

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, media pembelajaran mempunyai berbagai macam istilah, dalam bahasa latin, medius yang artinya perantara. Akan tetapi dalam bahasa Inggris, "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium," yang mengacu pada perantara atau saluran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat, penyampai pesan, atau mediator dalam proses pembelajaran (Suryani, 2016). Media memiliki fungsi sebagai alat informasi. Di samping itu, media pembelajaran juga dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran untuk memberikan bimbingan dan bantuan pembelajaran pada lingkungan belajar supaya tercapai tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan perkakas atau sarana yang bertujuan memberikan berbagai informasi kepada pihak lain dalam keberlangsungan proses transfer ilmu supaya tujuan pembelajaran dapat berhasil tercapai dengan efektif..

Media adalah sarana untuk menyampaikan informasi. Sarana tersebut merupakan suatu wadah media pendidikan ketika media tersebut dapat menyampaikan pesan di saat proses belajar mengajar

Penggunaan media sangat penting, dikarenakan di dalam sebuah pembelajaran antara seorang guru dan peserta didiknya diperlukannya sebuah media, karena media pembelajaran bersifat fleksibel dan mampu memberikan sebab akibat yang baik bagi peserta didik untuk mengembangkan diri potensi yang mereka miliki (Suryani, 2016).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, kita dapat mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapainya untuk mengkomunikasikan informasi yang disusun semenarik mungkin untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

b. Pengertian Media pembelajaran Digital

Inovasi merupakan aspek yang perlu diperhatikan saat membuat materi pendidikan. Inovasi ini menghasilkan media pembelajaran digital adalah alat untuk mengirimkan informasi pendidikan secara elektronik baik secara grafis atau sebaliknya dan suara secara interaktif dan menghibur (Nuryanah et al., 2021). Media pembelajaran digital merujuk pada media yang menggunakan teknologi komputer untuk menyediakan pengalaman belajar interaktif. mengajar siswa memahami materi pembelajaran dalam bentuk animasi, audio, video, teks, dan grafik (Nugraheni, 2017). Media pembelajaran digital ini sangat tepat digunakan untuk

pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa karena prosesnya disesuaikan untuk memperoleh perhatian mereka dengan lebih baik..

Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik dan musik dapat membangkitkan minat untuk belajar yang dimiliki oleh para siswa. Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman (Nur Alifah et al., 2023). Pembelajaran digital berperan dalam dalam mendorong kegiatan pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi dan inquiri pada peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019). Media pembelajarn digital dapat didefinisikan sebagai sistem digital yang bisa memungkinkan adanya komunikasi dan berbagi data antara guru dan juga siswa yang menciptakan pembelajaran yang aktif, penciptaan pengetahuan, penyelidikan dan eksplorasi di antara siswa (Rachmadtullah et al., 2022). Pertumbuhan pembelajaran digital bersifat informasional dan memiliki potensi yang besar mengubah cara orang belajar, mengumpulkan informasi, dan mengatur informasi (Zulaiha, 2018). Perkembangan zaman yang semakin pesat dan dengan adanya teknologi bisa memberikan kesempatan kepada Pendidik akan didorong untuk mengembangkan metode pembelajaran agar mencapai hasil belajar optimal. dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi pada siswa (Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Berdasarkan hasil pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar digital adalah alat yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan teknologi audio visual untuk menyampaikan isi pembelajaran, dan dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran disaat proses belajar berlangsung memiliki peranan yang sangat penting. Hasil belajar siswa yang berkualitas menunjukkan proses belajar yang baik. Media bisa dikatakan sebagai sumber utama yang bisa sebagai pemberi atau pembawa informasi bagi penerima. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran: (Puspitarini et al., 2019) :

1. Media sebagai sumber belajar peserta didik
2. Fungsi semantic berkaitan dengan istilah, tanda, symbol, dan kata.
3. Fungsi manipukatif adalah kemampuan media untuk memuat kejadian-kejadian dalam berbagai bentuk dengan kebutuhan, situasi, maksud dan tujuan yang berbeda-beda.
4. Fungsi fiksatif menangkap, menyimpan dan merekonstruksi kembali suatu benda atau peristiwa sejarah; memulihkan suatu hal atau peristiwa kuno.

