

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *QR CODE*

Nela Khoirinida

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
Email : 202033216@std.umk.ac.id

Khamdun

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
Email : Khamdun@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
Email : Lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstract: *The purpose of this research is to describe improvement IPAS learning outcomes for class V students through the application of the QR code-based snakes and ladders game. The QR code-based snakes and ladders game is a visual learning media that can support learning through collaboration with games. This research uses the classroom action research method consists of two cycles, each divided two meetings which planning, implementation, observation and reflection. Research subjects fifth grade students, with data collection techniques using interview, observation and documentation. The data analysis technique uses qualitative descriptive and quantitative descriptive statistical analysis. The results of the research showed increase IPAS learning outcomes in IPAS understanding element, cycle I, classical completeness reached 53% "Enough," criteria in cycle II it increased to 82% "Very Good." criteria. The process skills element, learning outcomes also increased from 63% "Good" criteria in cycle I to 80% "Very Good" criteria in cycle II. Based on the research results, can be concluded that TGT learning model with help of the QR code-based snakes and ladders game can improve students IPAS learning outcomes.*

Keyword : *QR Code, Snakes Ladders, Learning Outcomes*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V melalui penerapan media permainan ular tangga berbasis *QR code*. Permainan ular tangga berbasis kode *QR code*. merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat menunjang pembelajaran melalui kolaborasi dengan permainan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dibagi dua pertemuan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian siswa kelas V, dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS pada unsur pemahaman IPAS, siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 53% "Cukup", kriteria pada siklus II meningkat menjadi 82% "Sangat Baik". kriteria. Pada unsur keterampilan proses, hasil belajar juga meningkat dari 63% kriteria "Baik" pada siklus I menjadi 80% kriteria "Sangat Baik" pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan ular tangga berbasis kode QR dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci : *QR Code, Ular Tangga, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan sebuah kata yang merujuk pada serangkaian rencana yang berhubungan dengan kemampuan, potensi, dan pencapaian belajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman atau arah tujuan mengorganisir pelaksanaan proses pembelajaran (Budiyono, 2021). Menurut pendapat (Ahmad Dhomiri et al., 2023) kurikulum dalam pendidikan merupakan sebuah elemen yang memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan pendidikan suatu Negara. Menurut (Andari, 2022) kurikulum merdeka diterapkan secara independen oleh setiap satuan pendidikan melalui tiga pilihan kategori, yaitu mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Kurikulum merdeka lebih menekankan pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan tahapan yang memungkinkan mereka belajar dengan lebih bermakna, mendalam, dan menyenangkan (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022)

Salah satu muatan baru dalam kurikulum merdeka pada fase sekolah dasar adalah pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut (Meylovvia & Julianto, 2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mempelajari

mahluk hidup dan benda mati di lingkungan alam serta interaksi diantara mereka. Muatan pembelajaran IPAS juga mencakup aspek kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Fadlilah et al., 2024).

Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa (Rahma et al., 2023). Sejalan dengan pendapat (Inayati, 2022) yang menyatakan bahwa guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran seperti menggunakan model dan media pembelajaran yang terintegrasi dengan kondisi saat ini. Guru juga harus mampu merancang sebuah pembelajaran yang dapat menarik, bermakna, serta menyenangkan bagi peserta didik. (Cahyani et al., 2023) Meskipun pemerintah menyediakan buku sebagai sebuah sarana yang menunjang proses pembelajaran, guru harus tetap mencari sumber referensi tambahan untuk memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa (Kironoratri, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD 4 Kesambi menunjukkan adanya permasalahan pada proses pembelajaran IPAS yang ada di kelas V yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru

belum menggunakan inovasi model dan media pembelajaran yang menarik karena guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, yang membuat suasana pembelajaran terasa monoton. Selain itu, pembelajaran yang terjadi hanya berpusat pada guru (*Teacher center learning*), sehingga siswa cenderung lebih pasif dan akan berdampak pada hasil belajar mereka yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa hanya 41% dari 17 siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada evaluasi IPAS Sumatif Tengah Semester (STS), yang berarti lebih dari 50% atau setengah dari siswa memperoleh nilai dibawah standar KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Standar KKTP pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 4 Kesambi adalah 70. Oleh karena itu perlu adanya penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD 4 Kesambi.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran seperti penerapan media permainan ular tangga berbasis *QR code*. Menurut (Wulandari et al., 2023), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga memudahkan pemahaman materi.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi serta karakteristik peserta didik (Tyas et al., 2024). salah satu karakteristik utama peserta didik di usia sekolah dasar adalah kecintaan mereka terhadap permainan (Wijayanti et al., 2020). Ular tangga berbasis *QR code* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan dan dapat digunakan dalam pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa. selain itu media pembelajaran ini juga dapat memberikan sebuah pengalaman belajar baru bagi siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi melalui permainan yang disajikan (Lutfiana et al., 2023)

