the *n-gain score* test was carried out on SPSS version 21 which obtained a score of 0.7231 with a category of increasing learning outcomes "High" and obtained an *n-gain* percentage of 72.3149% with a category of effectiveness level "Quite Effective". Thus, from the feasibility, practicality, and effectiveness test analysis, it is stated that the QR code monopoly learning media is feasible and practical for learning history and effective for improving the history learning outcomes of class X4 students at SMAN 1 Lamongan.

**Keywords:** Development, Monopoly, QR code, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses pengembangan kemampuan peserta didik yang dilakukan melalui hubungan perilaku pendidik dan perilaku peserta didik, baik di dalam atau luar kelas.<sup>1</sup> Pembelajaran merupakan bentuk dari adalah perubahan dan restorasi budaya dari suatu generasi ke generasi selanjutnya.<sup>2</sup> Dalam proses pembelajaran, secara teknis dilakukan transfer sumber belajar oleh guru sebagai pendidik yang diterima oleh siswa. Maka dapat disimpulkan, proses pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sistematis dengan ditunjang sumber belajar yang valid. Dengan kata lain pembelajaran menjadi organ penting dalam proses pendidikan.

Sejarah sebagai mata pelajaran wajib di sekolah menengah atas sederajat mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai pokok kajian.<sup>3</sup> Pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki jiwa nasionalisme dan membentuk karakter yang bermartabat.<sup>4</sup> Penanaman jiwa nasionalisme dimulai dengan adanya kesadaran sejarah yang ditanamkan kepada generasi muda melalui pembelajaran sejarah pada pendidikan formal.<sup>5</sup> Beberapa pandangan tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah menjadi salah satu aspek penting dalam realisasi tujuan pendidikan nasional. Karena dengan belajar sejarah dapat menjadikan seseorang untuk bijaksana. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran sejarah di Sekolah harus dapat melahirkan pembelajaran dengan positive vibes guna menunjang terwujudnya pendidikan karakter dan kesadaran sejarah tersebut.

Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu yang kemudian mengerucut pada manusia. Secara berkelanjutan, pembelajaran sejarah harus dapat mengkaitkan kejadian masa lampau dengan kejadian yang dialami saat ini.<sup>6</sup> Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka memberikan sebuah acuan pencapaian terhadap peserta didik yang biasa disebut sebagai capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran adalah kompetensi minimal yang harus diperoleh peserta didik sesuai dengan fase yang sudah diklasifikasikan.<sup>7</sup> Adanya capaian pembelajaran sejarah tersebut membawa pengaruh terhadap proses

pembelajaran sejarah. Dalam suatu kegiatan pembelajaran di dalam kelas tentunya harus memiliki perencanaan dan persiapan agar pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh hasil yang lebih maksimal.<sup>8</sup> Tujuan dibuatnya suatu perencanaan pembelajaran yaitu untuk menjadi perbaikan pembelajaran yang nantinya dilaksanakan agar perbaikan tersebut dapat meningkatkan kualitas belajar.<sup>9</sup> Dengan demikian, upaya yang harus dilakukan seorang pendidik dalam pemenuhan capaian belajar peserta didik adalah dengan penyusunan perencanaan pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi interaktif yang nantinya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik.

Hasil belajar mengacu pada kompetensi yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran yang telah disusun serta diaplikasikan oleh guru di sekolah.<sup>10</sup> Oleh karena itu, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dapat melalui penilaian yang dilakukan oleh guru. Penilaian adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh informasi yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan diawal, selama pembelajaran, dan diakhir pembelajaran.<sup>11</sup>

Upaya realisasi keefektifan pembelajaran oleh guru memerlukan strategi pembelajaran yaitu meliputi model dan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar (Fadjarajani, dkk 2020).<sup>12</sup> Media pembelajaran mempunyai peranan dalam penyaluran materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Penyampaian materi pembelajaran yang merujuk pada capaian pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Fungsi media pembelajaran secara garis besarnya, antara lain; 1) mempermudah guru pekerjaannya, 2) mempermudah peserta didik, dan 3) merestorasi pembelajaran.<sup>13</sup> Dengan demikian, penelitian ini mengarah pada pengembangan media yang diharapkan menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif, asyik, serta efektif dalam proses pembelajaran sejarah agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang dikonsep menarik sehingga membantu tenaga pendidik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah.