5. Fungsi distributif banyak siswa yang dapat mengikuti media yang digunakan untuk proses pembelajaran.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran mempunyai fungsi perhatian, kognitif,afektif, motivasi dan imajinatif.
7. Fungsi sosial budaya, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sisial budaya antar siswa dengan kebiasaan adat istiadat, lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Media pembelajaran juga masih memiliki beberapa fungsi lainnya, diantaranya adalah sebagai berikut (Aghni, 2018) :

1. Fungsi Komunikasi

Materi pembelajaran dimanfaatkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengkomunikasikan proses pembelajaran dengan demikian, kesulitan komunikasi verbal dan kesalahpahaman tidak dialami.

2. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih masuk akal, karena di dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk menambah informasi saja, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan desain peserta didik.

3. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dimungkinkan untuk mengasimilasi persepsi masing-masing siswa agar mereka dapat mempersepsikan materi yang ditawarkan dengan cara yang sama.

4. Fungsi Individualitas

Karena keragaman latar belakang, pengalaman, dan gaya belajar siswa serta ketersediaan materi pendidikan, kebutuhan setiap orang, termasuk preferensi dan gaya belajar yang berbeda-beda, dapat terpenuhi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas penyampaian pesan di dalam proses pembelajaran
2. Meningkatkan dan mampu memotivasi peserta didik
3. Adanya media pembelajaran dapat mengajarkan cara belajar yang lebih berkesan dan bermakna
4. Bagi peserta didik, literasi media dapat membuat pengalaman peserta didik menjadi lebih nyata.

d. Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik

Pemilihan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, supaya mendapatkan hasil yang maksimal maka terdapat beberapa kriteria media pembelajaran diantaranya sebagai berikut (Sripatmi et al., 2023):

1. Menarik minat belajar peserta didik
2. Materi yang disajikan bermanfaat bagi peserta didik
3. Sumber belajar relevan dengan kurikulum yang sudah berlaku
4. Materi yang disampaikan bersifat autentik dan terkini
5. Terjaminnya keakuratan fakta dan konsep.
6. Format penyajian materi terorganisir
7. Tidak mengandung unsur propaganda
8. Narasi, gambar, efek, warna dan lain-lain, memenuhi standar
9. Penggunaan bahasa, symbol ilustrasi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
10. Telah dibuktikan dengan adanya validitas.

Media pembelajaran yang baik akan mudah mendapatkan atau menarik perhatian siswa, guna mengevaluasi keefektifan suatu media pembelajaran (Anindita Trinura Novitasari et al., 2020). Media yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut: 1. Memiliki tampilan yang baik dan berfungsi untuk memusatkan perhatian dari peserta didik pada proses pembelajaran; 2. Memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman kepada siswa agar mudah memahami informasi yang disampaikan guru; 3. Mudah dimengerti dan dioperasikan oleh penggunanya, dan 4. Memiliki ciri khas dan keunikan serta nilai tambah di dalam media.

e. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Metode pendidikan mengalami pergeseran dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang menekankan pada pembelajaran tatap muka beralih ke pembelajaran berbasis digital yang menggunakan teknologi informasi (Saragih et al., 2022). Banyak sekali perkembangan media pembelajaran berbasis digital memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan memungkinkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online maupun offline. Dapat dilihat banyak sekali manfaat dari media pembelajaran, menurut Setiawan (2019) adapun manfaat dari pembelajaran digital yang dapat memberikan dampak yang positif, antara lain : 1) akses informasi yang bisa dijangkau dengan lebih cepat dan mudah; 2) tumbuhnya inovasi di berbagai bidang yang ditujukan untuk teknologi digital dan kemudahan kerja; 3) munculnya teknologi digital yang berbasis media massa; 4) meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan penerapan teknologi; 5) munculnya berbagai media komersial online yang membawa kebutuhan yang berbeda.

Kegiatan pembelajaran digital memiliki banyak manfaat karena memungkinkan para peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja selama tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Adapun keunggulan dari media pembelajaran digital antara lain (Muhasim, 2017) : 1) pengetahuan lebih mudah dibagikan; 2)

pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik; 3) menumbuhkan minat belajar yang lebih besar; 4) penyimpanan informasi yang mudah; 5) akses informasi yang lebih mudah dan cepat tersampaikan.

Pembelajaran digital sangat membantu untuk meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar, memfasilitasi keterlibatan langsung, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif (Hermawan et al., 2023). Banyak sekali platform sumber pembelajaran digital yang berbasis online, seperti perpustakaan online, diskusi online, esai online, dan bahan-bahan pembelajaran online lainnya. Selain itu juga dengan adanya pembelajaran digital berbagi pengetahuan dapat dilakukan dengan sangat mudah.