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang telah diberikan. Hasil belajar peserta didik adalah keterampilan yang akan diperoleh anak setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dalam pendidikan (Wardana et al., 2023). Pada implementasi kurikulum merdeka hasil belajar mata pelajaran IPAS termuat dalam elemen pembelajaran yang terdiri dari 2 unsur yakni pemahaman IPAS dan Keterampilan Proses Sains (KPS)

(Maisyarah et al., 2019). Pemahaman merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menyerap arti sebuah materi pembelajaran yang telah di pelajari sedangkan keterampilan proses merupakan keterampilan yang terarah berupa kognitif maupun psikomotorik yang digunakan dalam menemukan dan mengembangkan konsep dan teori (Destyana & Surjanti, 2021)

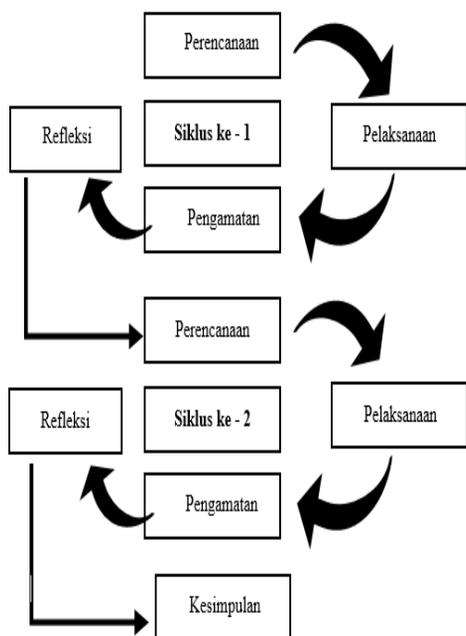
Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) dengan hasil yang di peroleh pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 62,5 dengan presentase klasikal 66% dengan kategori baik dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 73,8 dengan presenase klasikal 88%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Dumyati et al., 2023) dengan hasil penelitian menunjukan siklus I ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 30,5 % dengan rata-rata 63,90 sedangkan siklus ke II diperoleh hasil 65,8% dengan rata-rata nilai 71,46.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan teori yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code**”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan

hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan media permainan ular tangga berbasis QR code.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas atau *action research classroom* merupakan salah satu bentuk penelitian yang secara kolektif dapat dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan serta pemahaman mengenai praktik dan situasi tempat dan subjek dilakukannya penelitian (Mu'alimin & Hari, 2014:15-16). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya dibagi menjadi 2 pertemuan serta pada setiap siklusnya akan memuat 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Berikut desain tahapan penelitian tindakan kelas yang akan digunakan oleh peneliti.



Gambar 1 Bagan Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart

Sumber : (Arikunto, 2017:42)

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 4 Kesambi, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus yang memiliki jumlah 17 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini berfokus pada muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada Bab 5 (Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh) topik bahasan B (Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum) serta topik C (Bagaimana Aku Tumbuh Besar). Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 dan 30 April 2024, serta siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 dan 7 Mei 2024.

Data yang digunakan pada penelitian ini ialah data kualitatif, yaitu data Data kualitatif merupakan data yang berupa kata, kalimat, maupun berupa bagan atau gambar serta data kuantitatif yakni data yang berupa angka atau data yang dinyatakan secara numeric. Data merupakan keterangan mengenai suatu keadaan pada sejumlah responden. Data juga dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan serta masalah yang ada di lapangan (Budiyono, 2021).

Teknik Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan mealui cara observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Pada penelitian ini teknik analisis data pertama yang digunakan adalah teknik analisis data statistic deskriptif untuk data kuantitatif statistic deskriptif, teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari nilai tes yang diberikan pada setiap akhir siklus. Teknik analisis data yang kedua adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif yang digunakan untuk mengukur keterampilan proses siswa melalui lembar observasi. teknik analisis data deskriptif kualitatif pada penelitian ini akan menggunakan menggunakan *rating scale*. (Hipi et al., 2022) menjelaskan bahwa penyusunan instrument yang menggunakan *rating scale* harus dapat

menginterpretasikan pada setiap nomor yang diberikan dalam setiap poin instrument.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yakni meliputi 1) Adanya peningkatan hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS pada peserta didik kelas V SD 4 Kesambi melalui penerapan media ular tangga berbasis QR Code ditandai dengan tercapainya KKTP pada muatan IPAS dengan nilai ≥ 70 mencapai 75% dengan kriteria “Sangat Baik” serta meningkatnya hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses siswa yang ditandai dengan rata-rata presentase $\geq 70\%$ dengan kualifikasi “Baik”.

