

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERSUARA
DENGAN INTEGRASI QR CODE MATERI BUMIKU SAYANG BUMIKU
MALANG PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KETEPUNG.**

Hardiana Rizqiyani Listari¹, Wulan Trisnawaty², Sugiyono³

¹STKIP PGRI Pacitan

²STKIP PGRI Pacitan

³STKIP PGRI Pacitan

Alamat e-mail : ¹ hardianarizqi11@gmail.com, ² w.trisnawaty@gmail.com, ³
sugiyono@stkippacitan.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews, currently students at SD Negeri 2 Ketepung feel bored quickly when participating in learning activities. This problem is because the learning methods and media applied by teachers tend to be traditional and monotonous. Traditional learning methods and media are currently not enough to attract the attention of children who are accustomed to digital devices. The method used in this study is research and development (R&D) with the ADDIE model with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques in the study were carried out through questionnaires. The sound snakes and ladders game media with QR Code integration was validated by five material experts and five media experts, and implemented on 12 fifth-grade students of SD Negeri 2 Ketepung to determine their responses. Based on the research results, the snake and ladder learning media with QR Code integration for the material My Earth Loves My Earth Malang was developed in accordance with the ADDIE stage. The quality of the learning material on the media obtained a percentage of 98% with the criteria of "Very Appropriate". Validation carried out by media experts who developed it obtained a percentage of 99% with the criteria of "Very Appropriate". The student response showed 91% with the criteria of "Very Interesting". Based on the validation assessment of material experts, media experts and student responses to the developed media, it is appropriate and interesting to be used as a game-based learning media in science learning activities.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Development, ADDIE.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, saat ini siswa di SD Negeri 2 Ketepung merasa cepat bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. permasalahan ini dikarenakan metode serta media pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung bersifat tradisional dan monoton. Metode dan media pembelajaran tradisional saat ini tidak cukup menarik perhatian anak yang sudah

terbiasa dengan perangkat digital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui angket. Media permainan ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code divalidasi lima ahli materi dan lima ahli media, serta diimplementasikan pada 12 siswa kelas V SD Negeri 2 Ketepung untuk mengetahui respon mereka. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code materi Bumiku Sayang Bumiku Malang dikembangkan sesuai dengan tahap ADDIE. Kualitas materi yang pembelajaran pada media memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Layak". Validasi yang dilakukan oleh ahli media yang dikembangkan memperoleh persentase 99% dengan kriteria "Sangat Layak". Adapun respon siswa menunjukkan 91% dengan kriteria "Sangat Menarik". Berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan belajar IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Pengembangan, ADDIE

Pendahuluan

Pembelajaran memainkan peran krusial dalam tahapan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan reformasi secara utuh sebagai *result* dari interaksinya dengan lingkungan. Proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus dalam rangka perubahan perilaku peserta didik (Yusuf & Syurgawi, 2020). Hal ini dikarenakan setiap siswa tentu memiliki karakter serta gaya belajar yang berbeda. Guru seringkali menuntut siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Akibatnya kemampuan yang berkembang pada siswa hanya menitikberatkan pada kemampuan berpikir, sedangkan aspek emosional dan motorik masih

jarang diperhatikan (Dewi et al., 2017).

Peran guru dalam mengimplementasikan berbagai metode serta media pembelajaran diperlukan oleh siswa untuk menangkap dan memahami konsep dalam materi IPAS, sehingga hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Menurut Setiani & Handayani (2022), penggunaan media pembelajaran ini disesuaikan dengan seiring perkembangan zaman serta teknologi yang semakin hari mengalami perubahan. Pembelajaran yang menarik dapat berupa penggunaan teknik baru dan media pembelajaran dengan proporsi seimbang. Sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh ABD Ghofur (2020), dimana media

pembelajaran memiliki fungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi. Tidak terbatas pada bentuk fisik seperti alat peraga, media juga dapat bersifat non fisik seperti konsep visual atau digital yang pada dasarnya dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yakni ular tangga.

