

Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis *Qr-Code* Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar

Anisa Zuraida Eka Yanti✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

✉ anisazey@gmail.com

Abstract:

IPAS learning has an important role in everyday life. Facts in the field show that the learning process of elementary school IPAS often still experiences difficulties and lack of understanding of concepts. The solution provided is to use learning media to support the learning process and accelerate the process of understanding the material for students. The media chosen is digital snakes and ladders because it has an attractive appearance. The study aims to measure the effectiveness of *Qr-Code*-based digital snakes and ladders learning media in IPAS subjects, especially in Chapter 2 Topic A eating and eating material using the PBL learning model. The development process is supported by the Genially digital platform. The method chosen was R&D with the ADDIE development model. Research activities involved class V A SDN Oro-Oro Ombo students totaling 18 students. Data were collected through validation questionnaires and response questionnaires. Media validation questionnaire assessment obtained 88%, material experts 88%, and linguists 97% which are included in the very feasible category. In addition, the results of the teacher response questionnaire obtained a score of 92% while the student questionnaire was 93%. The data shows that the *Qr-Code*-based digital snakes and ladders learning media on social studies content with the PBL model for Grade V SD is very feasible to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Digital snacks and ladder, *Qr-Code*, IPAS,PBL

Abstrak: Pembelajaran IPAS mempunyai peranan penting pada kehidupan sehari-hari. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS SD seringkali masih mengalami kesulitan dan kurangnya pemahaman konsep. Solusi yang diberikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran guna mendukung proses belajar dan mempercepat proses pemahaman materi bagi siswa. Media yang dipilih yaitu ular tangga digital karena memiliki tampilan yang menarik. Penelitian bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Bab 2 Topik A makan dan dimakan dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Proses pengembangan ditunjang dengan platform digital Genially. Metode yang dipilih R&D dengan model pengembangan ADDIE. Kegiatan penelitian melibatkan siswa kelas V A SDN Oro-Oro Ombo berjumlah 18 siswa. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan angket respon. Penilaian angket validasi media diperoleh 88%, ahli materi 88%, dan ahli bahasa 97% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh skor 92% sedangkan angket siswa 93%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan IPS dengan model PBL Kelas V SD sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media digital, Ular Tangga Digital, *Qr-Code*, IPAS, PBL



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai suatu kehidupan yang optimal. Melalui pendidikan, seseorang akan memiliki suatu keahlian, keterampilan, kepribadian, pengendalian diri, dan kecerdasan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri dan komunitas lainnya (Alpian et al., 2019). Pendidikan bukan hanya sekedar suatu proses pembelajaran, tetapi juga merupakan suatu investasi jangka panjang. Individu mampu berkontribusi nyata dalam pembangunan sosial budaya, dan ekonomi suatu bangsa apabila individu tersebut memiliki pendidikan yang baik. Urgensi pendidikan bagi suatu bangsa di antaranya yaitu menciptakan insan yang cerdas, mengatasi masalah ekonomi dan kemiskinan, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, serta membentuk martabat bangsa. Hal tersebut menjadi alasan penting pemerintah wajib memberikan perhatian yang serius dalam mengatasi masalah di sektor pendidikan, dimulai dari jenjang tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi (Annisa, 2022).

Salah satu langkah pemerintahan dalam meningkatkan kualitas/mutu pendidikan di Indonesia yaitu dengan memperbaiki kurikulum pendidikan yang ada (Siahaan et al., 2023). Hal ini dilakukan untuk mencapai sasaran pendidikan Indonesia dan menciptakan suatu alternatif pendidikan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman serta kebutuhan masyarakat dalam dunia kerja. Ide yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) RI, yakni Nadiem Makarim berupa gagasan adanya transformasi kurikulum. Kurikulum yang terdahulu dianggap tidak relevan sehingga harus diganti dengan kurikulum yang baru dimana disebut dengan kurikulum Merdeka. Urgensi dari pelaksanaan kurikulum Merdeka adalah menciptakan kemandirian bagi setiap siswa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada akademis saja. Siswa diberikan kebebasan untuk mencari ilmu dari pendidikan formal maupun nonformal (Manalu et al., 2022). Kurikulum ini bisa dilakukan dalam berbagai konsep pembelajaran baik di dalam maupun diluar sekolah, serta mendorong kreativitas baik dari guru maupun siswa.