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR Code yang dilaksanakan pada siswa kelas V SD 4 Kesambi Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada tanggal 29-30 April dan 6-7 Mei 2024. Berikut hasil penelitian yang didapatkan.

1. Prasiklus

Pada tahap awal penelitian, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi dan wawancara

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sumatif tengah semester (STS) dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55. Dari jumlah siswa, hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 10 siswa lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 67, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 41%, yang dikategorikan sebagai cukup. Berikut ini adalah data hasil pratindakan siswa dalam pembelajaran IPAS

Tabel 1 Nilai STS IPAS siswa

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 70	7	41%	Tuntas
2	≤ 70	10	59%	Tidak Tuntas
Jumlah		17	100%	
Rata-Rata			67,05	
Skor Maksimum			85	
Skor Minimum			55	

Sumber : Hasil STS IPAS Siswa Prasiklus

2. Siklus I

a) Pemahaman IPAS

Hasil belajar IPAS dalam aspek pemahaman IPAS diukur menggunakan soal evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Evaluasi tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Penilaian soal evaluasi mengikuti pedoman penskoran yang telah disusun oleh peneliti.

Hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman IPAS pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus I

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 70	9	53%	Tuntas
2	≤ 70	8	47%	Tidak Tuntas
Jumlah		17	100%	
Rata-Rata				68
Skor Maksimum				97
Skor Minimum				40

Sumber : Hasil Soal Evaluasi Siklus I

Pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS pada siklus I mencapai 53%, dengan 9 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Sebaliknya, sebanyak 47% atau 8 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 68, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 97 dan nilai terendah adalah 40

b) Keterampilan Proses Sains

Observasi keterampilan proses siswa didasarkan pada enam indikator atau aspek utama yang telah dirinci dalam capaian pembelajaran kelas V. Indikator tersebut meliputi mengamati, mempertanyakan dan memprediksi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengevaluasi, refleksi, serta mengomunikasikan hasil. Berikut ini adalah hasil observasi keterampilan proses siswa yang telah dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan siklus I

Tabel 3 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus I

Siklus I	Total skor	%	Kualifikasi
Pertemuan 1	256	63%	Cukup
Pertemuan 2	277	68%	Baik
Rata-rata	266,5	65,5%	Baik

Sumber : Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus I

Pada Tabel 3, terlihat bahwa keterampilan proses siswa pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan total skor 256 dengan persentase 63%, yang masuk dalam kategori "Cukup". Pada pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan total skor 277 dengan persentase 68%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Berdasarkan hasil observasi keterampilan proses siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 266,5 dengan persentase 65,5%, yang dikualifikasikan sebagai "Baik". Keterampilan proses siswa menunjukkan sedikit peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada siklus I.

3. Siklus 2

a) Pemahaman IPAS

Pemahaman IPAS siswa diukur melalui evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Evaluasi tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Penilaian atas evaluasi mengikuti panduan penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Hasil belajar

siswa dalam aspek pemahaman IPAS pada siklus I dapat ditemukan dalam tabel berikut

Tabel 4 Hasil Soal Evaluasi Pemahaman IPAS Siklus II

No	KKTP	f	%	Keterangan
1	≥ 70	14	82%	Tuntas
2	≤ 70	3	18%	Tidak Tuntas
Jumlah		17	100%	
Rata-Rata				78
Skor Maksimum				97
Skor Minimum				53

Sumber : Hasil Tes Soal Evaluasi Siklus II

Pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS pada siklus I mencapai 82%, dengan 14 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Sebaliknya, sebanyak 18% atau 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 78, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 97 dan nilai terendah adalah 53.

b) Keterampilan Proses Sains

Pengamatan terhadap keterampilan proses siswa dilakukan dengan merujuk pada enam indikator atau aspek utama yang telah dijelaskan dalam pencapaian pembelajaran kelas V. Indikator-indikator tersebut mencakup kemampuan mengamati, menanyakan dan meramal, merencanakan serta menjalankan penyelidikan, mengevaluasi, refleksi, dan menyampaikan hasil. Di bawah ini tercantum hasil observasi terhadap keterampilan proses siswa yang telah

dilakukan seiring dengan pelaksanaan siklus II.