Hal tersebut selaras dengan teori kerucut

<sup>1</sup>Sutiah. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

<sup>2</sup>Susanto, H. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran). Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

<sup>3</sup>Mukarromah, S. (2023). ) Dampak Implementasi Literasi Digital pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Semester Ganjil Kelas di XI SMA Negeri 10 Malang. Diploma Thesis Universitas Negeri Malang.

<sup>4</sup>Jumardi, J. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1-11.

<sup>5</sup>Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.

<sup>6</sup>Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

<sup>7</sup>Dewi, L. M., & Astuti, N. P. (2022). Hambatan Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 3 Apuan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 31-39.

<sup>8</sup>Lestari, P. P., dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas X Akuntansi A SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5724-5734.

<sup>9</sup>Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Dan Prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 185-195.

<sup>10</sup>Sujana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Bar.

<sup>11</sup>Ulumudin, I., dkk. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

<sup>12</sup>Fadjarajani, S., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.

<sup>13</sup>Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

pengalaman (*cone of experience*) yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Teori kerucut pengalaman Edgar Dale menjelaskan tentang pemanfaatan media pembelajaran dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Semakin tidak nyata objek yang dipelajari maka semakin abstrak *knowledge* yang diperoleh, demikian sebaliknya semakin nyata objek yang dipelajari, maka semakin konkret *knowledge* diperoleh peserta didik.<sup>14</sup> Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sejarah yang interaktif dapat menunjang peserta didik guna memperoleh pengetahuan sejarah.

Pembelajaran yang menyenangkan akan memantik minat peserta didik untuk berkontribusi dan berpartisipasi guna mendapatkan pengalaman belajar langsung.<sup>15</sup> Hal tersebut dapat memberikan gambaran bahwa minat adalah salah satu aspek psikologis yang berpengaruh terhadap manusia dalam bertindak untuk mewujudkan tujuannya. Dalam proses pembelajaran sejarah, guru harus membangun suasana kelas yang dapat menciptakan ketertarikan peserta didik salah satunya dengan menerapkan konsep *edutainment* pada media pembelajaran sehingga menciptakan suasana menyenangkan sekaligus bermakna.

Konsep pembelajaran *edutainment* berasal dari dua kata yaitu "*education*" yang berarti pembelajaran dan "*entertainment*" yang berarti hiburan.<sup>16</sup> Kedua konsep tersebut dikolaborasi dan dirancang sedemikian rupa guna menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Melakukan permainan dalam kelas bertujuan untuk mengantisipasi atau menghapuskan suasana jenuh, bosan, dan rasa mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, menyelipkan permainan pada media pembelajaran diharapkan mampu menjawab permasalahan-permasalahan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik. Salah satu permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli.

Permainan monopoli adalah permainan yang klasik yang mudah untuk dimainkan untuk segala kalangan. Selain mudah dimainkan, permainan monopoli membutuhkan strategi bermain dan kerja sama peserta didik untuk melempar dadu sampai menjawab pertanyaan yang termuat di dalamnya. Permainan monopoli tersebut nantinya dikembangkan dan dimodifikasi untuk disesuaikan menjadi media pembelajaran yang efisien.

Dengan melakukan modifikasi modern pada komponen-komponennya dan memasukkan materi pembelajaran, media permainan monopoli dapat

menjadi media pembelajaran yang cocok untuk proses pembelajaran.<sup>17</sup> Oleh karena itu, media permainan monopoli dapat membantu guru merealisasikan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka melalui muatan materi yang digunakan sesuai dengan indikator pada capaian pembelajaran sejarah fase E sehingga diharapkan media monopoli tersebut dapat melatih kompetensi analisis dan evaluasi peserta didik.