Pendidikan di Indonesia pasti akan ada perubahan kurikulum untuk mencapai tujuan Pendidikan yang diinginkan. Salah satu mata pelajaran di kurikulum merdeka adalah IPAS, yang merupakan hasil kebijakan baru di dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara pembelajaran IPA dan IPS (Sugih et al., 2023). Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka menghadirkan suatu pengalaman yang memiliki keterkaitan terhadap alam dan kondisi sekitar siswa. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan memberikan alternatif pemecahan masalah (Rahmawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Rasyid (2003) memperlihatkan bahwa proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang terjadi memiliki hambatan yaitu kurangnya pemahaman konsep. Munculnya kesulitan tersebut disebabkan oleh tidak maksimalnya siswa dalam memahami konsep dan kurangnya respon siswa di tengah-tengah proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu juga ada beberapa masalah yang menyebabkann siswa kurang memahami materi pembelajaran salah satunya yaitu metode yang diterapkan oleh guru sebatas pada metode ceramah. Konsistensi guru dalam menerapkan metode ceramah menyebabkan efek belajar siswa yang tidak ideal yaitu mereka bosan dalam belajar. Hal ini berakibat munculnya stigma bahwa pembelajaran IPAS tidak menyenangkan atau bahkan membosankan. Adanya kesalahan konsep yang diberikan secara berulang akan memunculkan masalah pembelajaran secara kontinyu apabila tidak segera diatasi. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah yang disebutkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital guna menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah *qr-code*. *Qr-code* merupakan kode penerjemah untuk mengakses informasi tertentu (Vawanda & Zainil,

2023). *Qr-code* ini dipakai untuk akses data yang sangat cepat dan mudah sehingga sangat mudah untuk dibaca oleh smartphone. Media ini hanya dapat digunakan apabila terdapat alat penunjang. Adapun alat penunjang yang dimaksud adalah *qr-code scanner*. Penggunaan *qr-code* dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru untuk mengintegrasikan seluruh elemen yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi yang dipilih kepada siswa.

Media yang digunakan dapat diintegrasikan dalam proses kegiatan pembelajaran melalui sesuai dengan model pembelajaran yang ditentukan. Terdapat satu model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan bersamaan dengan media kode QR yaitu model pembelajaran berbasis masalah atau disebut *Problem Based Learning*. Model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mencari solusi masalah dengan alternatif penyelesaian yang efektif. Selain itu, melalui model PBL menjadikan minat dan rasa keingintahuan siswa lebih meningkat (Devi & Bayu, 2020). Cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa juga bisa berkembang dengan adanya model PBL ini. Model pembelajaran PBL memungkinkan murid dapat mengekspresikan diri secara eksplisit, menciptakan pembelajaran yang bermakna, dan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan gagasan yang dimiliki siswa. PBL mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui permasalahan yang nyata yang memerlukan suatu pemecahan masalah, Adapun beberapa kelebihan dari penerapan model PBL diantaranya yaitu: 1) Mendorong para siswa untuk dapat memecahkan masalah di dalam kehidupan nyata 2) siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga pengetahuan yang di dapatkannya bisa diterapkan dengan baik 3) Melalui kegiatan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi para A (Firdaus et al., 2021).

Media alat bantu pembelajaran memegang peran penting dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menuntut guru bisa menciptakan konten belajar yang menarik untuk dijadikan sebagai inovasi media serta memberikan motivasi bagi setiap siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan mengaptasi perkembangan teknologi agar tidak tertinggal zaman. Terutama pada saat mempelajari suatu konsep pembelajaran IPAS. Oleh sebab itu, penting adanya pengembangan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasyikan dan mampu memudahkan siswa dalam mengerti isi materi. Penggunaan media digital pada lingkungan belajar mampu meningkatkan literasi digital siswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan mendukungnya dalam keterampilan penguasaan teknologi sejak dini.

Media ular tangga yang dibentuk dalam bentuk digital dipilih karena memiliki berbagai manfaat. Adapun manfaat dari permainan ular tangga yaitu 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan 2) Mengembangkan kreativitas kognitif pada siswa 3) membantu siswa mengingat dan menyedarhanakan pengalaman mereka (Lestari, 2021). Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS dapat dilakukan secara variatif. Misalnya, memberikan pertanyaan kepada siswa dalam bentuk soal cerita dimana soal yang dipilih memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Soal tersebut selanjutnya dikemas dalam bentuk permainan ular tangga sehingga siswa lebih tertarik untuk mengerjakannya.