Ular tangga adalah alat bantu yang efektif dan efisien dalam penyampaian materi pembelajaran berbasis permainan, sekaligus memiliki peran strategis dalam membangun lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Permainan ini memiliki struktur sederhana serta mudah untuk dimainkan, sehingga dapat diimplementasikan untuk pembelajaran di berbagai usia dan tingkat kemampuan siswa. Ular tangga merupakan permainan edukatif yang memanfaatkan papan dan dadu sebagai media utama. Permainan ular tangga umumnya melibatkan dua hingga beberapa pemain dalam satu sesi permainan

sehingga dapat menciptakan interaksi dan dinamika kelompok yang positif dalam pembelajaran (Nastiti et al., 2022). Ular tangga memberikan kesempatan berinteraksi antar siswa yang memungkinkan mereka untuk belajar bekerja sama dan belajar dari kesalahan. Permainan tradisional ular tangga tidak hanya menghibur, akan tetapi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif apabila dikombinasikan dengan materi edukatif.

Permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan materi edukatif akan mendukung eksplorasi pengalaman siswa, sehingga siswa tidak hanya sebatas pemahaman teoritis di dalam kelas saja tetapi juga memperoleh pengetahuan melalui tindakan nyata yang dilakukan selama permainan. Melalui aktivitas ini, siswa berkesempatan untuk berlatih dalam menerapkan strategi berpikir yang tepat dan cepat dalam menyelesaikan permasalahannya (Nirwana, 2022:51). Permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan teknologi *QR Code* dan audio, akan lebih terlihat modern tanpa meninggalkan unsur materi dan nilai pembelajaran di dalamnya. Ular tangga bersuara

dengan integrasi *QR Code* adalah inovasi dari media berbasis permainan yang telah ada sebelumnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebelum dikembangkan, ular tangga masih cenderung tradisional dan kurang mengikuti perkembangan teknologi.

QR Code adalah evolusi signifikan dari *barcode* yang mengalami transformasi dari format sederhana (1D) ke format yang lebih kompleks (2D). Teknologi ini bebas diakses dan menghasilkan data dengan cepat hanya dengan menggunakan *smartphone* atau *chromebook*. *QR Code* merupakan representasi visual berbentuk kotak yang mampu memuat data berupa teks, alamat *URL*, maupun informasi lainnya yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke suatu sumber informasi yang dituju (Huda et al., 2022:21). Penggunaan teknologi *QR Code* dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS dan juga dapat memfasilitasi siswa ketika sedang *mengeksplor* alam. Siswa dapat memperoleh informasi kontekstual dan relevan.

Banyak sekali manfaat dalam penggunaan media ular tangga

bersuara dengan integrasi *QR Code* karena teknologi ini sedang marak digunakan karena memiliki kemudahan dalam akses informasi. Ketika *QR Code* dikolaborasikan dengan permainan tradisional seperti ular tangga, maka akan menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan modern (Azizah et al., 2023). Merujuk pada penelitian Saleh et al., (2018) menyatakan bahwa dengan permainan ular tangga bersuara menggunakan integrasi *QR Code*, siswa dapat melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan mereka secara optimal serta memperoleh kemudahan dalam memaknai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media ini juga memiliki fleksibilitas konten dimana isi dari media dapat diubah dan diperbaharui secara mudah tanpa harus mengganti seluruh papan permainan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, saat ini siswa SD Negeri 2 Ketepung merasa cepat bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan metode serta media pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung bersifat tradisional

dan monoton. Metode dan media pembelajaran tradisional saat ini tidak cukup menarik perhatian anak yang sudah terbiasa dengan perangkat digital. Salah satu tantangan di SD Negeri 2 Ketepung adalah sulitnya mengimplementasikan konsep pembelajaran yang bersifat interaktif dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. SD Negeri 2 Ketepung sudah memiliki media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor, *chromebook* dan *canva*. Akan tetapi, penggunaan dan pemanfaatan teknologi untuk siswa masih belum digunakan secara maksimal.