Selain tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, guru juga dihadapkan tantangan terkait pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk mempunyai pengetahuan yang luas dengan berbagai keterampilan. Terdapat empat prinsip pokok pembelajaran abad ke-21 yang disederhanakan, antara lain; 1) *instruction should be student-centereded*. Dimana peserta didik sudah tidak lagi dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi pembelajaran yang disampaikan, tetapi juga berperan aktif untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilannya sesuai kapasitas berpikirnya. 2) *education should be collaborative*. Peserta didik semestinya diajarkan untuk berkolaborasi dengan orang lain yang berbeda secara latar belakangnya agar dapat memperoleh informasi dan memaknai sebuah hal. 3) *learning should have context*. Peserta didik memerlukan refleksi terkait materi pelajaran yang didapatkan terhadap kehidupannya di dunia nyata. 4) *schools should be intergrated with society*. Peserta didik harus berperan dalam kehidupan sosial di lingkungannya agar memiliki kepekaan terhadap perkembangan atau perubahan di lingkungannya.<sup>18</sup>

Hal ini sejalan dengan teori konektivisme yang dikemukakan oleh George Siemens bahwa proses pembelajaran pada abad ke-21 berada pada era digitalisasi dengan melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai inovasi pembelajaran kreatif.<sup>19</sup> Hal ini selaras dengan tuntutan guru di kurikulum merdeka ini. Media ajar digital memudahkan siswa dalam mencari informasi, mendapatkan informasi, mengolah informasi, dan menyajikan informasi tersebut secara menarik. Aspek audio dan audiovisual menjadi faktor pendukung tentang keefektifan dan keefisiennya media ajar digital. Hal ini disebabkan media ajar digital relevan untuk peserta didik saat ini yang mayoritas *melek* teknologi. Selain itu, media ajar digital ini juga memudahkan guru dalam pekerjaannya.

Globalisasi yang semakin pesat melahirkan suatu produk teknologi, yaitu konversi *link* URL menjadi *QR-code*. Produk teknologi tersebut tentunya memudahkan guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

<sup>14</sup>Ambarwati, S. (2023). Implementasi Teori Cone Of Experience Edgar Dale Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas. *Skripsi Thesis UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 1-59.

<sup>15</sup>Deriliana, Y. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9), 1-13.

<sup>16</sup>Hoar, Y., dkk. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-5.

<sup>17</sup>Itaullah, R. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian. *e-Journal Pendidikan Sejarah*.

<sup>18</sup>Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal)*, 1276-1283.

<sup>19</sup>Fitroh, P. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran QR-Code Berbasis Problem Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Siswa Kelas X SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 14(1).

Hal ini selaras dengan penelitian Informasi via *link* URL dalam wujudnya yang digunakan untuk memuat beberapa hal seperti *audio-visual media*, situs web, iklan bahkan dokumen lainnya pun bisa diakses melalui *QR-code* tersebut.<sup>20</sup> Secara praktisnya, *QR-code* dapat merubah *link* URL tersebut menjadi sesuatu yang mudah diakses dengan modal kamera *smartphone* atau aplikasi alat pemindai.

Hal ini nantinya dapat dikolaborasikan dengan permainan monopoli yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran baru yang menyenangkan dan bermakna serta relevan untuk era digital saat ini yaitu media pembelajaran monopoli *QR-code*. Media pembelajaran monopoli *QR code* tersebut dapat menjadi solusi terkait tuntutan keterampilan abad 21 terhadap peserta didik. Permainan monopoli yang telah dimodifikasi dan dikolaborasikan dengan *QR code* tersebut secara operasional dapat melatih dan membiasakan peserta didik dalam indikator keterampilan yang harus dimiliki seperti yang disebutkan sebelumnya. Karena pada dasarnya permainan monopoli sendiri melibatkan kemampuan berikir, kolaborasi, komunikasi, dan masih banyak lagi. Sehingga, ketika permainan tersebut dimodifikasi untuk menjadi media pembelajaran maka proses pembelajaran sejarah dapat berjalan efektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Model penelitian yang digunakan adalah model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan sampai pada tahap *develop* (pengembangan) tidak dikembangkan pada tahap *disseminate* (penyebaran) dengan alasan keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lamongan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian peserta didik SMA Negeri 1 Lamongan kelas X-4 yang berjumlah 39 siswa. Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan didapatkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi guna memperbaiki dan memvalidasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sedangkan jenis data kuantitatif didapatkan dari hasil uji coba lapangan, validitas dari ahli media dan materi, angket kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, dan hasil pre-test dan posttest guna peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini menguji tentang kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli *QR code* untuk pembelajaran sejarah kelas X