Tabel 5 Hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa Siklus II

Siklus I	Total skor	%	Kualifikasi
Pertemuan 1	312	77%	Baik
Pertemuan 2	339	83%	Baik
Rata-rata	325,5	80%	Baik

Sumber : Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus II

Dalam Tabel 5, terlihat bahwa keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan pertama, meraih total skor 312 dengan persentase 77%, dan dinilai sebagai "Baik". Pada pertemuan kedua, hasil pengamatan keterampilan proses siswa menunjukkan total skor 339 dengan persentase 83%, yang juga mendapat kualifikasi "Baik". Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor keterampilan proses siswa pada siklus tersebut adalah 325,5, dengan persentase 80%, dan dinilai sebagai "Baik". Keterampilan proses siswa pada siklus II, pertemuan 1 dan 2, mengalami peningkatan yang sedikit. Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan peningkatan keterampilan proses siswa kelas V SD 4 Kesambi pada siklus II, pertemuan 1 dan 2.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas dan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga berbasis QR code telah meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 4 Kesambi. Berikut ini akan dibahas peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada elemen pemahaman IPAS serta keterampilan proses sains dari siklus I hingga siklus II

a) Peningkatan Pemahaman IPAS

Hasil Peningkatan Presentase keterampilan proses siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis QR code pada pembelajaran IPAS kelas V SD 4 Kesambi pada siklus I dan 2 dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 2 Peningkatan Hasil Belajar Elemen Pemahaman IPAS

Sumber : Rekapitulasi Hasil Soal Evaluasi Siklus I dan II

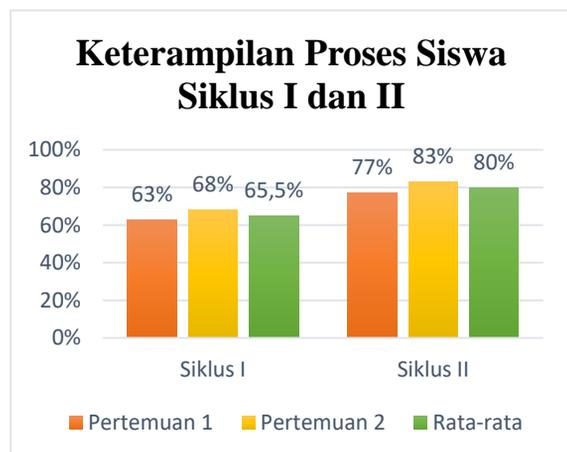
Bedasarkan gambar 2 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil pemahaman IPAS dalam aspek pengetahuan pada muatan pembelajaran IPAS kelas V BAB 5 Bagaimana Aku Hidup dan Bertumbuh pada topik B Mengapa Kita perlu makan dan minum serta topik C Bagaimana Aku Tumbuh Besar dari Pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pada prasiklus ketuntasan klasikal hanya mencapai 41% dengan kriteria cukup, pada siklus I mengalami kenaikan Ketuntasan klasikal mencapai 12% yakni 53% dengan kriteria cukup dan pada siklus II mengalami kenaikan 29% dengan presentase mencapai 82% dengan kriteria sangat baik. hal ini menunjukkan keberhasilan penelitian yang dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada aspek hasil belajar elemen pemahaman IPAS yakni $\geq 75\%$. Hasil tes evaluasi siklus II lebih tinggi 7% daripada indikator yang telah ditentukan.

b) Peningkatan Keterampilan Proses

Hasil Peningkatan Presentase keterampilan proses siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis QR code pada pembelajaran IPAS kelas V SD 4 Kesambi pada siklus I dan 2 dapat dilihat pada gambar diagram berikut

ini.



Gambar 3 Peningkatan Hasil Belajar Elemen Keterampilan Proses

Sumber : Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Proses Siklus I dan II

Berdasarkan Gambar 3 diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengamatan keterampilan proses siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis QR code memperoleh hasil presentase rata-rata 65,5% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus I dan 80% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses siswa sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan yakni $\geq 70\%$ dengan kualifikasi “Baik”. Hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses siswa yang dimulai dari siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR code mengalami sebuah peningkatan. Keterampilan proses

menurut (Kastawaningtyas & Martini, 2020) merupakan suatu kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam belajar secara ilmiah dengan tujuan memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berproses secara ilmiah guna menemukan data dan merumuskan sendiri suatu fakta, konsep, atau teori.

Hasil penelitian ini relvan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran dengan presentase ketuntasan klasikal 66% dengan kategori baik dan rata-rata kelas 62,5 pada siklus I dan pada siklus II rata-rata siswa mencapai 73,8 dengan presentase klasikal 88% dengan kategori sangat baik. penelitian lain juga dilakukan oleh (Maharani et al., 2021) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 adalah 64.52% dan siklus 2 adalah 85.28%.

