Copyright © 2026 pada penulis
*Madaniya*, Vol. 7, No. 4, November 2026

# Pendampingan Penerapan Media Monopoli Edukatif Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Pembelajaran Kolaboratif IPAS di SDN Sidokare 2

**Syahbaina Soulatifah [1]*, Siti Mahmudah [2], Supriono [3], Nurlalila Fauziyah [4], Delia Indrawati [5]**

[1, 2, 5] Universitas Negeri Surabaya
[3] Desa Sidokare, Kec. Rejoso, Kab. Nganjuk
[4] SDN 2 Sidokare

* 24111744060@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Pembelajaran di sekolah dasar masih berpusat pada guru dan bergantung pada buku karena fasilitas sekolah terbatas dan kemampuan guru membuat media pembelajaran masih minim, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial rendah. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menerapkan media pembelajaran "Monopoli Edukatif Berbasis *QR Code* dengan *Microlearning Multimedia*" pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidokare 2, Kabupaten Nganjuk, agar pembelajarannya lebbih interaktif dan kolaoratif serta guru memiliki media yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Metode yang digunakan adalah pendekatan pendampingan partisipatif yang mengikuti tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahapannya meliputi observasi dan wawancara dengan guru dan demontrasi kepada guru, serta penerapan media kepada 15 peserta didik. Evaluasi melalui angket validasi ahli, observasi keaktifan, dan wawancara. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak, dengan presentase 92% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi, bekerja sama lebih baik dalam kelompok, serta mampu memindai kode secara mandiri. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan pasrtisipatif yang melibatkan guru sejak perancangan hingga penerapannya, dengan memadukan permainan tradisonal dan teknologi digital, dapat menjadi model pembelajaran kolaboratif yang mudah, modern, dan dapat direplikasi di sekolah dasar dengan fasilitas terbatas.

**Kata Kunci**: *monopoli edukatif, pembelajaran kolaboratif, microlearning, pendampingan guru*

## Pendahuluan

Sekolah dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar sekaligus fase terpenting dalam perkembangan intelektual anak, sebab keterampilan yang dibangun pada jenjang ini menjadi bekal untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya. Jika keterampilan dasar tidak dikuasai dengan baik, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran selanjutnya (Syarqawi et al., 2024). Dalam hal ini guru merupakan komponen utama dalam menentukan kualitas proses, perkembangan intelektual anak

serta menentukan hasil pembelajaran peserta didik. Perkembangan teknologi dan pembelajaran abad-21 juga menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, kolaboratif, serta memiliki kemampuan pemecahan masalah (Madura et al., 2026).

Namun tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai. Masih banyak sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran monoton dan masih berpusat kepada guru serta penggunaan media pembelajaran juga jarang digunakan, sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar. Selain itu guru juga sering dihadapkan pada permasalahan klasik, yaitu dana untuk membuat/merancang media pembelajaran. Tak hanya itu banyak guru juga masih belum terbiasa merancang/mendesain media pembelajaran yang interaktif. Hal inilah yang menjadi penghambat untuk terciptanya media media pembelajaran dari para guru (Soenarko et al., 2018). Kondisi ini menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan kompetensi yang signifikan di kalangan guru sekolah dasar. Padahal, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual (Salamah et al., 2026).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Sidokare 2, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SDN Sidokare 2, pembelajaran di sekolah ini ternyata juga masih berpusat pada guru, dan mengandalkan buku sebagai sumber belajar. Kondisi ini dikarenakan fasilitas sekolah yang terbatas dan minimnya kemampuan guru untuk membuat media, sehingga media pembelajaran hanya digunakan saat pembelajaran tertentu misalnya pembelajaran IPAS materi bagian organ manusia.

Jarangnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada pembelajaran di kelas yang kurang menarik serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga sangat rendah. Utamanya untuk mata pelajaran yang bersifat abstrak, seperti pembelajaran IPAS. Beberapa penelitian juga menyebutkan bahwa minat peserta didik dalam mata pembelajaran IPAS sebenarnya cukup tinggi sekitar 80,5%, namun ketersediaan media serta pemahaman konsep terhadap materi masih cenderung rendah yaitu 47,4%-51,8% (Hasibuan et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis permasalahan utama di SDN Sidokare 2 menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan bergantung pada buku, media pembelajaran yang jarang digunakan karena fasilitas sekolah yang terbatas dan kemampuan guru dalam membuat media masih minim. Karena itu, diperlukan solusi yang praktis, menarik bagi pembelajaran peserta didik serta sesuai dengan kondisi sekolah yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang siap pakai dan mudah digunakan. Media pembelajaran yang ditawarkan adalah "Monopoli Edukatif Berbasis QR Code dengan Microlearning Multimedia." Berbeda dengan monopoli pada umumnya, media pembelajaran ini dirancang dengan lebih menarik dan dapat dipakai berulang. Media pembelajaran ini berfokus pada mata pembelajaran IPAS, namun juga dapat digunakan di mata pelajaran lain serta disesuaikan dengan materi pembelajaran. Di dalam media ini telah terdapat kartu pertanyaan dan kartu fun fact dilengkapi dengan QR Code sehingga peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi secara lebih luas. Media pembelajaran ini dimainkan secara berkelompok sehingga memberi ruang bagi peserta

didik untuk berdiskusi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah bersama sehingga melatih keterampilan kolaborasi.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga dapat memperkuat kerja sama antar peserta didik serta membangun pola belajar yang lebih aktif dan interaktif. Selain bermanfaat bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan juga membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, dan dapat menumbuhkan motivasi guru untuk memanfaatkan media secara lebih rutin.

Beberapa peneliti juga menawarkan solusi yang sama, yaitu penggunaan media pembelajaran didalam kelas, agar metode pembelajaran lebih kolaboratif dan inovatif. penelitian yang dilakukan oleh Annisya dkk (2025) menggunakan solusi inovatif berupa media Pop up Book Monopoli, media ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi secara jelas dan efektif. Solusi dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dan hasilnya adalah media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sutrisna et al., 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Ali dkk (2025) juga menyatakan bahwa monopoli menjadi salah satu media pembelajaran yang dipilih karena media pembelajaran ini mudah dimainkan, inovatif dan interaktif. Dengan adanya permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik akan materi yang dipelajari (Hasibuan et al., 2025).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan menerapkan media Monopoli Pop-up Edukatif Berbasis QR Code pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Sidokare 2 agar pembelajaran lebih interaktif dan kolaboratif, serta menyediakan media yang dapat dimanfaatkan guru secara berkelanjutan.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakaat ini dilaksanakan di SDN Sidokare 2, yang berlokasi di Desa Sidokare, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan ini merupakan bagian dari rangkaian program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Universitas Negeri Surabaya Tahun 2026 yang berlangsung dari tanggal 11 Agustus 2026 sampai 25 September 2026. Selama periode tersebut, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberaoa tahap, mulai dari tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara kepada guru, pembuatan media, validasi media oleh ahli materi dan media, serta pendampingan penerapan medua dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Sidokare 2.

Mitra kegiatan ini adalah SDN Sidojare 2 dengan sasaran adalah kelas V. Mitra ini ditentukan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pada tahap analisis kebutuhan. Pada tahapan ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran disekolah ini masih berpusat pada guru dan buku sebagai sumber belajar. Serta fasilitas sekolah yang terbatas dan kemampuan guru yang minim dalam membuat media pembelajaran sehingga media pembelajaran jarang digunakan. Dalam pengabdian ini kelas V dipilih karena materi pembelajaran di kelas V cenderung abstrak terutama pada mata pelajaran IPAS, sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk menuntut pemahaman konsep yang lebih baik.




***Gambar 1**. SDN 2 Sidokare, Kec. Rejoso, Kab. Nganjuk*

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif yang mengikuti alur model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sistematis, disusun secara terprogram, dan sesuai dengan kebutuhan sumber belajar serta karakteristik peserta didik (Safitri & Aziz, 2022). Alur ini juga memungkinkan revisi di setiap tahap dan validasi media sebelum digunakan di kelas. Tahap persiapan diawali dengan observasi dan wawancara kepada guru untuk memetakan permasalahan pembelajaran. Hasilnya kemudian dipakai untuk merancang media pembelajaran, dan kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diterapkan dikelas.

