

Kualitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan QR-Code Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Organ Tubuh Manusia Pada Peserta Didik Kelas V SDN 1 Bulusari Tulungagung

Ahmad Badarudin Ihsan^{1*}, Rahmad Setyo Jadmiko²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggisari, Plosokandang, Tulungagung

Email: adinsansan12345@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-Code pada mata pelajaran IPAS materi sistem organ tubuh manusia di kelas V SDN 1 Bulusari Tulungagung. Media ini dikembangkan sebagai upaya meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap sulit. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa dan satu guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan QR-Code dinilai menarik, mudah digunakan, menyenangkan, serta meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa. QR-Code mempermudah siswa mengakses materi secara mandiri dan interaktif. Media ini juga sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS serta mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alternatif pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Keywords: IPAS, Media pembelajaran, QR-Code, Sistem organ, Ular tangga

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan potensi individu secara utuh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran harus dirancang secara menarik dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang krusial di tingkat Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk membentuk pemahaman menyeluruh terhadap fenomena alam dan sosial.

Pembelajaran IPAS khususnya materi "Sistem Organ Tubuh Manusia" masih dianggap kompleks dan membingungkan oleh banyak siswa kelas V SDN 1 Bulusari Tulungagung. Hasil observasi dan wawancara

menunjukkan bahwa metode konvensional seperti ceramah cenderung membosankan dan tidak mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Salah satu solusi inovatif yang ditawarkan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media ular tangga berbantuan QR-code. Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan teknologi digital, memungkinkan peserta didik mengakses konten pembelajaran melalui pemindaian QR-code yang tertanam pada papan permainan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga didorong untuk berdiskusi, berkolaborasi, serta

mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sering kali memuat konsep-konsep abstrak seperti sistem organ tubuh manusia. Pembelajaran yang bersifat pasif dan tidak interaktif cenderung menghambat proses internalisasi materi, sehingga diperlukan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi.

Secara rasional, media permainan edukatif seperti ular tangga yang dikombinasikan dengan QR-code diyakini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Keyakinan ini diperkuat oleh hasil validasi dari ahli media dan materi, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-code pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem organ tubuh manusia di kelas V SDN 1 Bulusari, Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kualitas media pembelajaran ular tangga berbantuan

QR-code. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik dan guru secara alami melalui media yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-penelitian yang mencakup identifikasi masalah, pemilihan lokasi, dan penyusunan instrumen; tahap pelaksanaan yang dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi; serta tahap analisis data yang terdiri atas reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-code yang diterapkan dalam mata pelajaran IPAS pada materi sistem organ tubuh manusia untuk peserta didik kelas V di SDN 1 Bulusari, Tulungagung.

Bahan dan alat utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran ular tangga yang dirancang dalam bentuk banner dan dilengkapi dengan QR-code pada setiap kotaknya. Untuk mengakses konten pembelajaran yang tertanam dalam QR-code tersebut, peserta didik menggunakan smartphone masing-masing. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan dadu permainan sebagai pendukung interaksi dalam proses pembelajaran. Untuk keperluan dokumentasi selama penelitian, digunakan kamera dan pedoman wawancara sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data kualitatif

Penelitian ini berlangsung selama satu bulan di SDN 1 Bulusari, dengan pelaksanaan observasi dan wawancara intensif pada minggu pertama, serta kegiatan analisis dan

validasi lanjutan pada minggu-minggu berikutnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan 18 peserta didik dan guru kelas V serta dokumentasi berupa foto dan catatan aktivitas pembelajaran. Data dianalisis melalui tahap reduksi untuk menyaring informasi penting, penyajian data dalam bentuk naratif deskriptif, dan penarikan kesimpulan yang didasarkan pada interpretasi data yang relevan dengan teori dan indikator kualitas media pembelajaran. Keabsahan data dijaga dengan melakukan pengamatan ulang ke lokasi penelitian untuk memastikan validitas dan kredibilitas informasi yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-code pada mata pelajaran IPAS, materi sistem organ tubuh manusia, pada peserta didik kelas V SDN 1 Bulusari Tulungagung. Data diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dengan subjek utama sebanyak 18 peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data yang diklasifikasikan ke dalam beberapa indikator penilaian kualitas media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Temuan Berdasarkan Indikator Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Temuan Utama
1	Pemanfaatan media	Media dianggap menyenangkan dan tidak membosankan.
2	Persepsi terhadap media	Mayoritas siswa menyatakan media menarik dan mudah dipahami.
3	Motivasi belajar	Meningkat; siswa menjadi lebih semangat dan aktif.

4	Interaktivitas dan partisipasi	Siswa aktif berdiskusi dan bekerja sama saat bermain.
5	Kesesuaian media dengan materi	Materi dalam QR sesuai dengan pelajaran dan mudah dimengerti.
6	Ketersediaan dan aksesibilitas	QR mudah dipindai menggunakan HP, aksesibilitas tinggi.
7	Tanggapan siswa terhadap media	Antusias dan merasa belajar jadi menyenangkan.
8	Hambatan dalam implementasi	Tidak ditemukan hambatan berarti.
9	Ketertarikan terhadap media	Semua siswa menunjukkan ketertarikan tinggi.
10	Kemudahan penggunaan media	Media mudah digunakan, cukup dengan scan QR-code.
11	Dampak penggunaan media	Meningkatkan kolaborasi dan pemahaman materi.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga ini sangat menyenangkan, mudah diakses, dan mampu membuat mereka lebih semangat belajar. *QR-code* yang tertanam dalam media permainan memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan *qr-code* memiliki kualitas yang baik berdasarkan berbagai indikator. Media ini berhasil mengubah persepsi peserta didik terhadap materi IPAS yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit.

Penemuan ini sejalan dengan pendapat Fadila dkk. (2021) yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga mampu meningkatkan minat belajar karena menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Hartawan dkk. (2024) bahwa pemanfaatan *qr-*

code dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa secara aktif.

Dari segi teori pembelajaran, pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan kolaboratif. Siswa belajar melalui interaksi dengan media dan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ini juga memfasilitasi pembelajaran kontekstual, karena siswa langsung menerapkan pengetahuan yang dipelajari melalui aktivitas bermain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-code memenuhi aspek kualitas dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan QR-code memiliki kualitas yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem organ tubuh manusia di kelas V SDN 1 Bulusari Tulungagung. Media ini dinilai menyenangkan, menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penggunaan QR-code memungkinkan akses informasi secara cepat dan interaktif melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih

kontekstual dan menyenangkan. Secara keseluruhan, media ini layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rahmad Setyo Jadmiko, M.Pd., atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Affnyani. (2023). Analisis media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
- Dita, P. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan media ular tangga mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzan, A., Maharani, A. I., Pramesti, N. W. D., & Pranoto, C. A. R. I. (2024). Penerapan QR code dalam media pembelajaran terintegrasi big data berbasis smart and green. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 145–154. <https://doi.org/10.58230/27454312.342>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hartawan, I. N. B., Dirgayusari, A. M., Putri, N. W. S., & Lopez, F. T. M. D. (2024). Implementasi teknologi QR-code untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 262–271. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.352>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *JOTE: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Mayuni, K. R., Japa, I. N. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Meningkatnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD melalui pembelajaran discovery learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 219–229. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35899>
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Purwanti, R. (2020). Tanah dan keberlangsungan kehidupan. *Wirahadie.com*, 3(8), 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi penggunaan QR code sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam pada siswa sekolah menengah pertama. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15–28. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v9i1.651>
- Tampubolon, M. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi ke-3). Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf>.