

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOJENU “MONOPOLI JELAJAH  
NUSANTARA” MENGGUNAKAN KARTU QR-CODE PADA MATA  
PELAJARAN IPS TERINTERGRASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS  
GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
KOLABORASI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Fidelis Ventista Risma<sup>1</sup>, Mawardi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>1</sup>fventistarisma@gmail.com, <sup>2</sup>mawardi@staff.uksw.edu

**ABSTRACT**

*This study aims to further discuss the use of innovative learning media to improve collaboration skills in students. The trigger for student collaboration skills is the use of learning models and media that apply group learning methods. The use of appropriate media and learning models will develop collaboration skills and result in high student activity in learning and making learning fun. The research being developed is the QR-Code based MOJENU "Monopoly Explore the Archipelago" learning media with the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve student collaboration skills. The type of research used is research and development or called Research and Development (R&D). The subjects of this study were teachers and grade 5 students at SD Gugus Kartini, West Ungaran. There is a validation test by media experts, material experts, and learning design experts at MOJENU. The validation results of learning media experts get a score of 91.6%, material experts get a score of 90.6%, and learning design experts get a score of 90%. For the limited test results of the student response questionnaire obtained 98% while the teacher's response questionnaire assessment obtained 90%. The conclusion of all expert validation test scores and limited test results is in the very high category, this shows that the development of MOJENU learning media is feasible, effective, interesting and very practical to use in learning activities.*

**Keywords:** *collaboration skills, monopoly, QR-Code, IPS, teams games tournaments*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi pada diri siswa. Pemicu adanya keterampilan kolaborasi siswa ialah penggunaan model dan media pembelajaran yang menerapkan cara belajar secara berkelompok. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat akan mengembangkan keterampilan kolaborasi dan mengakibatkan tingginya keaktifan peserta didik dalam belajar dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Penelitian yang dikembangkan adalah media pembelajaran MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” berbasis QR-Code dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Jenis penelitian yang

digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut Research and Development (R&D). Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 5 SD Gugus Kartini, Ungaran Barat. Terdapat uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran pada MOJENU. Hasil validasi ahli media pembelajaran mendapatkan skor 91,6%, ahli materi mendapatkan skor 90,6%, dan ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 90%. Untuk hasil uji terbatas angket respon peserta didik diperoleh 98% sedangkan penilaian angket respon guru diperoleh 90%. Kesimpulan semua skor uji validasi ahli dan hasil uji terbatas berada pada kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran MOJENU layak, efektif, menarik dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** keterampilan kolaborasi, monopoli, QR-code, IPS, teams games tournaments

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPS penting untuk diajarkan kepada peserta didik yang berisi sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi untuk memecahkan masalah sosial dengan menggunakan pendekatan secara utuh dari berbagai disiplin ilmu sosial (Yuanta, 2020:92). Hal ini dilakukan supaya memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama atau kemampuan kolaborasi sejak duduk dibangku sekolah dasar agar siap menghadapi tantangan abad 21 mendatang (Kristianti dan Astuti, 2019:2). Selain itu, kemampuan ini untuk mencapai satu tujuan yang sama (Sunbanu et al., 2019, p. 2038). Oleh karena itu, untuk menghadapi tantangan abad ke 21 diperlukannya

peran guru dalam mereformasi pembelajaran dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa guru di SD Gugus Kartini, Kecamatan Ungaran Barat atas nama Fransiska Noviyanti, S.Pd. dari SD Mardi Rahayu 01, Rifal Puriyanto, S.Pd. dari SD Mardi Rahayu 02 dan Elfrida Yetti Fergi Nindya, S.Pd. dari SD Sidomulyo 01 disimpulkan bahwa sudah adanya penerapan keterampilan kolaborasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan model dan media pembelajaran yang memicu adanya kerja sama antar peserta didik dalam kegiatan berkelompok seperti menggunakan

media pembelajaran berupa media audio (Lab. Bahasa, Radio) dan media visual seperti power point yang berisikan gambar dan video animasi, untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi di dalam diri peserta didik akan lebih baik memerlukan adanya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara nyata dan bisa digunakan peserta didik secara langsung. Keterampilan kolaborasi meningkatkan keaktifan peserta didik menjadi menyenangkan.