SMA Negeri 1 Lamongan, serta keefektifan media pembelajaran monopoli *QR code* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Lamongan. Dalam menguji data tersebut, maka diperlukan pengambilan data menggunakan instrumen angket validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan peserta didik, serta tes tertulis berupa *pretest* dan *post test*. Data yang telah diperoleh kemudian dihitung melalui uji *paired sample t-test* dan *n-gain score*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli *QR Code*

Uji kelayakan diperoleh dari validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, yang masing-masing terdapat 2 (dua) validator. Untuk validasi ahli media dilakukan oleh dosen prodi S1 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya yaitu Drs. Artono, M.Hum dan dosen prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. Sedangkan pada validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Izzatul Fajriyah, M.Pd selaku dosen prodi S1 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Dewi Kristiana, S.Pd., M.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Lamongan. Uji kelayakan media pembelajaran monopoli *QR code* dilaksanakan dengan pemberian angket penilaian media dan materi pada validator. Angket tersebut memuat pernyataan yang telah disesuaikan pada indikator kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan skala *likert* 1-5 dengan kriteria yang tertera pada lembar angket.

**Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Materi Terhadap Media Pembelajaran Monopoli *QR Code***

Validator	Skor Presentase	Kriteria
Ahli Media	93,57%	Sangat Layak
Ahli Materi	84%	Sangat Layak
<b>Presentase Total</b>	<b>88,79%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel di atas yang memperoleh presentase total antara validasi ahli media dan materi sebesar 88,79% dengan kriteria "Sangat Layak", maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *QR code* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kelas X materi Kerajaan Islam di Indonesia.

### B. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli *QR Code*

Kepraktisan media pembelajaran dimaksudkan pada kemudahan penggunaan atau pemakaian media yang telah dikembangkan. Dalam menguji kepraktisan media pembelajaran monopoli *QR code* pada penelitian pengembangan ini menggunakan angket yang

<sup>20</sup>Septiani, Y. (2022). Efektivitas Audiovisual Berbantuan QR code dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba. *EDUCENTER; Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 512-517.

disebarkan pada peserta didik. Penyebaran angket tersebut dilakukan pada uji coba operasional di kelas X SMAN 1 Lamongan dengan jumlah 39 peserta didik. Penilaian pada angket kepraktisan media pembelajaran monopoli QR code menggunakan skala likert dengan nilai 1-5 yang disesuaikan keterangan disetiap poinnya.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media pembelajaran monopoli QR code terhadap peserta didik SMA Negeri 1 Lamongan kelas X4 yang berjumlah 39 peserta didik mendapatkan persentase total yang diperoleh pada uji kepraktisan media pembelajaran terhadap peserta didik sebesar 82,179%, maka dapat disimpulkan dari hasil uji kepraktisan media pembelajaran monopoli QR code sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Kerajaan Islam di Indonesia.

**C. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli QR Code**

Hasil keefektifan diperoleh dari penilaian pretest dan posttest peserta didik pada uji coba operasional media pembelajaran monopoli QR code. Uji ini bertujuan untuk melihat keefektifan media pembelajaran monopoli QR code dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X4 SMA Negeri 1 Lamongan. Hasil dari pretest dan posttest kemudian dihitung dengan uji Paired Sample T-test yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil ketika sebelum menggunakan media dan pasca menggunakan media pembelajaran monopoli QR code serta dihitung dengan uji N-Gain Score yang bertujuan untuk melihat keefektivitasan penggunaan suatu treatment tertentu dalam penelitian one group pre-test dan posttest.