Permainan ular tangga salah satu alternatif alat bantu pembelajaran yang memiliki daya tarik bagi peneliti untuk mengetahuinya lebih mendalam. Studi penelitian yang ada kaitan dengan ular tangga dilaksanakan oleh Anjela (2021) dalam penelitiannya diperoleh hasil penelitian bahwa media ular tangga ini bisa meningkatkan pencapaian hasil akademik siswa. Terlihat pada hasil setelah penelitian sebelum menggunakan menerapkan media ular tangga hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memperoleh nilai diatas KKM. Kondisi tersebut berubah setelah mereka menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dimana menunjukkan 100% siswa memperoleh nilai

di atas KKM. Berdasarkan hal ini, bisa dilihat bahwasannya hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan sebanyak 45%.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti dkk (2021) diperoleh hasil permainan ular tangga yang menunjukkan bahwa media ular tangga sudah memenuhi kriteria layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil riset penelitian menunjukkan bahwa ahli media memberikan validasi dengan tingkat persetujuan sebesar 77,5% dan dari ahli materi memperoleh persentase 80%. Sedangkan dari respon siswa memperoleh persentase 89,3%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media ular tangga ini sangat layak.

Perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu yaitu cara akses ke media ular tangga digital. Media ini dikembangkan dengan menambahkan fitur *qr-code* yang memudahkan siswa dalam mengaksesnya. Selain itu, akses media dapat dilakukan melalui menu yang terdapat pada ular tangga digital. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk menjelajahi lebih mendalam terkait media ular tangga. Adapun penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya yaitu tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan penyajian contoh soal yang sangat mudah dipahami. Penggunaan *smartphone* dalam akses media menjadikan siswa lebih bersemangan sehingga hal tersebut menjadikan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran lebih meningkat. Media ular tangga yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD karena media ini disajikan menyerupai permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital yang berbasis *qr-code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menerapkan metode *Research and Development* (R&D), dalam metode penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan atau menciptakan produk yang baru atau menyempurnakan produk lama dengan disertai efektivitas dalam penggunaannya. Proses pengembangan media memiliki lima tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan juga evaluasi. Tujuan dari riset ini dilakukan adalah mengembangkan sebuah produk media edukasi yang berbentuk media permainan ular tangga digital berbasis *Qr-Code*. Materi yang disajikan di dalamnya berkaitan dengan pembelajaran IPAS Kelas V Bab 2 Makan dan Dimakan. Responden dari penelitian ini diantaranya yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai validator, sedangkan pendidik wali kelas V serta siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo sebagai subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN

Hasil riset atau penelitian yang diperoleh dari pengembangan media permainan pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* bisa dianalisis dari hasil penilaian ketiga validator yang kompeten di ranahnya. Ketiga ahli tersebut meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian terkait kemudahan penggunaan bisa dilihat melalui tanggapan dari angket yang diberikan kepada siswa kelas V dan guru wali kelas V SDN Oro-Oro Ombo. Hasil yang diperoleh dapat menginterpretasikan respon tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah ada dan dikembangkan.

Penulis selanjutnya akan menyampaikan interpretasi yang jujur dan sesuai berdasarkan hasil nilai validasi yang telah dilakukan pada media tersebut. Produk media yang telah berhasil dikembangkan akan diuji kevalidannya oleh ahli untuk mengetahui kelayakannya. Selanjutnya, evaluasi terkait hasil validasi media pembelajaran digital ular tangga berbasis *Qr-Code* melibatkan siswa sebagai pengguna media sehingga dapat

diperoleh informasi yang lebih mendalam guna mencapai keberhasilan tujuan pembuatan media yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil angket uji validitas ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Ketepatan Tulisan	21	25
Kesesuaian Gambar	13	15
Kesesuaian dalam Pemakaian	10	10
Hasil	44	50
Persentase	88%	
Kriteria	Sangat Valid	

Penilaian validasi media diberikan oleh salah satu ahli media yakni Vivi Rulviana, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas PGRI Madiun. Kegiatan validasi dilakukan secara bertatap muka pada tanggal 8 Mei 2024. Hasil yang diperoleh dari penilaian menunjukkan persentase skor 88%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipaparkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *Qr-Code* dikatakan sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba dengan perbaikan.