Data presentase keterampilan kolaborasi peserta didik di Sekolah Dasar Gugus Kartini Kecamatan Ungaran Barat dapat dimasukan pada kategori cukup baik sampai baik, sehingga guru memiliki motivasi untuk meningkatkan kolaborasi bagi peserta didik. Salah satu cara untuk membantu guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang menarik dan dapat digunakan secara nyata oleh peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik akan lebih efektif dalam belajar dan berperan aktif dalam bekerja sama.

Media pembelajaran untuk menyampaikan materi pada muatan pembelajaran tertentu kepada peserta

didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fadilah, 2020:206-207). Media pembelajaran dalam dapat dikolaborasikan dengan bantuan teknologi yang semakin lama semakin berkembang seperti saat ini. Guru memiliki peranan dalam pembelajaran sehingga menjadi menarik, an menyenangkan dmenciptakan media pembelajaran kreatif, inovatif, karena peserta didik akan lebih mudah menerima pengetahuan dalam belajar apabila menggunakan media yang menarik. Selain media pembelajarn yang inovatif dan kreatif diperlukannya model pembelajaran yang tepat untuk mempermudah penggunaan media pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat mudah diterima oleh peserta didik.

Pendapat tesebut sesuai dengan Mawardi, (2017:29), menjelaskan model pembelajaran merupakan cara untuk merancang dan melaksanakan adanya proses pembelajaran sesuai dengan sintaks pembelajaran yang akan disistematiskan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada model ini peserta didik diajak belajar secara berkelompok terdapat

permainan dan tournament yang dilakukan dan terdapat penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak (Purwandari dan Wahyuningtyas, 2017:165).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja sama secara berkelompok dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya melalui kegiatan bermain dan tournament antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain. Berkat adanya games dan turnamen pada model pembelajaran TGT membuat peserta didik antusias pada kegiatan pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan ingin menjadi yang terbaik.

Dari pendapat antara media dan model pembelajaran, terdapat inovasi baru yaitu MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pelajaran IPS dengan model pembelajaran TGT mata pelajaran IPS dengan materi kenampakan alam di Indonesia untuk kelas 5 Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam belajar, mempermudah penyampaian materi pelajaran IPS menggunakan media

pembelajaran yang nyata agar materi yang disampaikan oleh guru dapat lebih mudah dipahami peserta didik.

Menurut (Ninawati, 2021:36), media monopoli menanamkan konsep dan menemukan fakta dengan cara menyenangkan dengan kompetensi yang dimiliki secara individu dan berkelompok. Pada media monopoli pembelajaran IPS dikembangkan menggunakan fitur perkembangan teknologi yaitu QR-Code, yang dapat diakses pada kartu Tantangan dan Kartu Kesempatan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan QR-Code dalam pembelajaran IPS akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Abd Ghofur, 2020:146). Media barcode dibuat memudahkan proses pembelajaran baik untuk guru dan peserta didik sehingga mampu menjadi suatu media belajar yang kekinian berbasis digital (Syarifuddin, Nasir, dan Mardiana 2021:66). Secara nyata, ada guru yang menyampaikan materi pembelajaran menggunakan PPT dan menggunakan metode ceramah saja yang membuat proses pembelajaran monoton.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya dilakukan oleh Aslam, Mimin Ninawati dan Anita Noviani dengan judul "Pengembangan

Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi”, naskah diterima pada 07 November, 2020, direvisi pada 26 Maret 2021, dan diterbitkan pada 31 Maret 2021, bahwa dikatakan media Monopoly Smart Games membuat peserta didik senang dan tertarik menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan presentase yang sangat tinggi. Kemudian uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa masuk pada kategori sangat baik.