Tahap selanjutnya adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan media pembelajaran kepada guru. Pada tahap ini, tim memperkenalkan media pembelajran yaitu "Monopoli Edukatif Berbasis QR Code dengan Microlearning Multimedia" mulai dari menjelaskan aturan permainan, dan menjelaskann cara memindai QR Code untuk mengakses video pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan agar para guru memahami alur dalam permainan dan dapat memanfaatkannya secara mandiri dalam pembelajaran selanjutnya.

Setelah melakukan pendampingan untuk guru, tahap selanjutnya dalah menerapkan media pembelajaran kepada peserta didik kelas V. Sebelum memulai permainan, penulis menjelaskan aturan permainan dan membagi peserta didik kedalam 3 kelompok. Penilaian permainan dibuat sederhana dan memotivasi, yaitu jawaban benar mendapat 3 poin, jawaban salah mendapat 2 poin, dan pertanyaan yang tidak terjawab mendapat 0 poin. Apabila kelompok yang mendapat giliran tidak dapat menjawab, kelompok lain boleh menjawab secara rebutan untuk menambah poin. Aturan ini dirancang agar

permainan lebih menantang serta menumbuhkan keberanian dan kerja sama peserta didik. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama guru untuk membahas pelaksanaan, kendala, dan perbaikan media. Penggunaan modifikasi permainan ini juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian serupa dan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keaktifan peserta didik (Tumanggor et al., 2023).

Kegiatan ini dinyatakan berhasil apabila media memperoleh hasil validasi ahli materi dan media minimal pada kategori layak (presentase > 61%). Dari sisi peserta didik keberhasilan ditunjukkan oleh keaktifan dan kolaborasi selama permainan pada lima indikator, yaitu keberanian dan ketepatan menjawab, inisiatif jawaban, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama dan dukungan kepada teman, serta antusiasme dan kepatuhan terhadap aturan bermain, dengan rata-rata keaktifan minimal pada kategori [baik/≥ 61%]. Terakhir, guru menyatakan bahwa media bermanfaat dan mudah digunakan dengan hasil respons minimal [61%].

Evaluasi dilakukan melalui tiga teknik untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan. Teknik pertama adalah angket validasi ahli. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian tingkat kesulitan, serta kesesuaian materi dan video pada QR Code. Ahli media menilai desain monopoli dan kartu, kejelasan permainan, dan kemudahan pemanfaatan QR Code. Setiap kategori dinilai dengan skala Likert 1 sampai 5, yaitu skor 5 untuk sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 kurang baik, dan 1 sangat kurang baik. Skor dari setiap validator dihitung menjadi persentase kelayakan dengan rumus: persentase kelayakan = (jumlah skor perolehan ÷ jumlah skor maksimal) × 100%.

Teknik kedua melalui observasi keaktifan selama permainan berlangsung. Penulis megamati perilaku peserta didik dan menatat setiap indikator. Karena kegiatan ini tidak menerapkan pretest dan posttest, maka evaluasi difokuskan pada proses pembelajaran, khususnya pada tingkat partisipasi peserta didik. Dan teknik yang teakhir adalah dengan wawancara kepada peserta didik dn guru untuk menilai kemudahan, kebermanfaatan, dan kekurangan yang akan dianalisis dan digunakan untuk menyususn perbaikan meedia, dan menentukan keberlanjutan peenggunaan media pembelajaran di SDN Sidokare 2.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pendampingan dan penerapan media pembelajaran “Monopoli Edukatif Berbasis QR Code dengan Microlearning Multimedia” ini berjalan dengan lancer dan mendapatkan antusiasme dari guru dan peserta didik SDN Sidokare 2. Secara keseluruhan penerapaan kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif, baik pada kelayakan media, penguasaaan materi, sampai keaktifan peserta didik saat media diterapkan dikelas.

Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dihasilkan pada table berikut. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan telah layak baik dari sisi tampilan, kemudahan penggunaan dan ketepatan isi.