2. Permainan Ular Tangga Berbasis Digital

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih (Tiarawati & Surakarta, 2024). Dua orang siswa dapat memainkan permainan ular tangga secara bersamaan. Setiap siswa dapat melempar dadu dan mempunyai pion. Ada enam angka pada dadu. Permainan ini diciptakan mulai pada tahun 1870 (Zudhah Ferryka, 2017). Tidak ada permainan papan standar di ular tangga. Setiap orang dapat mendesain papannya sendiri menggunakan kotak, tangga, dan ular

dalam jumlah yang bervariasi. Dimulai dengan angka pada bidang pertama, setiap pemain melempar dadu secara bergantian. Jumlah dadu yang muncul ketika pemain tiba di salah satu ujung tangga menentukan karakter mereka dan seberapa jauh mereka dapat mendaki. Mereka harus jatuh ke dalam wadah di bawah ular setelah mendarat di peti yang berisi ular tersebut. Pemenangnya adalah orang yang mencapai kotak terakhir. Apabila seorang peserta mendapatkan dadu dengan nilai 6, mereka biasanya mendapatkan giliran lagi. Jika tidak mendapatkan 6, giliran pemain berikutnya yang bermain. Jika pemain berada di tangga, dia akan memanjatnya, tetapi jika berada di ekor ular maka ia harus turun.

Tujuan dari permainan ular tangga ini yaitu untuk menciptakan motivasi belajar siswa agar siswa selalu belajar dan mereview pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya, yang kemudian disajikan dalam bentuk permainan agar siswa bersenang-senang (Prameswari, N, 2018). Permainan ular tangga ini terdapat pertanyaan pada setiap kotak yang tersedia. Peserta didik dituntut dapat menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kotak supaya bisa melanjutkan ke langkah selanjutnya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan suatu media edukatif yang mengambil bagian dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

b. Petunjuk Permainan Ular Tangga Berbasis Digital

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut (Anggraeni et al., 2023):

1. Setiap kelompok bisa terdiri dari 2 sampai 6 orang
2. Permainan dimulai dengan menekan tombol baru
3. Banyaknya langkah yang harus dilakukan siswa ditentukan oleh nilai dadu yang dilempar.
4. Peserta didik menekan tombol pion kemudian bergerak sesuai dengan nomor dadu yang telah didapatkan. Setelah peserta didik masuk dan tetap berada di dalam kotak, mereka harus menjawab pertanyaan di dalam kotak tersebut.
5. Jika peserta didik gagal merespons, maka ia kehilangan kesempatan untuk memutar ulang hingga satu putaran permainan.
6. Jika peserta didik tidak bisa menjawab, diberi kesempatan untuk memilih dadu secara acak di putaran berikutnya
7. Ketika peserta didik mendapatkan dadu di angka 6, mereka diberi kesempatan untuk memilih Kembali dadu tersebut secara acak
8. Siswa dapat memanjat ke dalam kotak yang di atasnya terdapat gambar tangga sesuai dengan tinggi tangga tersebut jika menerimanya.

9. Ketika peserta didik menerima gambar ular maka mereka harus turun Kembali
10. Permainan dimenangkan oleh siswa yang berhasil mencapai titik tertinggi ular tangga.

c. Manfaat Permainan Ular Tangga Digital

Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga yang berbasis digital adalah sebagai berikut (Swaninda et al., 2019) :

1. Menanamkan pengetahuan terhadap peserta didik melalui kegiatan belajar sambil bermain
2. Menumbuhkan kemampuan berpikir, kreativitas dan bahasa peserta didik sehingga bisa mengembangkan sikap, dan moral yang baik
3. Menjelaskan lingkungan permainan yang menarik sehingga menciptakan suatu kesan yang berbeda kepada peserta didik
4. Dapat menggunakan teknologi secara tepat
5. Kenali kemenangan dan kekalahan
6. Belajar untuk bekerjasama dan menunggu giliran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Digital

Menurut Afandi (2015) media pembelajaran ular ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari tangga ini, diantaranya yaitu :

- Kelebihan
 1. Melatih sikap kepada peserta didik untuk belajar sabar menunggu giliran untuk mulai bermain