Penerapan media permainan ular tangga berbasisi *QR code* di kelas akan

melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam implementasinya. Media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kerjasama siswa dengan antar anggota kelompoknya. Meskipun pada awal pelaksanaannya terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berpartisipasi serta terlihat ragu-ragu dalam kegiatan berkelompok karena belum terbiasa, namun pada kegiatan pembelajaran selanjutnya siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran hal ini terbukti dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada elemen pemahaman IPAS yang memperoleh rata-rata kelas 68 dengan presentase ketuntasan klasikal 53% dengan kriteria “cukup” pada siklus I serta rata-rata kelas 78 dengan presentase ketuntasan klasikal 82% dengan kriteria “Sangat Baik” pada siklus II. dan pada hasil belajar elemen keterampilan proses memperoleh presentase 65,5% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus I dan 80% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II.

Penerapan media permainan ular tangga berbasis QR code dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan

menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan tantangan melalui mekanisme permainan yang terstruktur. Penelitian oleh Herianingtyas et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran, seperti video animasi interaktif dan e-worksheet, dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media inovatif seperti QR code yang digunakan dalam permainan dapat menjadi alternatif efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis

Selain itu, penelitian Maharani et al. (2021) yang berfokus pada model pembelajaran berbasis permainan menyebutkan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa dalam pembelajaran kelompok. Dengan menggunakan media ular tangga berbasis QR code, siswa tidak hanya belajar konsep IPAS tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Pendekatan ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dan pengembangan keterampilan proses dalam pembelajaran berbasis aktivitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis *QR code* pada siswa kelas V SD 4 Kesambi yang berjumlah 17 siswa pada muatan pembelajaran IPAS tahun ajaran 2023/2024 dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Peningkatan Hasil belajar IPAS kelas V pada elemen keterampilan proses siswa dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis *QR code* yang memperoleh presentase 65,5% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus I dan 80% dengan kualifikasi “Baik” pada siklus II. Sedangkan pada elemen pemahaman IPAS diperoleh rata-rata kelas 68 dengan presentase ketuntasan klasikal 53% dengan kriteria “Sedang” pada siklus I serta rata-rata kelas 78 dengan presentase ketuntasan klasikal 82% dengan kriteria “Sangat Tinggi” pada siklus II.

Dengan prolehan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media permainan ular tangga berbasis *QR code* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dan keterampilan mengajar guru kelas V SD 4 Kesambi Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada tahun ajaran 2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dhomiri, Junedi Junedi, & Mukh Nursikin. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 118–128.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79.
- Arikunto, S. (2017). Prosedur penelitian tindakan kelas. Jakarta Bumi aksara
- Budiyono, A. (2021). Konsep Kurikulum Terintegrasi. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 66–84.
- Cahyani, W. P., Khamdun, & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Predict Observe Explain (Poe) Pada Siswa Kelas V Sd 7 Bulung Kulon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6346–6358.
- Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1002.
- Dumyati, S., Afrida, T., & Adiputra, D. K. (2023). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV SD N 1 Muara Ciujung Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2), 106–111.
- Fadlilah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.

- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
- Hipi, S. I., Jusuf, H., & Flora Ninta Tarigan, S. (2022). Penerapan Metode Rating Scale Sebagai Penilaian Kinerja Petugas Rekam Medis Di Rumah Sakit Islam (RSI) Gorontalo (Application Of The Rating Scale Method As Performance Assessment Of Medical Recording Officers In Hospital Islam (RSI) Gorontalo). *Public Health and Surveillance Review*, 1(1), 11–23.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Kastawaningtyas, A., & Martini, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Experiential Learning Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 45.
- Kironoratri, L. (2020). Buku Kumpulan Puisi Anak Berbasis Kearifan Lokal Daerah Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Bahterasia*, 1(2), 55–60.
- Kosesa, M. D., Herianingtyas, N. L. R., & Dewi, R. (2024). Model TPACK dan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akhlak pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 145-152
- Lutfiana, A. A., Khamdun, K., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Bolnet terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN Jembulwunut Kecamatan Gunung Wungkal Kabupaten Pati. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1), 609.
- Maharani, D. S., Indrawadi, J., & Amri, U. (2021). Penggunaan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Sdn 13 Kapalo Koto Kota Padang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 1069.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 327–346. d
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). *Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek*. Sidoarjo:Ganding Pustaka
- Puspitasari, D., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas Iv SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2), 125–132.
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.

Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(2), 80–85.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.