***Tabel 1**. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi*

| Validator | Presentase | Kategori | Catatan |
|---|---|---|---|
| Ahli Media | 92% | Sangat Layak | Desain menarik, warna harmonis, struktur jelas |
| Ahli Materi | 90% | Sangat Layak | Materi akurat, sesuai CP & TP, mudah di pahami |

Hasil validasi masuk pada kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek visual dan substansi. Termasuk kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Hal ini penting karena media yang akan didampingkan kepada guru harus akurat dan mudah dipahami. Hasil ini sejalan dengan Mayer (2021) bahwa desain multimedia yang tepat, yaitu memadukan unsur visual dan verbal secara terstruktur, meningkatkan kualitas pemrosesan informasi. Desain yang menarik, warna yang harmonis, dan struktur yang jelas pada media ini mendukung prinsip tersebut (Vanca et al., 2025).

Selama kegiatan, peserta didik menunjukkan reaksi yang baik dan antusias sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Ketika mengenalkan media monopoli, para siswa tampak bersemangat dan ingin tahu. Keingintahuan mereka terlihat dengan jelas melalui banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai cara bermain.

Hasil observasi mengenai keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan. Dari total 15 peserta didik, hanya sekitar 1-3 anak yang tergolong kurang aktif, ini dikarenakan mereka ragu dalam menjawab, meskipun sebenarnya mereka memahami materi pelajaran dan ingin menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, terdapat pula peserta didik yang masuk dalam kategori kurang berani berinisiatif, tetapi tetap berpartisipasi dalam berdiskusi kelompok dan memberi dukungan kepada teman yang lain. Selebihnya, mayoritas peserta didik berada dalam kategori aktif, baik dalam berdiskusi, memberi jawaban, maupun berinisiatif menjawab pertanyaan dari kelompok yang sedang giliran bermain. Berikut adalah hasil skor peserta didik selama permainan.

***Tabel 2**. Hasil Skor Peserta Didik per Kelompok*

| Kelompok | Jawaban Benar | Jawaban Salah | Keterangan |
|---|---|---|---|
| Kelompok 1 | 82% | 18% | Kesalahan pada soal HOTS |
| Kelompok 2 | 90% | 10% | Kesalahan karena waktu yang terbatas |
| Kelompok 3 | 85% | 15% | Kesalahan pada soal HOTS |

Tingkat jawaban benar tinggi (82–90%), menunjukkan bahwa peserta didik memahami konsep dengan baik. Kesalahan dominan pada soal HOTS, menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bimbingan pada proses berpikir tingkat tinggi, tetapi tetap mampu mendiskusikannya dalam kelompok. Microlearning video terbukti efektif, karena memberikan penjelasan singkat, jelas, dan mudah dipahami. Dengan adanya media pembelajaran ini mendorong peserta didik lebih interaktif dan responsif selama pembelajaran di dalam kelas. Interaktif ini dapat dilihat dari kegiatan diskusi dalam menjawab pertanyaan yang ada pada media pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian Shail (2019) yang menyatakan bahwa microlearning mampu meningkatkan retensi dan pemahaman karena materi pendek dan fokus pada satu konsep (Shail, 2019).

Selain data skor diatas, penulis juga menganalisis minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan wawancara kepada beberapa anak. Berikut adalah hasil dari wawancara singkat kepada beberapa peserta didik.

***Tabel 3**. Hasil wawancara terkait penggunaan media pembelajaran*

| Tema Wawancara | Ringkasan Jawaban |
|---|---|
| Keseruan menggunakan media | Media sangat seru dan berbeda dari pembelajaran biasa |
| Pemahaman Materi | Video QR membantu memahami materi dengan cepat |
| Kemudahan menggunakan QR Code | Hampir semua dapat memindai QR Code dengan mudah |
| Kerja sama dalam kelompok | Peserta didik merasa lebih kompak dan saling membantu |
| Motivasi dan Antusiasme | Belajar terasa seperti bermain, tidak membosankan |
| Tantangan yang Dirasakan | Soal HOTS sedikit sulit, tetapi terbantu lewat diskusi |
| Saran dari peserta didik | Menambah petak permainan dan memperpanjang waktu |

Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, motivasi meningkat, dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mereka bahkan mengusulkan agar media dapat digunakan di mata pelajaran lain. Respons ini menunjukkan bahwa media memiliki daya tarik kuat dan dapat meningkatkan engagement pembelajaran. Temuan ini selaras dengan Hamari dkk (2016) bahwa game-based learning meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, serta membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan baik (Hamari et al., 2016). Hal ini terjadi karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret serta menarik melalui desain media dan QR Code yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Kombinasi permainan edukatif, visual yang menarik, dan konten digital dalam format microlearning membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakter perkembangan anak-anak di sekolah dasar. Keterlibatan peserta didik dalam permainan berhubungan positif dengan hasil belajar, terutama Ketika Tingkat tantangan dalam sebuah permainan sesuai dengan kemampuan peserta didik (Hamari et al., 2016). Temuan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih bersemangat dan terlibat dalam proses belajar saat media ini digunakan. Akses materi melalui QR Code membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep dengan cara yang lebih jelas dan terstruktur, sedangkan kegiatan bermain memfasilitasi interaksi sosial, diskusi, dan kerjasama di antara anggota kelompok (Hadjaratie et al., 2025). Vidio berformat microlearning yang singkat dan fokus pada satu konsep juga terbukti valid, praktis serta membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga berhubungan dengan perbedaan hasil belajar yang signifikan (Saragih et al., 2026). Oleh karena itu, media ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu pengembangan keterampilan sosial dan motivasi belajar peserta didik.

Adapun perbedaan peserta didik setelah menggunakan media dan sebelum menggunakan media adalah sebagai berikut:

***Tabel 4**. Perbedaan Menggunakan Media dan Tanpa Media*

| No. | Aspek | Menggunakan media pembelajaran | Tanpa media pembelajaran |
|---|---|---|---|
| 1. | Pemahaman | Lebih meningkat karena terdapat video pendukung | Rendah, mudah lupa dan cenderung kurang mendalam |
| 2. | Keterlibatan | Sangat aktif, berdiskusi, bermain | Pasif, hanya mendengar penjelasan dari guru |
| 3. | Motivasi | Tinggi | Rendah-Sedang |
| 4. | Kolaborasi | Sangat kuat | Minim |

| No. | Aspek | Menggunakan media pembelajaran | Tanpa media pembelajaran |
|---|---|---|---|
| 5. | Suasana Kelas | Suasana kelas menjadi hidup, dinamis dan positif | Suasana kelas cenderung monoton dan pasif |
| 6. | Visualisasi konsep | Jelas (video & gambar) | Abstrak |
| 7. | Kemandirian | Peserta didik mandiri memindai QR | Bergantung pada guru |

Setelah menggunakan media pembelajaran keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran cenderung meningkat. Semangat terlihat jelas dari banyaknya siswa yang ingin bergiliran untuk melempar dadu, berdiskusi dan berebut menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin untuk menang dalam permainan. Terdapat sekitar 1-3 anak yang terlihat kurang aktif serta 2-4 anak yang masih ragu dan malu untuk menjawab dan bergiliran untuk melempar dadu, sedangkan sebagian besar dari total 15 peserta didik ikut serta sepenuhnya dalam proses permainan. Hal ini menandakan bahwa media Monopoli memiliki daya tarik yang kuat bagi peserta didik. Meskipun terdapat perbedaan karakter pada peserta didik, namun secara keseluruhan permainan Monopoli dapat mendorong keberanian dan keaktifan peserta didik (Winarni et al., 2022).

Keaktifan peserta didik meningkat karena media Monopoli menawarkan berbagai stimulan sensori yang sangat sesuai dengan gaya belajar peserta didik di sekolah dasar. Anak pada usia ini biasanya lebih menyukai pembelajaran kinestetik dan visual, sehingga mereka lebih mungkin berpartisipasi ketika mereka dapat berinteraksi langsung seperti, memindahkan pion, melempar dadu, dan menganalisis informasi visual pada kartu pertanyaan. Aktivitas dan pengalaman ini dalat membantu peserta didik untuk membangun konsep abstrak secara bermakna sehingga mampu berdampak positif pada motivasi, keaktifan, rasa percaya diri serta kemampuan kolaborasi (Salsabilla et al., 2026). Peningkatan ini tidak hanya disebabkan oleh permainan yang menyenangkan saja, akan tetapi juga karena media Monopoli ini juga sesuai dengan cara belajar siswa usia 9-11 tahun dimana masih membutuhkan pengalaman konkret. Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget, anak-anak yang berusia 9-11 tahun berada pada fase operasional konkret, sehingga metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman secara langsung akan lebih mudah dipahami jika dibandingkan jika dengan penjelasan yang hanya bersifat verbal.