Hasil penelitian dan Yuni Kristianti, Mawardi, Suhandi Astuti dengan judul dijelaskan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan collaborative skill peserta didik. Hal ini dilihat dari persentase collaborative skill pada tiap-tiap peserta didik yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi pada pra siklus sebesar 21%, setelah dilakukan siklus I collaborative skill peserta didik meningkat menjadi 45% dan pada siklus II meningkat mencapai 82%.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik mengembangkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran mata pelajaran

IPS. Media permainan monopoli, yang dimodifikasi perkembangan teknologi digital yaitu QR-Code yang disajikan dengan media kartu. Pengembangan media agar materi dan keterampilan kolaborasi pada pelajaran IPS dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Penerapan media monopoli ini dihubungkan dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dilakukan secara berkelompok.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga mampu dipertanggungjawabkan. Terdapat tiga *Research and Development* (R&D) dikembangkan oleh Sukmadinata, yaitu: 1) Studi Pendahuluan (Studi pustaka, survei lapangan), 2) Pengembangan Produk (penyusunan draft produk, perencanaan media komik), 3) Pengujian Produk (Uji coba terbatas, penyempurnaan produk awal, uji coba luas, penyempurnaan produk). Langkah ini dapat terlaksana efektif jika didalamnya terdapat model

pendukung pengembangan media MOJENU.

Model pengembangan yang digunakan penulis pada R&D kali ini adalah pengembangan ASSURE, yang memiliki tahapan antara lain: analisis karakteristik siswa (*analyze learners*), menetapkan tujuan (*states objectives*), seleksi metode, media dan bahan ajar (*select methods, media, and materials*), memanfaatkan bahan ajar (*utilize materials*), melibatkan siswa dalam kegiatan belajar (*requires learner participation*), dan evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*).

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 5 SD Gugus Kartini, Kecamatan Ungaran Barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui survei lapangan terkait media pembelajaran saat di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 5 di SD Gugus Kartini, Ungaran Barat menanyakan perihal penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang telah digunakan guru dalam mengajar. Dokumentasi untuk mengabadikan kegiatan penelitian berlangsung di

dalam kelas yang nantinya digunakan sebagai bukti dalam penelitian sehingga penelitian dapat dipercaya. Angket pada penelitian ini akan dibagikan menjadi 2 yaitu angket validasi para ahli dan angket respon guru serta angket peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif. Peneliti mengolah data dari hasil observasi dan dari hasil respon guru dan peserta didik, di mana terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai keefektifitasan media dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan di SD Gugus Kartini, Kecamatan Ungaran Barat.

Teknik analisis angket validasi para ahli, peneliti memberikan lembar instrumen validasi pada ahli media, ahli desain pembelajaran/RPP, ahli materi untuk mendapatkan informasi tentang kualitas dan efektifitas dari media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code yang akan dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada ketiga lembar validasi yang telah disediakan, peneliti memberikan kotak saran pernyataan mengenai media apakah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi atau perlu adanya revisian. Apabila angket

instrumen penilaian validasi sudah diisi oleh para ahli maka langkah selanjutnya peneliti menghitung angket tersebut dengan menggunakan analisis data dengan kategori dan presentase yang telah ditentukan, kategori interval sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Kategori Interval**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
81 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat Rendah

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dari hasil dan pembahasan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu mengumpulkan data yang sudah diperoleh seperti data hasil observasi, data hasil wawancara, data penilaian instrumen ahli validasi, angket respon guru dan peserta didik pada saat uji terbatas dan uji luas.

Hasil penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Ahli validasi media diisi oleh Dr. Adi Winanto, S.Pd., M.Pd.; ahli materi diisi oleh Agustina Tyas Asri Hardini, S.Pd., M.Pd.; dan ahli desain pembelajaran/RPP diisi oleh Yohana Setiawan, S.Pd., M.Pd.; ketiga ahli tersebut adalah Dosen PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana.

Dari penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka hasil data penelitian yang akan dipaparkan sebagai berikut ini:

#### **a) Draft Pengembangan Media Pembelajaran MOJENU**

Terdapat draft pengembangan media pembelajaran MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model TGT untuk mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang telah diberikan penilaian dan saran dari uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran/RPP. Saran yang diberikan dari ahli media untuk media MOJENU yaitu penulisan yang sesuai EYD dan terdapat link kartu QR-Code yang error tidak bisa dibuka. Kemudian saran dari ahli materi mengenai tata tulis, masih banyak

kesalahan penyetikan, penggunaan istilah asing dan penggunaan Bahasa Indonesia yang seharusnya baik dan benar. Sedangkan dari ahli desain pembelajaran saran yang diberikan ialah penyesuaian beberapa indikator dengan tujuan. Kesimpulan dari hasil ketiga ahli validasi ialah layak untuk diujicobakan dengan adanya revisi sesuai saran yang telah diberikan. Berikut ini draft pengembangan media pembelajaran MOJENU, dimulai dari papan MOJENU, Uang MOJENU, Kartu kesempatan tantangan menggunakan fitur QR-Code.