Permasalahan yang ada dan cukup menarik perhatian dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga bersuara dengan integrasi *QR Code* dapat dijadikan sebagai solusi inovatif. Hal ini bertujuan supaya siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih relevan dan mengikuti perkembangan zaman, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. SDN 2 Ketepung memiliki 15 unit *chromebook*, dimana sarana ini sangat pas ketika digunakan untuk mendukung media pembelajaran

berbasis permainan ular tangga bersuara dengan integrasi *QR Code*. Maka dari itu, siswa dapat memperoleh pembelajaran melalui aktivitas bermain yang edukatif dan membuat mereka menjadi lebih aktif ketika belajar. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan ini dapat menjadi pengenalan teknologi secara bertahap serta memungkinkan siswa mempelajari cara menggunakan teknologi digital secara sederhana. Dirancang sebagai aktivitas kolaboratif, siswa dapat bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan sehingga meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka.

Kelebihan ular tangga bersuara dengan integrasi *QR Code* yang akan dikembangkan ini terletak pada audio *speaker* yang dipasang dalam papan permainan dan mengedepankan penampilan visual untuk menarik minat siswa. Fitur yang beragam seperti *speaker*, *QR Code*, kartu *punishment*, kartu *reward*, kartu soal, pion berkarakter, dadu serta visual yang menarik akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kombinasi dari fitur

yang ada tidak hanya menghadirkan keseruan dalam bermain, akan tetapi juga dapat menghidupkan proses pembelajaran dengan cara yang kreatif, penuh warna dan memikat keinginan siswa untuk belajar. Media ini menggabungkan permainan tradisional dengan teknologi modern berupa suara dan integrasi *QR Code* sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Inovasi terletak pada pemberian suara pada setiap kotak tertentu di permainan yang bisa diakses melalui *QR Code* yang berisi pertanyaan, kalimat *reward*, dan kalimat *punishment*.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media ular tangga bersuara dengan integrasi *QR Code* diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif, serta memberikan alternatif media yang relevan untuk guru dalam mengajar materi IPAS. Oleh karena itu, pengembangan media ini penting dilakukan sebagai upaya inovatif

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah ada, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga bersuara dengan integrasi *QR Code* ini akan digunakan pada BAB 8 materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Siswa sekolah dasar kelas V sudah memiliki pemahaman dasar yang cukup dalam berbagai mata pelajaran dan kemampuan yang memadai ketika berinteraksi dengan teknologi *QR Code*. Siswa juga berada pada usia yang cukup matang untuk menikmati metode pembelajaran yang lebih inovatif, progresif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan kartu *QR Code* yang dapat dipindai siswa dengan arahan guru untuk dapat mengakses pertanyaan yang telah disiapkan. Pada papan ular tangga bersuara juga disediakan gambar yang berkaitan dengan materi dan juga petak yang berwarna untuk menarik minat siswa.

Metode Penelitian

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Tujuannya yakni menyangkut informasi seperti pemecahan masalah, spesifikasi produk, pertanyaan dan alat yang dihasilkan untuk memecahkan problematika yang ada. Salah satu jenis produk dihasilkan dari metode penelitian berkaitan dengan pembelajaran seperti media pembelajaran ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code. Desain yang digunakan dalam skripsi R&D ini adalah model pengembangan ADDIE dimana menurut Pudjawan, (2014) memerlukan lima tahap dalam pengembangannya. Tahapan tersebut antara lain *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Media permainan ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code divalidasi oleh lima ahli materi dan lima ahli media, serta diimplementasikan pada 12 siswa kelas V SD Negeri 2 Ketepung untuk mengetahui respon mereka.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code. Sebelum media ini melalui proses respon siswa, terlebih dahulu produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya supaya media ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code dikembangkan dengan memperoleh pengakuan layak untuk digunakan. Berdasarkan penelitian R&D dengan desain pengembangan ADDIE diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Aktivitas inti yang dilaksanakan pada tahap ini yakni dengan melakukan analisis terhadap urgensi pengembangan atau metode pembelajaran baru, serta menelaah tingkat kelayakan dan persyaratan yang dibutuhkan dalam proses pengembangannya. Pada tahap analisis juga dilakukan wawancara serta observasi terkait media yang akan dikembangkan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain bertujuan untuk merancang media sekaligus

merumuskan metode pengujian yang sesuai guna mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media tersebut. Tahap desain media ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code terdiri dari beberapa langkah yakni:

a. Melakukan Inventarisasi Tugas

Inventarisasi tugas yakni mengatur materi sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perencanaan terkait isi konten yang akan ditentukan oleh peneliti untuk diimplementasikan pada media yang dikembangkan.

b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum.