Selain itu, struktur permainan yang meliputi aturan bermain, sistem bergiliran, dan metode penilaian 3-2-1, telah terbukti secara efisien meningkatkan motivasi peserta didik. Sistem ini membuat peserta didik merasa tertantang untuk memberikan jawaban yang benar. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan meskipun mereka masih ragu atau mungkin jawaban mereka kurang tepat. Dengan sistem poin yang tetap memberikan poin kepada kelompok yang menjawab meskipun jawaban kurang tepat membuat anak tidak takut gagal dan lebih berani untuk mencoba menjawab. Dengan strategi ini dapat menurunkan rasa kecemasan belajar dan membangun keberanian peserta didik. Alfarisi et al. (2023) menegaskan bahwa media gamifikasi mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik karena mereka belajar dalam suasana emosional yang positif tanpa tekanan. Hal ini sejalan dengan pengamatan di kelas yang menunjukkan bahwa anak yang awalnya merasa malu dan tidak percaya diri secara bertahap mulai berani untuk menjawab pertanyaan dengan percaya diri, ini dikarenakan

anak tersebut merasa didukung oleh teman sekelompoknya dan merasa aman dalam lingkungan permainan (Alfarisi et al., 2025).

Perubahan dari metode konvensional yang kurang menarik seperti ceramah atau sesi tanya jawab telah diubah menjadi serangkaian kegiatan menyenangkan yang mengharuskan peserta didik untuk berpikir, bergerak, dan berkolaborasi. Ini menjelaskan mengapa peserta didik menunjukkan tingkat antusias yang tinggi sejak awal, bahkan sebelum permainan dimulai. Respons ini sesuai dengan penelitian oleh Afifah (2022), yang menunjukkan bahwa permainan Monopoli mendorong keterlibatan aktif peserta didik karena adanya aktivitas fisik dan mental yang membangkitkan minat setiap anak, memotivasi mereka untuk berpartisipasi tanpa merasa terpaksa (Afifah et al., 2022).

Berdasarkan hasil yang telah dianalisis, serta hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat menambah minat, motivasi dan interaksi antar peserta didik didalam kelas. Selain itu adanya keterkaitan media pembelajaran dengan teknologi memungkinkan media pembelajaran ini sebagai salah satu inovasi untuk pembelajaran yang lebih interaktif kedepannya. Secara keseluruhan penelitian ini memperoleh hasil bahwa inovasi media pembelajaran yang menggabungkan permainan tradisional dan teknologi digital seperti QR Code memiliki potensi dalam membuka peluang inovasi pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan efektif di era digital. Media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam pengembangan materi dan mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Dari hasil yang telah dituliskan penggunaan media pembelajaran ini secara signifikan dapat mengubah cara berpikir peserta didik, selain itu penggunaan media pembelajaran ini juga membantu peserta didik untuk belajar dengan cara berbeda yang lebih inovatif, interaktif dan kolaboratif. Media pembelajaran Monopoli Edukatif berbasis QR Code ini dapat menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi serta dikembangkan lebih lanjut, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan.

## Kesimpulan

Kegiatan pendampingan KKN-Tematik ini mengahdirkan hal baru berupa media pembelajaran “Monopoli Edukatif Berbasis QR Code dengan Microlearning Multimedia” yang memadukan permainan kelompok dengan kode respons cepat dan video microlearning. Media tersebut dikembangkan bersama guru dan disesuaikan dengan kondisi sekolah yang fasilitasnnya terbatas. Media “Monopoli Edukatif Berbasis QR Code dengan Microlearning Multimedia” dinyatakan sangat layak oleh ahli media (92%) dan ahli materi (90%), serta membuat peserta didik kelas V SD Negeri Sidokare 2 lebih antusias, termotivasi, aktif berdiskusi, dan mampu bekerja sama. Bagi guru, kegiatan ini membantu menyediakan media yang dapat disesuaikan dengan materi dan mata pelajaran lain, sekaligus mendorong guru memanfaatkan media secara lebih rutin. Hasil kegiatan ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan microlearning dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik pada usia operasional konkret.

