

## Kombinasi Media Pembelajaran Modern dan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Darul Ulum Petiyin

Meta Paramita Nur Azizah\*, Anas Ahmadi, Yuniseffendri  
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*Corresponding Author: [meta.22020@mhs.unesa.ac.id](mailto:meta.22020@mhs.unesa.ac.id)  
Dikirim: 11-12-2023; Direvisi: 13-12-2023; Diterima: 14-12-2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menerapkan kombinasi dua media pembelajaran modern berupa QR Code dan media pembelajaran tradisional berupa ular tangga pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IX MTs Darul Ulum Petiyin. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan studi pustaka. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa siklus I belum mencapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran klasik berupa ceramah. Kemudian peneliti melakukan penelitian Kembali pada siklus II yang menggunakan kombinasi dua media, yakni modern dan tradisional yang menghasilkan peningkatan secara signifikan pada peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar. Rata-rata keaktifan peserta didik melalui empat indikator yang ditentukan oleh peneliti menghasilkan 69,01% pada siklus I dan II, melalui perhitungan N Gain Score.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Bahasa Indonesia; Media Ular Tangga; Media QR Code; Keaktifan Peserta Didik.

**Abstract:** This research aims to increase student activity by applying a combination of two modern learning media in the form of QR Code and traditional learning media in the form of snakes and ladders in Indonesian language learning in class IX MTs Darul Ulum Petiyin. This research is classroom action research carried out in two learning cycles. Data collection techniques in this research used observation and literature study. Based on the research results, it was discovered that cycle I had not achieved the indicators set by the researcher using classical learning media in the form of lectures. Then the researchers conducted research again in cycle II which used a combination of two media, namely modern and traditional, which resulted in significant improvements in students in carrying out the teaching and learning process. The average activity of students through the four indicators determined by the researchers resulted in 69.01% in cycles I and II, through the calculation of the N Gain Score.

**Keywords :** Indonesian Language Learning; Snakes and Ladders Media; QR Code Media; Student Activeness.

### PENDAHULUAN

Tahun 2023 pendidikan di Indonesia mulai berkembang. Manusia lebih sadar akan pentingnya sebuah pendidikan. Sebuah kelas akan berjalan ketika pengajar dan peserta didik bekerja sama dengan baik. pengajar merupakan pemeran utama dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas. Pengajar memiliki peran dalam mengatur, mengendalikan, serta mengkondisikan kelas supaya bisa berjalan dengan lancar, hidup, dan aktif. Selain pengajar, peserta didik juga berperan penting dalam berjalannya sebuah pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam kelas akan

membuat kelas menjadi hidup. Interaksi antara pengajar dan peserta didik merupakan sebuah proses belajar dengan tujuan mentransfer ilmu yang disebut pendidikan.

Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku yang menuju kepada kedewasaan (Priyanto, 2021: 238). Pendidikan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan suatu bangsa (Marpaung, 2023: 3762). Pendidikan memegang peran penting dalam perubahan atau perkembangan manusia dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pendidikan juga diajarkan bagaimana cara peserta didik membentuk karakter dalam dirinya, digunakan sebagai jembatan dan wadah untuk menumbuhkan bakat dan minat peserta didik. Selain itu pendidikan juga bisa digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Pendidikan terbagi menjadi dua, pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang berlangsung di sekolah yang melibatkan pengajar dan peserta didik, sedangkan non-formal dapat berlangsung di luar sekolah, bisa di lingkungan rumah bersama orang tua maupun di luar rumah bersama teman-temannya.

Pendidikan formal, dimulai dari pendidikan dasar, berlanjut ke menengah hingga pendidikan tinggi yang dilakukan secara terstruktur dan berjenjang (Syaadah, 2022: 125). Pendidikan formal menampung beberapa mata pelajaran untuk diajarkan, salah satunya adalah mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang ada atau hadir di setiap jenjang pendidikan. Menurut Hoerudin (2023: 117) masih banyak guru yang menggunakan metode klasik seperti ceramah, sehingga membatasi peserta didik untuk menuangkan ide. Sedangkan mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki materi yang banyak menjadikan peserta didik sering mengeluh bosan. Kurangnya media yang digunakan guru menjadikan peserta didik pasif dalam kelas. Hal ini juga selaras dengan fungsi media yang menjadikan berlangsungnya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Salah satu unsur penting untuk menunjang proses pembelajaran yakni media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”(Wulandari, 2023: 3930), sedangkan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Sarumaha, 2022: 2046). Learning media is an intermediary, container, or tool to convey learning messages (Nuryanti, 2023: 256). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018: 172). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelas adalah kombinasi ular tangga dan QR Code. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Wati, 2021: 69). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat dikembangkan untuk media pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bermain, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan QR-Code atau Quick Response Code adalah jenis barcode yang berbentuk dua dimensi dimana bertujuan untuk menyampaikan informasi serta mendapat tanggapan atau respon yang cepat (Dellia, 2022: 355). Currently, the use of QR Codes has been widely