Tujuan dari prosedur ini untuk menciptakan keterpaduan antara produk yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa serta kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPAS materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang kelas V pada Kurikulum Merdeka.

c. Merancang desain pengembangan.

Merancang desain pengembangan atau *storyboard* merupakan representasi dari elemen yang terdapat pada media dengan tujuan untuk membantu dalam perencanaan pengembangan. Media ular tangga didesain dengan menggunakan *platform* Canva dan menggunakan beberapa elemen yang ada di dalamnya. Isi dari *storyboard* meliputi gabungan narasi dan visual yang berkaitan dan terkoordinasi satu sama lain.

d. Mengidentifikasi sumber daya

Permainan ular tangga bersuara dengan integrasi QR Code memiliki materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Dalam pengembangannya, permainan ular tangga akan dimodifikasi menjadi permainan modern dengan memasukkan materi sesuai dengan lingkup materi. Kebutuhan alat dan bahan juga perlu dianalisis untuk memudahkan pengembangan media.

3. Tahap *Development*
(Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan sebuah tahapan untuk membuat dan memvalidasi media atau sumber belajar yang dipilih. Setelah proses mendesain, selanjutnya media pengembangan akan dibuat secara nyata. Bentuk ini akan diterapkan pada papan permainan yang memuat komponen. Tahapan dalam pengembangan ini mencakup pembuatan media pembelajaran dan melakukan validasi ahli. Hasil pada tahap pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pengembangan Media



Pion dan Dadu Buku Panduan

Media pembelajaran ular tangga bersuara yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian. Validasi tersebut dimulai dengan validasi ahli materi dimana hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	(%)	Kriteria
1.	Isi dan Materi	98%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	98%	Sangat Layak

Penilaian Keseluruhan 98% Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa materi dalam media yang dikembangkan telah divalidasi dan memiliki persentase pada kedua aspek sebesar 98%. Setelah di rata-rata kedua aspek ini mendapatkan persentase nilai keseluruhan sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Adapun data diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 2 Validasi Ahli Materi

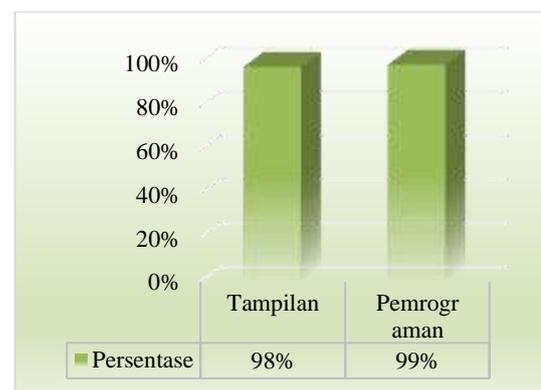
Pada aspek isi dan materi produk pengembangan disusun berdasarkan kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Keakuratan materi juga diperhatikan untuk memastikan bahwa tidak terdapat kesalahan konsep maupun informasi yang menyesatkan.

Adapun validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Validasi Ahli Media

No.	Aspek	(%)	Kriteria
1.	Tampilan	98%	Sangat Layak
2.	Pemrograman	99%	Sangat Layak
Penilaian Keseluruhan		99%	Sangat Layak

Berdasarkan yang terlihat pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah divalidasi dan memiliki presentase pada aspek tampilan sebesar 98% dan aspek pemrograman sebesar 98,9%. Kedua aspek ini dihitung rata-ratanya dan mendapatkan persentase sebesar 99% dengan kriteria “Sangat Layak”. Adapun data diagram pada kedua aspek dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 2 Validasi Ahli Media

Data validasi ahli media dinilai oleh 5 validator dan diperoleh persentase sebesar 99% dari dua aspek. Persentase tersebut termasuk kategori “Sangat Layak”

dan dapat diimplementasikan pada siswa. Data tersebut merupakan penilaian secara keseluruhan oleh validasi ahli mediayang terdiri dari aspek tampilan dan pemrograman.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa. Peneliti memberikan angket respon kepada siswa untuk mendapatkan uji respon. Terdapat dua prosedur umum dalam implementasi yaitu mempersiapkan media dan mempersiapkan siswa. Kedua prosedur tersebut mencakup mempersiapkan media dan mempersiapkan siswa. Adapun hasil dari respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Data Hasil Respon Siswa