2. Melatih ranah kognitif peserta didik di saat menjumlahkan hasil mata dadu yang diperolehnya
 3. Melatih kolaborasi dan kerjasama kepada peserta didik
 4. Menambah motivasi kepada peserta didik bahwa kegiatan belajar itu sungguh menyenangkan
 5. Media ular tangga sangat efektif untuk kegiatan review tentang pembelajaran yang telah dipelajarinya
 6. Media ini sangat mudah untuk dimainkan
 7. Dapat meningkatkan antusias pada peserta didik
 8. Media pembelajaran ini sangat menarik karena terdapat berbagai gambar dan warna yang menarik.
- Kekurangan
 1. Diperlukan persiapan yang cermat untuk menyelaraskan antara konsep materi dan proses pembelajaran.
 2. Media pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan cara penggunaannya kepada peserta didik
 3. Kurangnya pemahaman terhadap cara bermain akan menimbulkan kericuhan pada peserta didik
 4. Anak yang kurang memahami materi akan mengalami kesulitan saat bermain.

3. *Qr-Code*

a. *Pengertian Qr-Code*

QR-code merupakan jenis barcode dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari Denso Corporation, sebuah perusahaan Jepang. *QR-code* pertama kali dikenalkan pada tahun 1994. (Garate, 2017). *QR* ini berasal dari kata “*quick response*”, arti isi kode bisa diterjemahkan dengan cepat dan akurat maka dari itu *QR code* dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai. Sistem kerja dari kode *QR* adalah membaca beberapa komponen kotak kode. Terdapat tiga kotak besar di setiap sudut yang dipresentasikan sebagai pemisah kode, kotak yang lebih kecil cocok untuk mengukur kotak. Komponen ditengah kode meliputi nomor versi, pola waktu, dan informasi tanggal. Secara spesifik, *QR-Code* mampu menyimpan data numerik hingga 7089 karakter, data alphanumerik hingga 4296 karakter, kode biner hingga 2844 byte, dan karakter huruf Kanji hingga 1817 byte. Hal ini memungkinkan *QR code* untuk membuka URL, menyimpan kontak di buku telepon, menampilkan teks kepada pengguna, dan berbagai kegunaan tambahan. Informasi dapat disimpan dalam *QR code* baik secara vertical maupun horizontal (Sugiana & Muhtadi, 2019).

b. Kelebihan *Qr-Code*

Kode *QR* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (Ariska & Jazman, 2016):

1. *QR-Code* bisa menyimpan data yang dikunci dalam kapasitas yang besar dan dapat menyandikan berbagai jenis data
2. Kode *QR* bisa menyandikan data dalam sepersepuluh dari uang yang dibutuhkan oleh kode batang konvensional
3. Dapat dengan cepat membaca kode *QR* ke berbagai arah.

4. Model *Problem Based Learning***a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)**

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran di mana kegiatan pembelajarannya difokuskan pada peserta didik yang dihadapkan pada berbagai Isu yang terkait dengan kehidupan mereka (Fauziah et al., 2017). Dengan model ini, peserta didik telah diperkenalkan dengan berbagai tantangan kehidupan sehari-hari yang mungkin mereka hadapi setelah menyelesaikan pendidikan mereka. Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan pendekatan pembelajaran berbasis isu ini, siswa disuguhkan materi pembelajaran dengan menggunakan suatu masalah sebagai batu loncatan untuk berdebat, yang kemudian mereka analisis untuk menghasilkan jawaban atau solusi (Fauziah et al., 2017).

Boud dan Falleti mengungkapkan bahwa suatu metode pengajaran yang disebut Model Pembelajaran Berbasis Masalah menempatkan siswa di tengah-tengah permasalahan. Mereka menyatakan bahwa pendekatan ini merupakan salah satu inovasi paling penting dalam dunia pendidikan. (Watoni et al., 2021). Selain itu juga, dengan adanya model pembelajaran Dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL), diharapkan siswa dapat mengaktifkan aktivitas mental mereka sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mendorong siswa untuk menemukan gaya belajar mereka sendiri dan berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata sebelum mempelajari mata pelajaran secara resmi, pendekatan ini berupaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran. (Simbolon & Koeswanti, 2020). Dengan menggunakan model ini, seorang siswa akan memperoleh keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang nantinya dapat diterapkan untuk menghadapi tantangan dalam masyarakat yang sebenarnya.

Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang menghadirkan suatu permasalahan atau masalah sebagai titik sentral dari proses pembelajaran. *real-life* hal-hal yang terjadi pada kehidupan sehari-hari dan siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah dengan tepat (Yuliasari, 2017). Menurut Ulger (2018), Model PBL termasuk model yang berfokus pada peserta didik

karena peserta didik menghadapi masalah rumit disetiap harinya. Model pembelajaran PBL ini memberikan siswa akan masalah sehari-harinya sehingga membantu mereka memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari dan menuntut siswa untuk menggunakan pemikiran kritis mereka di dalam pemecahan masalah (Amita & Diah, 2023).

Berdasarkan hasil beberapa tinjauan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, membantu mereka mengatasi tantangan yang mungkin mereka hadapi.

b. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) memiliki tujuan untuk mendukung para siswa untuk menjadi mandiri yang bisa memecahkan masalah dan berpikir kritis (Rahmayanti Dewi et al., 2020). Berpikir kritis mampu untuk menyelesaikan masalah di dalam kehidupan sehari-harinya. Seseorang bisa memecahkan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan mereka sendiri. PBL juga mendukung perkembangan siswa dalam pembelajaran mandiri melalui kolaborasi dengan suatu sumber yang relevan di dalam menangani suatu masalah.

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran berbasis masalah (PBL) mampu

mengembangkan rasa percaya diri pada siswa di dalam mengatasi masalah yang relevan di dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Hotimah, (2020), sebagai berikut :

1. Siswa dihadapkan dengan permasalahan untuk kegiatan awal pembelajaran.
2. Menggunakan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pemecahan masalah membuat siswa mendapatkan suatu pengetahuan yang baru dari mencari informasi tersebut.
4. Dengan adanya permasalahan yang baru, siswa menjadi tertantang dalam menyelesaikan masalah tersebut
5. Lebih menekankan pada kegiatan belajar secara mandiri.
6. Menggunakan sumber informasi yang berbeda, dan
7. Dengan adanya system berkelompok siswa diharapkan mampu bersosialisasi dan saling bekerjasama, dan pada kegiatan akhir siswa dapat menunjukkan hasil kerja kelompoknya.

Sedangkan menurut Rahmayanti Dewi et al., (2020), Berikut adalah karakteristik dalam model pembelajaran PBL (*Problem-Based Learning*):

1. Model PBL merupakan kegiatan kognitif yang dipengaruhi oleh perilaku,

2. Dari hasil pemecahan masalah yang dilakukan maka dapat dilihat bagaimana mencari permasalahan tersebut,
3. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan mengembangkan pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Berdasarkan hasil uraian diatas maka secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik PBL adalah sebagai berikut::

1. Dengan model PBL, kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyajian sebuah masalah,
2. Siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dan memberikan solusi,
3. Siswa dapat bekerja kelompok di dalam menyelesaikan masalah tersebut,
4. Kegiatan presentasi akan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun beberapa keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran PBL (Hotimah, 2020). Keunggulan dari model PBL yang pertama, PBL mampu meningkatkan kapasitas siswa untuk menemukan informasi baru dan meningkatkan aktivitas serta motivasi belajar mereka. Selain itu juga, model ini mampu mentransfer pengetahuan baru siswa sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam memecahkan suatu masalah nyata dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. PBL juga memberikan kebebasan kepada siswa dalam menggunakan pengetahuannya dan membantu para siswa memahami konsep untuk memecahkan suatu masalah.

Meskipun memiliki sejumlah keunggulan, model pembelajaran PBL juga memiliki beberapa kelemahan. Misalnya, jika siswa menganggap bahwa suatu permasalahan terlalu sulit untuk dipecahkan, mereka mungkin kehilangan motivasi untuk mencobanya. Selain itu, ada kecenderungan bahwa siswa merasa perlu memahami sepenuhnya materi sebelum mereka dapat memecahkan suatu masalah, yang pada akhirnya dapat mengurangi kemauan mereka untuk belajar dan mencari solusi.

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Proses pembelajaran PBL dapat dilaksanakan oleh guru ketika semua perangkat pembelajaran siap digunakan. Siswa juga perlu memahami proses dan mengumpulkan kelompok kecil.