implemented in the form of QR Code Readers and QR Code Generator applications so that someone will find it very easy to generate information in the form of QR Codes and get the information they want to know (Auliaty, 2021: 364).

QR Code merupakan bentuk evolusi dari kode batang atau barcode. Kode batang atau barcode merupakan simbol yang berpola batang-batang berwarna hitam dan putih. Kode batang atau barcode biasanya diikuti dengan angka dan huruf di bawahnya. Sedangkan QR Code merupakan kode respon cepat yang memiliki bentuk dominan persegi. QR Code dikembangkan oleh Denso Corporation, sebuah perusahaan Jepang yang banyak bergerak di bidang otomotif. QR Code ini dipublikasikan pada tahun 1994 dengan tujuan untuk pelacakan kendaraan di bagian manufaktur dengan cepat dan mendapatkan respon dengan cepat pula (Nugraha, 2011: 149). Sehingga penggunaan gawai dapat digunakan sebagai alat menunjang penggunaan media QR Code.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Hamidah *et al.* (2022) penelitian ini mengatasi problematika guru dalam pengupayaan meningkatkan kemampuan bahasa arab dengan menggunakan gawai melalui internet dan aplikasinya. Penelitian berikutnya berasal dari jurnal Prawara yang ditulis oleh Bagus Wahyu Setyawan (2022) penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Gawai digunakan sebagai alat untuk menunjang berjalannya aktivitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Penelitian relevan ketiga berasal dari jurnal pengabdian Al-Ikhlas yang ditulis oleh Aulia Rahmawati *et al.* (2022) Pada penelitian ini menggabungkan tiga media pembelajaran secara langsung, yakni qr-code, powerpoint, dan google classroom. Namun penelitian ini kurang maksimal sebab hanya mencakup 3 level (reaction, learning, dan behavior ) saja, dikarenakan pelatihan dilaksanakan secara online selama masa pandemi. Penelitian relevan selanjutnya berasal dari Saleh *et al.* (2018). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan QR-Code memberikan dampak positif dalam meningkatkan proses pembelajaran. melalui QR-Code mahasiswa dapat mengevaluasi hasil pekerjaannya dengan baik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga hasil penelitiannya relevan, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa asing pada mahasiswa di perguruan tinggi. Selanjutnya penelitian relevan kelima ditulis oleh Fansisca *et al.* (2020). Menurut jurnal tersebut teknik pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman, perencanaan, dan melatih percaya diri. Selain itu, penggunaan media “permainan” dalam pembelajaran dapat mengembangkan bahasa anak, moral, sosial, emosi, kognitif, fisik, dan kreativitas.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian mengenai kombinasi permainan ular tangga dan QR Code dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IX MTs Darul Ulum Petiyin. Peneliti menggunakan kedua media tersebut untuk menunjang pembelajaran bahasa khususnya materi menyusun cerita pendek. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana kombinasi permainan ular tangga dan qr code dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IX MTs Darul Ulum Petiyin.



## **KAJIAN TEORI**

### **Keterampilan Berbahasa**

Berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa bahasa adalah penghele ilmu pengetahuan. Artinya, bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan. Selain itu, bahasa merupakan alat komunikasi manusia, melalui bahasa manusia dapat memahami maksud dan pikiran serta perkataan ketika berkomunikasi (Sasabila, 2023: 1). Materi pelajaran bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek keterampilan, yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Botty, 2018: 43). Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk fokus pada keterampilan berbicara.