**1. Uji Paired Sample T-Test**

Uji ini menggunakan aplikasi SPSS versi 21 yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat dari uji paired sample t-test. Berikut merupakan hasil uji paired sample t-test:

**Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Hasil	Signifikansi	Keterangan
Pretest - Posttest	0,00	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diatas yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 maka dapat diputuskan terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli QR code. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

**2. Uji N-Gain Score**

Penghitungan uji n-gain score menggunakan aplikasi SPSS versi 21, yang selanjutnya hasil perhitungan tersebut disesuaikan pada kategori diatas dalam landasan keputusannya. Berikut merupakan hasil uji n-gain score yang telah dilakukan:

**Tabel 3 Hasil Uji N-Gain Score**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain.Score	39	.38	.96	.7231	.15380
NGain.Persen	39	37.78	96.36	72.3149	15.38042
Valid N (listwise)	39				

Berdasarkan hasil uji n-gain score diperoleh hasil rata-rata sebesar 0,7231 yang apabila disesuaikan dengan kategori pada tabel 4.13 maka dapat dikatakan peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan kriteria “Tinggi”. Selain itu, berdasarkan hasil n-gain persen memperoleh presentase sebesar 72,3149% dengan kategori “Cukup Efektif”, sehingga dapat diputuskan bahwa media pembelajaran monopoli QR code cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah, khususnya pada materi Kerajaan Islam di Indonesia.

**D. Pembahasan**

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media permainan yang berbentuk papan permainan (board game) yang kemudian dikolaborasikan dengan teknologi QR code di dalamnya. Secara fundamental media permainan monopoli QR code memiliki komponen seperti monopoli pada umumnya, akan tetapi terdapat beberapa modifikasi yang disesuaikan dengan pembelajaran sejarah SMA kelas X. Hal tersebut meliputi desain papan permainan dan peraturan bermainnya guna memantik jiwa kompetitif pada masing-masing peserta didik sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena pada dasarnya pengembangan media yang dilaksanakan mengusung pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna.

Media yang dikembangkan memerlukan sebuah kerja sama pada masing-masing tim untuk berkompetisi dalam mendapatkan poin. Kerja sama yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi untuk jalannya permainan. Dimana dalam peraturan permainan monopoli QR code telah diatur pembagian jobdesk anggota kelompok yang dilakukan pergantian setiap rondonya. Pembagian peran tersebut meliputi Sultan yang bertugas mengocok dadu dan menjalankan pion, Adipati bertugas melakukan scan pada QR code yang disediakan, Panglima yang bertugas untuk menjawab soal, dan Pasukan memiliki tugas untuk membantu panglima dalam menjawab soal. Hal tersebut dimodifikasi sedemikian rupa untuk meningkatkan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Selain kemampuan berkomunikasi, dibutuhkan kemampuan analisis peserta didik untuk perancangan strategi permainan pada setiap kelompok serta untuk menjawab soal yang mereka dapat setelah melakukan scan pada QR code yang disediakan. Dengan demikian, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung yang kemudian mempengaruhi pengetahuan yang didapatkan. Hal tersebut sesuai dengan teori kerucut yang dikemukakan oleh Edgar Dale mengenai

klasifikasi pengalaman yang didapatkan peserta didik mempengaruhi pengetahuan yang diperoleh.