Aspek	(%)	Kriteria
Kualitas Isi dan Materi	88%	"Sangat Menarik"
Media	93%	"Sangat Menarik"
Sosial	93%	"Sangat Menarik"
Respon Siswa	91%	"Sangat Menarik"
Penilaian Keseluruhan	99%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 hasil respon siswa uji coba, media yang dikembangkan mendapatkan persentase rata-rata 91%. Berdasarkan tabel 3.3 pada

interpretasi hasil uji respon siswa persentase 91% mendapatkan kriteria "Sangat Menarik". Pada aspek kualitas isi dan materi terdapat 3 butir soal dimana persentase respon siswa sebesar 88%. Pada aspek media terdapat 7 butir soal dimana masuk kriteria "Sangat Menarik" dengan persentase 93%. Pada aspek sosial respon siswa mendapat persentase 93% dengan jumlah 2 butir soal. Kemudian aspek respon siswa mendapatkan persentase 91% kriteria "Sangat Menarik" dengan jumlah 8 butir soal.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa setiap langkah berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi ini mencakup pencapaian target, efisiensi sumber daya yang digunakan, serta pembelajaran yang dapat diambil untuk perbaikan di masa mendatang. Dengan melakukan evaluasi pada setiap tahap, diharapkan kualitas, efektifitas dan keberlanjutan produk

pengembangan ini dapat ditingkatkan secara signifikan.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan bersuara dengan integrasi *QR Code* melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *analysis*, dilakukan dengan cara wawancara dan observasi langsung di kelas untuk mengetahui kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, b) Tahap *design*, menentukan tujuan pembelajaran dan merancang desain pengembangan, c) Tahap *development*, membuat media dan menghimpun media permainan, mengembangkan panduan permainan untuk guru dan siswa, serta melakukan validasi ahli. d) Tahap *implementation*, uji coba produk pada siswa kelas V untuk mengetahui respon terhadap media. e) Tahap *evaluation*, mengevaluasi setiap tahap pengembangan berdasarkan masukan dari validator dan dosen pembimbing.

Kelayakan media dinilai berdasarkan hasil validasi yang

dilakukan oleh validasi ahli. Hasil validasi diuji oleh lima ahli materi, lima ahli media dan respon siswa. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 98%. Validasi ahli materi pada aspek isi dan materi serta aspek kebahasaan sama-sama mendapatkan persentase 98%. Validasi ahli media aspek tampilan mendapat persentase 98%, sedangkan pada aspek pemrograman mendapatkan persentase 99%. Dari hasil validasi tersebut, materi dan media dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran ahli. Setelah validasi ahli materi dan ahli media dilakukan, media pembelajaran digunakan untuk melihat respon siswa pada SD Negeri 2 Ketepung. Pada hasil respon siswa mendapatkan persentase 91% dengan kriteria sangat menarik dan dapat diimplementasikan ketika pembelajaran.

BIBLIOGRAFI

ABD GHOFUR. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Scan Barcode* Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach :*

- Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2).
<https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Azizah, M. P. N., Ahmadi, A., & Yuniseffendri, Y. (2023). Kombinasi Media Pembelajaran Modern dan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Darul Ulum Petiyin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2).
<https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.349>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Huda, D. N., Syafi'i B Ab Sekolah, M., Teknologi, T., Tanjungpinang, I., & Tanjungpinang, K. (2022). Penerapan QR Code dalam Aplikasi Monitoring Peralatan Kerja Berbasis Web Pada PT. Perusahaan Listrik Negara Gardu Induk Tanjung Uban. *Snistek 4*.
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1).
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Nirwana, R. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V MIN 2 Mojokerto. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01).
<https://doi.org/10.55732/jmi.v1i0.1.716>
- Pudjawan, I. M. T. I. N. J. K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Saleh, N., Saud, S., & Ashar, M. N. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM*, 57.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2).
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29.
<https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 15%  Internet sources
- 10%  Publications
- 14%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.