Berbicara adalah salah satu cara berkomunikasi untuk mengungkapkan pendapat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara lisan. Dalam pelajaran bahasa Indonesia berbicara merupakan salah satu dari keempat keterampilan. Keterampilan berbicara merupakan bahasa lisan yang berisi pembelajaran yang sulit sehingga kesulitan dalam berbicara di alami oleh pengajar dan peserta didik (Mustafafi, 2025: 635). Keterampilan berbicara memiliki peran penting untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Tolak ukur dalam menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa dapat ditentukan oleh keterampilan dalam berbicara (Nikmah, 2020: 619). Kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan suatu kata atau suara untuk mengekspresikan diri, mengungkap pendapat, menyampaikan ide dan gagasan. Materi pelajaran bahasa Indonesia yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik salah satunya adalah menyusun cerita pendek. Praktik bercerita dapat digunakan sebagai sarana untuk megembangkan ketrampilan berbicara peserta didik, praktik bercerita bertujuan untuk menyampaikan hasil penulisan atau karya peserta didik berupa cerita pendek kepada orang lain, selain itu praktik bercerita juga bisa mengajak peserta didik lain untuk mengenal sebuah karya sastra.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk membantu proses pembelajaran yang bersifat abstrak lalu dikonkretkan (Fitria, 2023: 2244). Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar, karena media pembelajaran semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar (Telaumbanau, 2022: 30). Media pembelajaran juga bisa disebut dengan sebuah sarana yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan dan menyampaikan suatu materi. Selain itu, media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu mencapai pembelajaran secara sempurna. Dalam penelitian ini, peneliti mengkombinasikan dua media pembelajaran, yakni QR Code sebagai media pembelajaran modern dan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tradisional.

QR Code (Quick Response Code) merupakan pengembangan dari Barcode yang dulunya digunakan sebagai penyimpanan data berbentuk kode. QR Code adalah barcode dua dimensi yang penggunaanya dapat mengunduh aplikasi pemindaian barcode melalui handphone (Arianti, 2019: 73). QR-Code yang pertama kali diciptakan di Jepang untuk mengembangkan Barcode yang merupakan kode satu



dimensi dan dikembangkan menjadi kode dua dimensi sehingga dapat menampung data yang lebih besar. Barcode dua dimensi atau QR Code pertama kali diperkenalkan Denso Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk mendata inventaris produksi suku cadang kendaraan, namun sekarang sudah dapat digunakan dalam berbagai bidang (Irawan, 2018: 57).

QR Code sekarang banyak digunakan sebagai alat transaksi pembelian maupun digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu keuntungan memakai QR Code dalam transaksi pembelian adalah mengurangi jumlah kertas yang digunakan untuk melakukan transaksi, selain itu juga dapat membantu mempermudah dalam melakukan pembayaran. Selain itu, QR Code juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Fitur yang digunakan oleh QR Code mempermudah pendidik dan peserta didik dalam penggunaannya. Pengajar dapat membuat kodenya di beberapa aplikasi yang sudah tersedia di App Store maupun Play Store, seperti Menti, Quizizz, dan lain-lain. Pengajar juga dapat memasukkan materi, soal, maupun gambar pada QR code yang sudah dibuat, kemudian peserta didik dapat menscan data materi yang diberikan dengan cepat. Hal tersebut dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran modern di dalamnya.

Penggunaan media modern bisa beriringan atau dikombinasikan dengan media pembelajaran tradisional. Sebelumnya peneliti sudah memaparkan terkait media pembelajaran modern berupa QR Code, selanjutnya akan dibahas terkait media pembelajaran tradisional, yakni permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Audina, 2022: 298). Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang tergolong board game dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Setiani, 2022: 263). Permainan ular tangga bisa digunakan pengajar sebagai media pembelajaran sebab sifatnya sangat praktis, ekonomis, serta mudah dimainkan. Selain itu media ini juga bisa meningkatkan antusias peserta didik karena terdapat banyak gambar dan penuh warna..

### **Keaktifan Peserta Didik**

Keaktifan belajar adalah salah satu aspek penting dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Keaktifan belajar memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, salah satunya adalah mendapat pengalaman belajar secara langsung, terjalin kerja sama antar peserta didik dengan baik, berkembangnya aspek pribadi peserta didik, mengembangkan kemampuan-kemampuan diri, terjalinnya interaksi sosial dengan baik, adanya kesempatan berpikir secara kritis, serta kelas menjadi lebih hidup (Parhusip, 2023: 292). Selain itu keaktifan peserta didik juga bagus dalam pengelolaan emosi dan lebih menekan kreativitas peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Oemar Hamalik (2009: 175) penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para peserta didik karena: (1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri. (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral. (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa. (4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri. (5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis. (6) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru. (7) Pengajaran diselenggarakan secara



realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik. Dan (8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara menyeluruh terhadap suatu objek (Jaya, 2020: 110). Penelitian deskriptif kualitatif merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial (Nurbaeti, 2022: 101). Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan yang dilaksanakan dalam sebuah kelas secara bersama (Risani, 2012: 9). Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kolaborasi antara guru bahasa Indonesia dengan peserta didik kelas IX. Penelitian dilaksanakan di MTs Darul Ulum Petiyin yang beralamat di Dusun Petiyin, Takerharjo, Solokuro, Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2023 dan 14 Oktober 2023.

Teknik pengumpulan data dalam penulisan ini dilakukan dengan dua cara. Pertama studi lapangan, metode pengumpulan dilaksanakan secara langsung di lapangan (observasi), tepatnya di sekolah MTs Darul Ulum Petiyin, dengan menentukan hal yang dibutuhkan. Kemudian mencatat semua yang berkaitan dengan penelitian. Kedua studi Pustaka, peneliti melakukan penelitian dengan mempelajari berbagai sumber yang berkaitan. Mencari referensi melalui internet, kemudian mencatat dan mengutip yang berkaitan dengan penelitian. Data observasi kemudian dihitung menggunakan rumus N Gain Score. Berikut rumus perhitungannya:

$$g = \frac{\text{skor posttest}}{\text{skor maksimal}} - \frac{\text{skor pretest}}{\text{skor pretest}}$$

**Tabel 1.** Table Interpretasi (N-Gain Score)

Table Interpretasi (N-Gain Score)	
N-GainScore (g)	Interpretasi
$-1.00 < g < 0,0$	<i>Decrease</i>
$g = 0,0$	<i>Stable</i>
$0,0 < g < 0,30$	<i>Low</i>
$0,30 < g < 0,70$	<i>Average</i>
$0,70 < g < 1.00$	<i>Hight</i>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan materi pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks cerita pendek di kelas IX MTs Darul Ulum Petiyin sebanyak dua kali pertemuan, selama dua siklus. Siklus I atau tahap tindakan pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis, 12 Oktober 2023 pada pukul 07.00-08.10 WIB. Kemudian siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Oktober 2023 pada pukul 08.10-09.20 WIB. Siklus II merupakan perbaikan sekaligus pemantapan



tindakan dengan tujuan meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyusun cerita pendek menggunakan media tradisional (permainan ular tangga) dan media modern (QR code).

### **Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IX MTs Darul Ulum Petiyin**

Berdasarkan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, keaktifan peserta didik terlihat dari keantusiasan mereka selama mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Kegiatan mengajar ini berlangsung dengan dua siklus. Siklus pertama menggunakan media klasik berupa ceramah, sedangkan siklus kedua menggabungkan antara media tradisional berupa ular tangga dan media modern berupa QR code, peserta didik terlihat senang dan bersemangat ketika mengikuti kedua siklus tersebut, namun ada beberapa perbedaan yang terlihat. Selain itu, keaktifan peserta didik juga dapat dilihat berdasarkan butir indikator keaktifan peserta didik sebagai berikut: (1) Partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran. (2) partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Keeratan hubungan peserta didik dengan kelompok belajar. Dan (4) kesempatan dalam mengambil kesimpulan yang diberikan kepada peserta didik (Amry, 2018: 260-261). Peneliti memiliki tingkat dalam proses penelitian yang menyangkut empat indikator tersebut, di antaranya:

1. Peserta didik dapat memilih serta memahami bagaimana cara membangun pengetahuannya selama kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diharuskan untuk aktif dalam kegiatan berdiskusi antar kelompok, selain itu juga dapat memahami materi dan kegiatan praktek.
3. Peserta didik terlihat aktif ketika melakukan diskusi antar kelompok, selain itu peserta didik juga diharapkan dapat memahami materi yang telah dipaparkan oleh teman antar kelompok maupun pengajar.
4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyimpulkan terkait materi yang telah dibahas. Keaktifan dalam pembelajaran dapat terlihat dari bagaimana antusias peserta didik dalam memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran sesuai dengan pemahaman masing-masing.