Penilaian isi materi IPAS dilakukan oleh Naniek Kusumawati, M.Pd. yang juga merupakan dosen Universitas PGRI Madiun. Validasi materi dijalankan secara tatap muka pada tanggal 8 Mei 2024. Rekomendasi produk pengembangan yang diberikan adalah media digital pembelajaran ular tangga yang berbasis *Qr-Code*, mencakup materi dan kuis guna memperdalam pemahaman siswa. Adapun perhitungan validasi dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil angket uji validitas ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Kesesuaian dengan Materi	30	35
Keakuratan Materi	10	10
Hasil	40	45
Presentase	88 %	
Kriteria	Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil validasi materi sebesar 88%. Hal ini menggambarkan bahwa kelayakan materi yang tersaji pada media alat bantu pembelajaran digital ular tangga yang berbasis *Qr-code* dinyatakan "Sangat Valid" layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran.

Tabel 3. Hasil angket uji validitas bahasa

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Kesesuaian Kalimat	10	10
Kesesuaian Bahasa	20	20
Dialogis dan Interaktif	14	15
Hasil	44	45
Presentasi	97 %	
Standar Kriteria	Sangat Valid	

Mengacu pada data yang tersaji pada Tabel.3 dapat diketahui bahwasannya kesesuaian bahasa yang digunakan pada media alat bantu pembelajaran digital ular

tangga yang berbasis *Qr-Code* dinyatakan “Sangat Valid” tanpa adanya perbaikan. Data tersebut diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa yang sangat berkompeten di bidangnya. Beliau ialah Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd. Hasil validasi yang diberikan oleh beliau sebesar 97%. Kondisi ini memaparkan bahwa media digital ular tangga berbasis *Qr-Code* dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media pembelajaran berupa ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran PBL Kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian/riset yang dilakukan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* oleh Branch 2009.

Penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap analisis, berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru wali kelas, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS siswa kurang memahami konsep pembelajarannya, selain itu juga karena guru dalam proses kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media PPT dan tidak adanya media yang digunakan di saat kegiatan evaluasi pembelajaran, maka membuat para siswa jenuh di dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pada pembelajaran IPAS Bab 2 Topik A makan dan dimakan. Kurikulum Merdeka ialah kurikulum yang memiliki desain pembelajaran intrakurikuler beragam yang disajikan lebih optimal agar siswa memiliki keleluasaan waktu dalam menganalisis konsep dan meningkatkan kompetensi/keterampilan yang dimilikinya (MASKUR, 2023). Pada kegiatan materi pembelajaran IPAS Bab 2 Topik A makan dan dimakan di SDN Oro-Oro Ombo belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital terurama dalam kegiatan evaluasi, hal ini dikarenakan guru belum mengetahui media digital yang digunakan saat kegiatann evaluasi.

Mengacu pada hasil analisis yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang berisi kegiatan evaluasi dengan tujuan menarik antusias siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. Materi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar dan animasi, audio dan kuis sederhana dalam bentuk media digital akan menarik perhatian siswa untuk belajar (Wibowo & Suryana, 2023). Adanya perkembangan teknologi dalam sektor pendidikan harus dioptimalkan sehingga teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat tersebut dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa (Amita Tri Prasasti & Dewi, 2020). Media alat bantu pembelajaran ular tangga digital yang berbasis *Qr-Code* dipilih karena sangat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru yang memerlukan media digital untuk kegiatan evaluasi pembelajaran supaya siswa tidak bosan. Pengembangan produk berupa media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* sebagai solusi untuk masalah pembelajaran yang ada pada kelas V sekolah dasar di SDN Oro-Oro Ombo pada materi IPAS.

Informasi dari hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk melanjutkan pada tahap berikutnya yaitu tahapan perancangan produk yang memberikan gambaran secara jelas langkah pembuatan produk. Selain itu, pada tahap ini dilakukan penyusunan instrument penelitian berupa lembar validasi dan angket. Pembuatan perancangan media peneliti membuat Flowchart terlebih dahulu untuk mempermudah dalam skema pembuatan media pembelajaran digital ular tangga berbasis *Qr-Code*. Adapun dalam proses pembuatannya berbantuan platform Genially. Apabila telah memperoleh template yang diinginkan selanjutnya peneliti membuat gambar ular dan tangga melalui aplikasi canva. Tampilan ular tangga ini memiliki tampilan yang menarik bagi siswa. Kemenarikan tampilan tersebut akan meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar dan memperdalam pemahaman materi (Hidayat & Khotimah, 2019).