**Gambar 3. Kartu Tantangan**



**Gambar 4. Kartu Kesempatan**



**Gambar 1. Bentuk Papan Monopoli**



**Gambar 5.4**  
Halaman 1

**Gambar 5.4**  
Halaman 2

**Gambar 5.4**  
Halaman 3



**Gambar 2. Uang Monopoli**

**Gambar 5. Buku Panduan Bermain**



**b) Hasil Uji Validasi Ahli Tentang Media, Materi dan Desain Pembelajaran MOJENU**

Para ahli validasi media, materi dan desain pembelajaran memberikan nilai dan saran perbaikan untuk draft media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Setelah uji validasi dikembalikan kepada peneliti untuk direvisi sesuai dengan saran, langkah selanjutnya peneliti memperbaiki kesalahan sampai para ahli mengatakan bahwa media ini sudah layak untuk diujicobakan dan diimplementasikan tanpa perlu adanya revisi kembali. Hasil uji penilaian validasi dari ketiga para ahli tersebut dapat dilihat pada paparan sebagai berikut ini:

**Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Tampilan	
2.	Keterpaduan isi dan materi	91,66%
3.	Komunikasi Visual	

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh bahwa pengembangan media MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model TGT untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar memperoleh skor 91,66% yang dapat digolongkan pada interval 81 – 100% dengan kategori sangat tinggi.

**Tabel 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Keterpaduan isi materi	
2.	Bahasa	90,6%
3.	Keterlaksanaan	

Berdasarkan Tabel 2 dari hasil uji validasi ahli materi yang terdiri dari 3 komponen aspek penilaian dapat dikatakan bahwa pengembangan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan pelajaran IPS terintergrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar memperoleh skor 90,6% yang

dapat digolongkan pada interval 81 – 100% dengan kategori sangat tinggi.

**Tabel 3 Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Indikator dan rumusan tujuan pembelajaran	90%
2.	Kegiatan belajar dan langkah-langkah pembelajaran	
3.	Strategi pembelajaran	
4.	Ketepatan materi dan media pembelajaran	
5.	Instrumen penilaian dan lampiran	

Berdasarkan Tabel 3 dari hasil uji validasi ahli desain pembelajaran /RPP yang terdiri dari 5 komponen aspek penilaian yang dapat dikatakan pengembangan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code IPS terintegrasi model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar memperoleh skor 90% yang dapat digolongkan pada interval 81 – 100% dengan kategori sangat tinggi.

**c) Hasil Uji Terbatas Media Pembelajaran MOJENU**

Dari penilaian uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran langkah selanjutnya yaitu penulis melakukan uji coba dengan cara mengimplementasikan

media MOJENU pada skala angket respon kepada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar dengan jumlah 11 orang. Bukan hanya respon peserta didik, penulis juga memberikan respon kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran MOJENU.

Hasil yang didapat dari angket respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar yaitu memperoleh skor nilai 97% yang dapat digolongkan interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk hasil angket respon guru mengenai penggunaan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar memperoleh skor 90% yang dapat digolongkan interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi.

Peserta didik lebih bersemangat belajar IPS pada materi kenampakan alam di Indonesia, apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Melalui wawancara dengan guru kelas 5 di SD Gugus Kartini, Kecamatan Ungaran Barat, guru mendukung peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran MOJENU "Monopoli Jelajah Nusantara" menggunakan kartu QR-Code mata pelajaran IPS terintergrasi model TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Media pembelajaran tersebut sangat sesuai jika diintegrasikan dengan model pembelajaran TGT karena peserta didik akan diajak untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan kolaborasi peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan studi pendahuluan media pembelajaran MOJENU "Monopoli Jelajah Nusantara" dibuat seperti monopoli pada umumnya hanya saja papan MOJENU ini akan berisikan gambar kenampakan alam yang ada di Indonesia, sehingga peserta didik mampu mengenal