### **Media Modern dan Tradisional dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil penelitian menghasilkan data bahwa penelitian dalam pertemuan siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti, sebab persentase keaktifan peserta didik belum mencukupi indikator keberhasilan yang diinginkan. Siklus I penelitian ini menggunakan media klasik (ceramah). Adapun kekurangan tersebut dapat dilihat dari butir indikator keaktifan belajar peserta didik pada siklus I. Indikator keaktifan pertama yaitu partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran. Pada siklus I peserta didik kurang berpartisipasi dalam menentukan tujuan pembelajaran, hanya terdapat tiga anak yang ikut menentukan atau berpartisipasi pada tujuan pembelajaran di materi menyusun cerita pendek. Peserta didik lebih terfokus pada materi yang disampaikan oleh pengajar, sehingga seluruh peserta didik tidak ada yang berpartisipasi dalam menentukan tujuan pembelajaran. Indikator kedua adalah partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus I peserta didik hanya fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu juga banyak yang bercanda dengan teman



sebangku mereka. Interaksi antara peserta didik dan pengajar bisa dibbilang minim, sebab hanya ada satu atau dua peserta didik yang bertanya dan menjawab ketika proses belajar mengajar berlangsung. Indikator ketiga yaitu hubungan dengan kelompok belajar, pada siklus I interaksi antar kelompok untuk membahas materi sangat minim. Hanya sekitar enam anak yang mengikuti kegiatan belajar secara berkelompok dengan baik dan aktif, selebihnya hanya bermain, mengobrol, dan bercanda selama kelas berlangsung. Indikator terakhir adalah kesempatan mengambil kesimpulan. Pada tahap siklus I hanya ada empat peserta didik yang menyimpulkan terkait materi yang dibahas. Hanya empat peserta didik yang bertahan untuk fokus dari awal dimulai pembelajaran hingga berakhirnya kelas. Dua puluh satu anak lebih memilih untuk bercanda dengan rekan sebangkunya, tidak fokus mendengarkan, dan mengantuk. Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa peningkatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan di luar kelas menggunakan media Qr code dan ular tangga. Dalam siklus II peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran dan terdapat peningkatan keaktifannya. Pada siklus II peserta didik telah mencapai indikator keaktifan yang sesuai dengan harapan peneliti. Hal tersebut ditandai dengan butir indikator pertama yaitu partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan kegiatan pembelajaran. Pada siklus II ini peserta didik tidak hanya berfokus pada materi yang akan dibahas di kelas. Melainkan peserta didik lebih banyak bertanya dan merespon dari awal proses belajar mengajar dimulai. Saat kegiatan apersepsi, mereka bertanya dan berpendapat terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas.

Indikator kedua yaitu partisipasi peserta didik dalam kegiatan mengajar. Pada siklus I peserta didik lebih pasif ketika pembelajaran berlangsung, namun pada siklus II peserta didik lebih aktif. Pada siklus II peserta didik diikutsertakan langsung selama pembelajaran. Interaksi antara pengajar dan peserta didik berjalan dengan sangat baik. Mereka belajar sambil bermain dengan dua media pembelajaran yang dikombinasikan secara bersama. Mereka bermain ular tangga dan menscan QR Code yang sudah disediakan, sehingga teori akan disampaikan antar peserta didik secara langsung. Hampir seluruh peserta didik ikut serta secara aktif saat menggunakan media ular tangga dan QR Code.

Indikator ketiga hubungan peserta didik dengan kelompok belajar. Siklus II ini membagi dua puluh lima peserta didik menjadi lima kelompok. Pada masing-masing kelompok menyiapkan materi, pertanyaan, dan sanggahan untuk berdiskusi ketika kelompok lain menyampaikan argumennya. Pertanyaan antar kelompok berlangsung secara baik, sebagai anak juga mencatat argumen yang disampaikan. Hal ini menggambarkan bahwa indikator ketiga dalam siklus II berjalan sesuai dengan keinginan pengajar, menjadikan kelas lebih aktif dan hidup. Indikator keempat atau terakhir dalam penelitian ini adalah mengambil kesimpulan. Pada siklus II ini peserta didik lebih banyak menyampaikan simpulan dari materi yang telah dibahas. Simpulan tersebut hadir ketika adanya diskusi tiap kelompok selama kelas berjalan, simpulan yang kurang akan ditambahi oleh kelompok lain, sehingga materi dapat disampaikan dengan ringan dan pemahaman diterima dengan mudah. Hal tersebut merupakan bentuk adanya keaktifan peserta didik dalam kelas berlangsung hingga akhir.



Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa ada peningkatan keaktifan peserta didik, baik dari hasil pengamatan maupun hasil angket keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II. Berikut tabel hasil dari angket keaktifan peserta didik.

**Tabel 2.** Hasil Angket Keaktifan Peserta Didik

Indikator Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus I & II	Ideal (25 Peserta Didik)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1. Partisipasi Menentukan Tujuan Pembelajaran	0	17	17	25	0,68	68,00
2. Partisipasi Kegiatan Belajar Mengajar	4	23	19	21	0,90	90,48
3. Keeratan Hubungan Kelompok Belajar	6	22	16	19	0,84	84,21
4. Mengambil Kesimpulan	4	11	7	21	0,33	33,33
Mean	3,5	18,25	14,75	21,5	0,69	69,01

Table di atas dapat dipaparkan sebagai berikut, (1) partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran. Pada siklus I berjumlah nol, tidak ada peserta didik yang mau menentukan tujuan pembelajaran, mereka hanya berfokus pada materi yang disampaikan oleh pengajar. Namun pada siklus II peserta didik meningkat dengan pesat, ada tujuh belas peserta didik yang berpartisipasi untuk menentukan tujuan pembelajaran. Dengan begitu peserta didik akan mengetahui dan memahami kekuatan serta kelemahan yang mereka miliki. Maka dari itu, peningkatan dari indikator pertama pada siklus I dan siklus II menghasilkan 17 peserta didik atau setara dengan 68%. (2) partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus I peserta didik yang berinteraksi hanya sekitar empat anak, mereka hanya menjawab dan bertanya seadanya ketika kelas berlangsung, sebab penyampaian materi sebagian besar dilakukan oleh pengajar, sehingga kelas menjadi kurang aktif dan peserta didik lebih banyak yang mengobrol dan mengantuk dalam kelas. Berbeda dengan siklus II, karena mereka diajak ikut serta secara langsung menggunakan media ular tangga dan qr code sehingga mereka lebih banyak aktif. Dalam penelitian ada dua puluh tiga anak yang ikut serta aktif dalam kegiatan mengajar. Peningkatan yang pesat, terbilang meningkat sembilan belas peserta didik yang aktif dalam mengikuti kelas pada siklus II. (3) keeratan hubungan dengan kelompok belajar. Pada siklus I hanya enam anak yang ikut serta dalam diskusi yang terdiri dari lima kelompok. Kelas menjadi sangat pasif, sebagian anak memilih asik bermain dengan teman kelompoknya, bahkan ada yang memilih tidur selama kegiatan kelas berlangsung. Berbeda dengan siklus II yang meningkat sebanyak enam belas siswa. Pada siklus II ini siswa yang ikut berpartisipasi dalam berdiskusi sebanyak dua puluh dua peserta didik. Sisanya mereka memilih menjadi notulen untuk kelompok masing-masing. Pada siklus II ini peserta didik banyak yang aktif, sebab peserta didik menjelaskan secara langsung hasil dari qr code yang mereka scan, kelas menjadi hidup dikarenakan banyak peserta didik yang beradu argumen serta bertanya sesama kelompok. (4) kesempatan dalam mengambil kesimpulan. Pada siklus I peserta didik yang menyampaikan kesimpulan hanya empat anak, sebab sebagian dari mereka tidak mendengarkan dan memilih untuk mengobrol dengan