Adapun sintaks PBL adalah sebagai berikut :

Table 2.1. Sintaks Model Pembelajaran PBL

Fase atau Tahapan	Aktivitas Guru
Fase 1	Setelah menjelaskan tujuan
Orienttasi peserta didik terhadap masalah	pembelajaran, guru mendorong para peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas mengatasi masalah yang telah mereka putuskan sendiri

Fase 2	Guru membantu para peserta
Mengorganisaikan siswa untuk belajar	didik di dalam mengidentifikasi dan menyusun tanggung jawab terhadap tugas penelitian yang relevan
Fase 3	Guru mendorong para peserta
Membantu penyelidikan secara kelompok dan individu	didik untuk melakukan suatu percobaan, mengidentifikasi penyebab, dan menyelesaikan suatu permasalahan.
Fase 4	Guru memmbantu siswa
Mengembangkan dan menunjukkan hasil kerja serta mempresentasikannya	untuk menyiapkan dan merencanakan tugas, misalnya seperti laporan.
Fase 5	Guru membantu para peserta
Evaluasi dan analisis prosedur pemecahan masalah	didik memeriksa tugas mereka.

(Ade & Hasan, 2017)

5. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah, kini digabungkan menjadi

satu yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan untuk mendorong anak-anak dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Andreani & Gunansyah, 2023). IPA merupakan mata pelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis dan analitis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Fiteriani & Baharudin, 2017). Pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih mendalam (Yusri, 2020). Di sisi lain, IPS menekankan pada keterampilan pemecahan masalah, baik yang sederhana maupun kompleks, segala sesuatu yang terkait dengan kehidupan siswa (Ningrum & Putri, 2021). Dengan Kurikulum Merdeka, integrasi kedua mata pelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan bagi para siswa (Sugih et al., 2023).

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nico Slamet Chrisna Putra dkk, pada tahun 2020 “Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar” yang dalam penelitian ini didasarkan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media yang kurang menarik, sehingga siswa tidak sepenuhnya dapat memahami

materi pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik, seperti aplikasi atau permainan berbasis software. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Rejoso 1 Kabupaten Blitar pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil validasinya diperoleh validasi media mendapatkan 94% dengan kategori layak, validasi materi memperoleh skor 90% dengan kategori layak, hasil validasi bahasa 90% dengan kategori layak. Sedangkan untuk hasil validasi kepraktisan guru memperoleh 86% dengan kategori sangat baik, hasil respon siswa memperoleh 91% dengan kategori sangat baik dan hasil keaktifan siswa memperoleh 87% dengan kategori tidak perlu revisi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis digital adalah layak.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Oktavia Anggraeni dkk, pada tahun 2023 “Pengembangan Lingkungan Pembelajaran Digital Ular Tangga Untuk Keanekaragaman Budaya Indonesia, Materi IPS Mata Pelajaran Kelas IV Sekolah Dasar” dalam penelitian ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat pada abad 21. Maka dari itu, diperlukan adanya perubahan dalam perkembangan lingkungan belajar saat ini. Sesuai dengan kebutuhan saat ini, lingkungan pembelajaran digital adalah solusi untuk permasalahan ini. Lingkungan belajar ini disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik, dengan adanya media