macam-macam kenampakan alam yang ada di Indonesia. Terdapat fitur QR-Code pada media MOJENU digunakan pada kartu tantangan, di mana terdapat kartu tantangan saat memainkan MOJENU, kartu tantangan tersebut nantinya berisikan soal tentang kenampakan alam yang ada di Indonesia tetapi disajikan dengan QR-Code. Oleh karena itu, dengan fitur peserta didik mampu mengetahui lebih dalam materi dan mampu merasakan adanya perkembangan teknologi.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu MOJENU "Monopoli Jelajah Nusantara" menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model TGT untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran/RPP. Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat tinggi, hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor 90,6% dengan kategori sangat tinggi dan untuk hasil uji validasi desain pembelajaran/RPP memperoleh skor 90% dengan kategori sangat tinggi. Dari penilain ketiga hasil uji validasi para ahli dapat dikatakan bahwa

media pembelajaran MOJENU menggunakan kartu QR-Code pada pelajaran IPS terintegrasi model TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar dikatakan layak digunakan. Untuk hasil penilaian dari peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar setelah penggunaan media pembelajaran MOJENU menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar melalui angket respon yang telah dibagikan memperoleh skor nilai 97%. Sedangkan hasil penilaian dari guru untuk media MOJENU melalui angket respon memperoleh skor nilai 90%. Dari penilaian kedua respon angket peserta didik dan guru terhadap penggunaan media MOJENU digolongkan dalam interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Maka dari itu, dari hasil uji terbatas ini dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” menggunakan kartu QR-Code efektif dan menarik perhatian untuk bekerja sama dan memahami materi pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran MOJENU menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model TGT dapat disimpulkan bahwa produk yang akan dikembangkan berupa media monopoli yang didesain dengan menggunakan adanya kartu QR-Code. MOJENU berisikan materi kenampakan alam di Indonesia yang ditujukan untuk peserta didik kelas 5 Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4. Media pembelajaran MOJENU bertujuan untuk merangsang dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada saat belajar berkelompok.

Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat tinggi, hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor 90,6% dengan kategori sangat tinggi dan untuk hasil uji validasi desain pembelajaran/RPP memperoleh skor 90% dengan kategori sangat tinggi. Dari penilain ketiga hasil uji validasi para ahli dapat dikatakan bahwa media pembelajaran MOJENU menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model TGT meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar dikatakan layak digunakan.

Hasil uji setelah penggunaan media pembelajaran MOJENU menggunakan kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintergrasi model TGT adalah respon peserta didik memperoleh nilai 98%. Sedangkan hasil penilaian dari guru untuk media MOJENU melalui angket respon memperoleh skor nilai 90%. Dari penilaian kedua respon angket peserta didik dan guru terhadap penggunaan media MOJENU digolongkan dalam interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran MOJENU “Monopoli Jelajah Nusantara” menggunakan kartu QR-Code efektif dan menarik perhatian peserta didik untuk bekerja sama dan memahami materi pembelajaran..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Ghofur. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152.  
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1985>
- Fadilah, S. N., Ika, C., Nita, R., Yasa, A. D., & Malang, U. K. 2020. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*<https://conference.uni-kama.ac.id/artikel/> Vol. 4, Oktober 2020 Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. 4, 205–210.
- Kristianti, Yuni, M. dan, & Astuti, S. 2019. *Peningkatan Collaborative Skill Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Melalui Model Teams Games Tournament Pendahuluan Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan hal-hal nyata ataupun ide-ide abstrak , konsep dan pola yang saling ber.* 8(April), 1–10.
- Mawardi, I. 2017. Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Mawardi*, 29.
- Ninawati, M., Noviani, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. 2021. *Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips siswa kelas tinggi.* 4(1), 35–43.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. 2017. *Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas IV SDN Saptorenggo 02 Abstrak Pendahuluan.* 1, 163–170.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. 2019. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif

Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/260>

Syarifuddin, S., Nasir, M., & Mardiana, M. 2021. Barcode Sebagai Media Pembelajaran Blended Learning Pada Pelajaran IPS. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 65. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/741>

Yuanta, F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. . <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816>