teman bangkunya, bahkan ada beberapa yang mengantuk dan tertidur. Jadi hanya empat anak pada indikator berpartisipasi selama kegiatan mengajar yang dapat menyampaikan kesimpulan di akhir pembelajaran. Berbeda dengan siklus II, meningkat menjadi sebelas anak yang berpartisipasi dalam menyampaikan simpulan di akhir pembelajaran. Sebelas anak ini menyampaikan simpulan yang didiskusikan dengan teman kelompoknya. Berdasarkan penjelasan di atas, rata-rata keaktifan peserta didik melalui empat indikator yang ditentukan oleh peneliti menghasilkan 69,01%. Jika dilihat dari interpretasi yang ditentukan oleh Hake, maka masuk dalam kelas Average atau kelas kedua setelah High dalam perhitungan N Gain Score Excel. Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan melalui kombinasi media yang digunakan, yaitu media ular tangga dan media QR Code.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik saat menggunakan kombinasi media tradisional berupa ular tangga dan media modern berupa qr code meningkat secara signifikan daripada penggunaan media klasik berupa ceramah. Peserta didik diketahui lebih antusias ketika belajar di luar kelas menggunakan dua kombinasi media tradisional dan modern, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan bersemangat. Adapun Indikator yang digunakan oleh peneliti adalah (1) partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran, (2) partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, (3) hubungan dengan kelompok belajar, dan (4) kesempatan dalam mengambil simpulan. Dari masing-masing indikator keberhasilan dapat dilihat yang semula peserta didik tidak ada yang berpartisipasi pada indikator pertama di siklus I meningkat menjadi tujuh belas anak yang berpartisipasi di siklus II. Pada indikator kedua, mulanya ada empat anak yang berpartisipasi pada siklus I, kemudian meningkat menjadi dua puluh tiga anak di siklus II. Lalu pada indikator ketiga, mulanya yang ikut berpartisipasi hanya enam anak pada siklus I kemudian meningkat menjadi dua puluh dua anak pada siklus II. Dan yang terakhir pada indikator empat yang mulanya empat anak yang berpartisipasi pada siklus I meningkat menjadi sebelas anak pada siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan melalui kombinasi media yang digunakan, yaitu media ular tangga dan media QR Code yang diterapkan pada siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arianti, N. L. N., Darma, G. S., & Mahyuni, L. P. (2019). "Menakar keraguan penggunaan QR Code dalam transaksi bisnis. *Jurnal Manajemen Bisnis*", 16(2), 67-78.
- Asnur, M. N. A. (2018, July). "Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran bahasa asing pada perguruan tinggi di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*", (pp. 253-260). Badan Penerbit UNM.
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). "Pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma



- Wanita Pampangan Oki”. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295-304.
- Auliaty, Y., Iasha, V., & Siregar, Y. E. Y. (2021). “Development of QR Code-Based Learning Multimedia to Improve Literature of Elementary School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*”, 8(11), 359-369.
- Badriah, L. (2018). “Pembelajaran tematik sebagai upaya meningkatkan keaktifan peserta didik”. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 254-270.
- Botty, M. (2018). “Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma’had Islamy Palembang”. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 4(1), 41-55.
- Dedy Irawan, J., & Adriantantri, E. (2018). “Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*”, 1(2).
- Dellia, P., Mutiatun, S., & Amil, A. J. U. (2022). “Pengembangan Augmented Reality Museum Cakraningrat Bangkalan Berbasis QR-Code”. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 354-363.
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). “Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam”. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). “Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*”, 4(2), 630-638.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamidah, H., Nuryaman, A. D., & Muhsinah, M. (2022). “Pemanfaatan Gawai oleh Guru Berlatar Belakang Non-PBA dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 7(1), 51-62.
- Hoerudin, C. W. (2023). “Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa”. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 114-124.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2023). “Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3761-3772.
- Mustafafi, N., Utaminingsih, S., & Amaliyah, F. (2023). “Analisis Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Unggulan Muslimat NU Kudus”. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 632-644.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). “Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2”. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).



- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). "Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image". In *Informatics National Conference* (pp. 148-149).
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). "Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98-106.
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa". *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nuryatin, A., Rokhmansyah, A., Hawa, A. M., Rahmayanti, I., & Nugroho, B. A. (2023). Google classroom as an online learning media for Indonesian language learning during covid-19 pandemic. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(1), 255-262.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)". *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). "Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Rahmawati, A., Krisanjaya, K., & Azmin, G. G. (2022). "Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Qr Code Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Sit Al Haraki Depok". *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al BanjarY*, 8(1).
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Fau, Y. T. V., Bago, A. S., ... & Novialdi, A. (2022). "Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu". *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045-2052.
- Sasabila, A., Hadid, S., & Putri, Y. C. (2023). Literature Review: Bahasa Hewan Dan Bahasa Manusia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7185-7192.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4731-4737.
- Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., & Puteri, D. A. (2022). "Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269.
- Setyawan, B. W., & Sudaryanto, M. (2022). "Penggunaan Gawai dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Bahasa di Era Society 5.0". *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1-13.



- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). "Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*", 2(3), 283-294.
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa". *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). "Pendidikan Formal, Non-Formal, dan Pendidikan Informal". *Pema (Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat)*. 2 (2), 125-131.
- Telaumbanua, A. (2022). "Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*", 1(1), 29-34.
- Wati, A. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- 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.