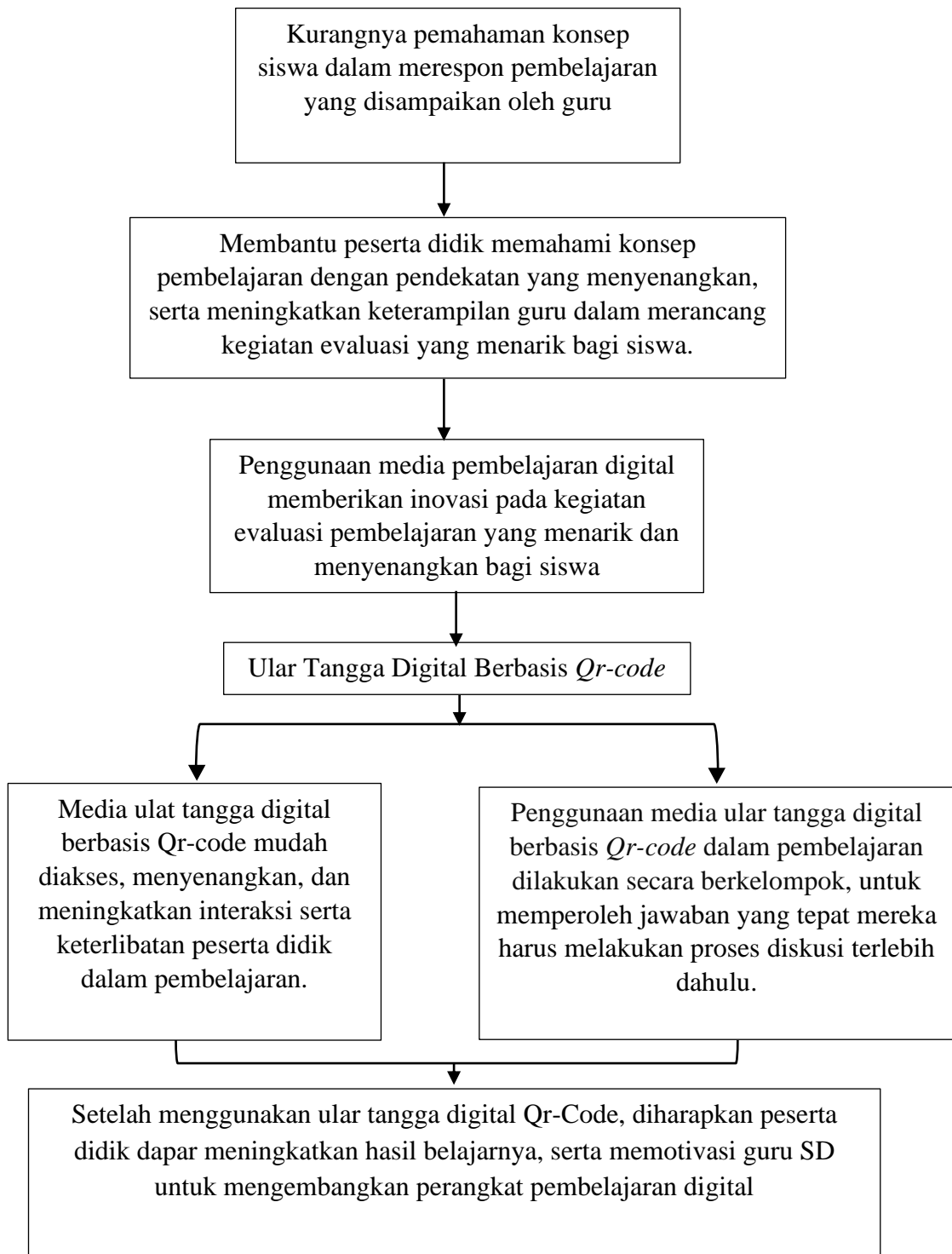
pembelajaran digital diharapkan mampu membangkitkan minat peserta didik.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Hotmadinar Sianipar dkk, pada tahun 2023 “Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Qr-Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 125138 Pematang Siantar” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan atau memajukan media pembelajaran berbasis *Qr-code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dari hasil observasi yang dilakukan ternyata didapatkan banyak siswa menghadapi tantangan. di dalam pembelajaran IPS. Penurunan pemahaman ini terutama dipengaruhi oleh metode dan media pembelajar yang kenakan oleh pendidik. Banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional. Penggunaan media digital cenderung kurang beragam misalnya *google classroom* dan *whatsapp*. Dengan adanya hal tersebut peneliti mencoba membuat media baru yaitu *QR-Code* yang mungkin bisa diakses oleh siswa, dan bisa meningkatkan hasil belajar, dari hasil penelitian yang dilakukan media *Qr-code* ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.

C. KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran pada tahapan kegiatan evaluasi masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya kurangnya pemahaman konsep siswa dalam merespon pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan yang ada peneliti memiliki harapan untuk dapat membantu

siswa dalam menelaah konsep pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan, dengan adanya media pembelajaran digital pada zaman sekarang maka peneliti memiliki ide untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Peneliti tertarik mengembangkan lingkungan belajar berbasis digital yang berbasis *Qr-code* salah satunya pada media ular tangga digital berbasis *Qr-Code*. Media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* mudah untuk diakses, menyenangkan, dan diharapkan mampu meningkatkan interaksi pada peserta didik serta keterlibatannya dalam pembelajaran. Penggunaan dari media ular tangga digital berbasis *Qr-code* ini dilakukan secara berkelompok dan siswa diminta untuk berdiskusi supaya mendapatkan jawaban yang tepat.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. HIPOTESIS

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Media ular tangga digital berbasis *Qr Code* ini layak diterapkan pada pembelajaran IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar.
2. Media Ular Tangga Digital berbasis *Qr Code* praktis jika digunakan pada pembelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar dengan pendekatan *Problem Based Learning*.