Adapun produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Media Ular Tangga Digital



Gambar 2. Tampilan Qr-Code Ular Tangga Digital

Media ular tangga digital juga ditampilkan dalam bentuk *Qr-Code* yang bisa diakses baik melalui *handphone* ataupun *chromebook* (Fitriyan et al., 2023). Ular tangga digital berbasis *Qr-Code* di dalamnya memuat materi pembelajaran, aturan permainan dan soal-soal evaluasi tentang pembelajaran IPAS materi makan dan dimakan.

Presentasi materi makan dan dimakan, pertama siswa melihat video pembelajaran yang dibuat menarik oleh peneliti. Media pembelajaran yang berbaisi teknologi dinyatakan layak untuk dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang mampu mendukung terjadinya proses belajar mandiri yang dilakukan di dalam kelas maupun dirumah (Choirunisa, 2023). Ular tangga digital berbasis *Qr-Code* ini terdapat beberapa soal

evaluasi yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terkait materi IPAS materi makan dan dimakan.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan kepada siswa. Media tersebut sebelum dilakukan uji coba ke siswa terlebih dahulu divalidasi oleh ketiga ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk media yang dikembangkan harus melalui uji kelayakan dari ketiga validator tersebut sehingga media dapat dikatakan layak.

Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Ahli materi memberikan penilaiannya sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak”. Ahli bahasa memberikan penilaiannya sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase keseluruhan dari media yang sudah dikembangkan dari hasil penilaian ketiga ahli mendapatkan hasil sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil yang diperoleh merepresentasikan kelayakan media untuk digunakan. Kegiatan uji coba bisa dilaksanakan apabila sudah dilakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ketiga ahli.

Kegiatan uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kelayakan media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* untuk pembelajaran IPAS materi makan dan dimakan. Pada uji ini siswa dan guru mendapatkan angket untuk penilaian media yang sudah dikembangkan oleh peneliti, serta memberikan tanggapan untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Angket respon siswa memperoleh jawaban sebesar 93% tergolong ke dalam kategori sangat layak. Angket respon guru memiliki skor 92% yang juga tergolong pada kategori sangat layak. Siswa terlihat sangat antusias bermain ular tangga digital berbasis *Qr-Code* ini, guru siswa kelas V juga mengatakan bahwa media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada materi makan dan dimakan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa dan membuat kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Suasana belajar yang tercipta setelah menggunakan media pembelajaran digital ular tangga berbasis *Qr-Code* akan lebih menyenangkan. Media pembelajaran ular tangga adalah suatu media pembelajaran yang berpusat kepada siswa dengan mendukung sistem belajar kelompok sehingga melatih kekompakan dan kemampuan berdiskusi siswa (Hastiwi et al., 2021).

SIMPULAN

Media alat bantu belajar berupa permainan ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran PBL Kelas V sekolah dasar dikembangkan dengan penerapan model ADDIE. Media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran PBL kelas V sekolah dasar isi dari media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE terdapat materi pembelajaran IPAS Bab 2 Topik A makan dan dimakan. Kelayakan produk media dapat ditinjau dari hasil perolehan nilai ketiga ahli diantaranya ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, selain itu juga terdapat penilaian dari angket respon pendidik wali kelas V dan juga murid. Kevalidan media ular tangga memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli media, 88% ahli materi, dan 97% dari ahli bahasa hasil gabungan dari ketiga ahli ini memperoleh hasil sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”. Angket respon siswa dan juga guru untuk media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* ini sebesar 93% untuk hasil dari siswa, dan 92% hasil angket dari guru kelas V sekolah dasar SDN Oro-Oro Ombo. Kedua angket respon baik dari angket respon guru ataupun siswa masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amita Tri Prasasti, P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>
2. Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
3. Choirunisa, M. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Penerapan media komik digital pada pembelajaran IPA sekolah dasar*. 4, 1414–1418. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
4. Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir kritis dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>
5. Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871>
6. Fitriyan, Z., Prasasti, P. A. T., & Agustianti, T. L. (2023). Pengembangan Media Space Book Berbasis Qr Code Materi Tata Surya Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4876–4886. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7732>
7. Hastiwi, F., Ratnaningsih, A., & Suyoto, S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung. *Syntax Idea*, 3(8), 1834–1846. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1418>
8. Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
9. Lestari, I. C. (2021). 79 | P a g e. *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
10. Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
11. MASKUR, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
12. Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
13. Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6933–6941. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1480>
14. Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
15. Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>
16. Wibowo, A., & Suryana, D. (2023). Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33379/primed.v3i1.2243>