Untuk kegiatan berikutnya, disarankan : (1) memperluas penerapan ke kelas da mata pelajaran; (2) menambah petak permainan dan waktu bermain sesuai masukan peserta didik; (3) melatih guru membuat dan memperbarui media agar berkelanjutan.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidokare 2, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk, yang telah menjadi mitra dan bersedia menerima serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada ahli materi dan ahli media yang telah memvalidasi media pembelajaran, kepada dosen pembimbing lapangan, serta kepada Universitas Negeri Surabaya atas dukungan melalui program Kuliah Kerja Nyata Tematik Tahun 2026.

## Referensi

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Klprah Pendidikan*, *1*(1). https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Alfarisi, M., Widiono, A., & Andriyansah. (2025). Implementasi model game-based learning dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa SD. *Jurnal Firnas*, *6*(1), 8–19. https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/jurnalfirnas/article/view/8685

Hadjaratie, L., Yusuf, R., Dwinanto, A., & Olii, S. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis QR Code dan Website Profil Sekolah di SMP Negeri 1 Dungaliyo. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(2), 7–15.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-clarke, J., & Edwards, T. (2016). Computers in Human Behavior Challenging games help students learn : An empirical study on engagement , fl ow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, *54*, 170–179. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Hasibuan, A. A. U., Lubis, K., Sinambela, M., Sari, Puspita, W. D., Widia, Ningsih, Siregar, Jannah, K., Annisa, Al-Murizka, Purba, Karin, S., Ulhaq, Dhia, Ghania, & Lubis. (2025). Pengembangan Monopoli Berbantuan Teknologi QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Keanekaragaman Hayati Indonesia di SMP Negeri 27 Medan. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, *12*, 46–59.

Madura, U., Harini, S., Linarsih, Y., Hasanah, S. I., Tafrilyanto, C. F., & Rahman, N. W. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Berbasis Problem Based Learning di MI Islamiyah Sumur Putih Pamekasan Syamsiyatul Bambang Kurnadi Prodi Pendidikan Bahasa Indone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ngabdimas Unira*, *6*(1), 10–15.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58.

Salamah, E. R., Rochmania, D. D., Effendi, M. Y., Hasyim, U., & Hasyim, U. (2026). Pelatihan Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Guru-Guru di Sekolah Dasar. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(1), 195–211.

Salsabilla, A. K., Mulyati, N. F., Nurjanah, P. L., Safitri, R. N., & Hafiziani Eka Putri. (2026).

Efektivitas Media Konkret Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Pada Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*, 544–554.

Saragih, A. R. E., Simamora, A. H., Tegeh, I. M., & Ganesha. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan IPAS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *16*, 1–10.

Shail, M. S. (2019). Using Micro-learning on Mobile Applications to Increase Knowledge Retention and Work Performance : A Review of Literature. *Cureus*, *11*(8). https://doi.org/10.7759/cureus.5307

Soenarko, B., Wiguna, F. A., Putri, K. E., & Primasatya, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS*, *1*(2), 96–106.

Sutrisna, A. A., Sembiring, M. M., Halimatussakdiah, Hatmi, E., & Faisal. (2025). Pengembangan Media Pop Up Book Monopoli Pada Keterampilan Menulis Pantun Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 101947 Tanjung Buluh. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, *5*, 2.

Syarqawi, A., Nasution, T., & Islam. (2024). Permasalahan Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Serta Solusi Pemecahannya. *Elementary: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*(1), 1–6.

Tumanggor, W. R. E., Chahaya, I., & Nurhasanah, R. (2023). Upaya Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim melalui Media Permainan Anak Atteropoly kepada Anak Usia Sekolah Dasar. *Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(4), 75–85. https://doi.org/10.33860/pjpm.v4i1.1567

Vanca, A. N., Dini, R., & Afkar, T. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Qr Code Pokemon Go Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Pada Kelas X di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, *07*.

Winarni, R., Slamet, S. Y., Poerwanti, J. I., Ismail, M., Sriyanto, Yulisetiani, S., & Syawaludin, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Bermuatan Pendidikan Budi Pekerti Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Melalui Hybrid Learning. *Jurnal Widya Laksana*, *11*(1).