Selain itu, untuk menjawab permasalahan yang ditimbulkan oleh digitalisasi pada dunia pendidikan sekaligus menjadi perwujudan teori konektivisme yang dikemukakan oleh George Siemens. Hal ini kemudian diwujudkan dengan penambahan *QR code* pada papan permainan monopoli yang terhubung dengan *software wordwall* untuk memuat soal-soal berbentuk pilihan ganda dan jawaban singkat yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sejarah materi Kerajaan Islam di Indonesia. Adanya *QR code* tersebut semakin mempermudah jalannya permainan monopoli sebagai media pembelajaran, karena peserta didik kelas X4 SMA Negeri 1 Lamongan memiliki *smartphone* yang sudah *support* untuk mengakses *QR code* yang disediakan dalam papan permainan dan juga dapat mempersingkat waktu bagi guru untuk memberikan soal pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengaplikasian media pembelajaran monopoli *QR code* dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah materi Kerajaan Islam di Indonesia. Dibuktikan dengan antusias peserta didik dalam pengoperasian media pembelajaran tersebut. Dimulai dari pembagian *jobdesk* di setiap kelompok dan dilanjutkan dengan penentuan urutan kelompok dalam bermain. Setiap kelompok tidak mau kalah sehingga saling berlomba-lomba untuk menjawab soal dengan benar. Hal tersebut sekaligus dapat mematahkan stigma mengenai pelajaran sejarah yang membosankan dan menjenuhkan. Selain itu, media pembelajaran monopoli *QR code* dapat menjadi salah satu opsi dalam realisasi prinsip pembelajaran abad 21 yaitu *student centered*, dimana dalam proses pembelajaran tidak lagi guru sebagai poros pembelajaran melainkan peserta didik. Oleh karena itu, pasca penggunaan media pembelajaran tersebut diadakan *post test* yang hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada *pretest* yang sebelumnya dilaksanakan.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan serta pembahasan yang telah dideskripsikan, maka didapatkan hasil kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli *QR code* mendapatkan hasil validasi kelayakan dengan predikat sangat layak yang kemudian dibuktikan dengan ketertarikan peserta didik terhadap desain papan permainan dan komponen lainnya, cara bermain monopoli *QR code*, dan penyajian materi pembelajaran sejarah yang menarik yang mempengaruhi antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, terkait kualitas bahan yang kuat dan mudah dibawa serta kepraktisan operasional media pembelajaran yang mudah dan menarik untuk dimainkan mendapatkan predikat sangat praktis melalui perhitungan hasil angket kepraktisan yang disebarkan kepada peserta didik.

Hal tersebut menarik minat belajar peserta didik yang menjadi modal utama dalam upaya peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan *pretest* dan *post test*. Dari hasil kedua tes tersebut diperoleh hasil peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli *QR code* layak dan praktis untuk pembelajaran sejarah serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X4 SMA Negeri 1 Lamongan.

### B. Saran

Berdasarkan data yang didapatkan dalam penelitian pengembangan ini, maka terdapat beberapa saran kepada penelitian selanjutnya, yaitu dapat melakukan pengembangan sistem permainan monopoli *QR code* yang lebih kompetitif agar dapat menjadi permainan yang lebih interaktif. Selain itu, pengembangan media pembelajaran monopoli *QR code* perlu disempurnakan kembali agar dapat berbentuk aplikasi atau *software* yang dapat digunakan pada *smartphone* untuk lebih mempermudah penggunaan dan menambah kesan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Fadjarjani, S., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sujana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Bar.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

### B. Jurnal Ilmiah

- Ambarwati, S. (2023). Implementasi Teori Cone Of Experience Edgar Dale Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas. *Skripsi Thesis UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 1-59.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Deriliana, Y. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9), 1-13.

- Dewi, L. M., & Astuti, N. P. (2022). Hambatan Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 3 Apuan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 31-39.
- Fitroh, P. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran QR-Code Berbasis Problem Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Rasional Siswa Kelas X SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 14(1).
- Hoar, Y., dkk. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbasis Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-5.
- Itaquillah, R. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian. *e-Journal Pendidikan Sejarah*.
- Jumardi, J. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1-11.
- Lestari, P. P., dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas X Akuntansi A SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5724-5734.
- Mukarromah, S. (2023). ) Dampak Implementasi Literasi Digital pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Semester Ganjil Kelas di XI SMA Negeri 10 Malang. Diploma Thesis Universitas Negeri Malang.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Dan Prosedur. *Itihad: Jurnal Pendidikan*, 185-195.
- Septiani, Y. (2022). Efektivitas Audiovisual Berbantuan QR code dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba. *EDUCENTER; Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 512-517.
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal)*, 1276-1283.
- Ulumudin, I., dkk. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.