

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang ditemukan di SMP Negeri 1 Metro melalui wawancara dan observasi, peserta didik masih kurang aktif saat proses pembelajaran, terkesan bosan dan mengantuk, terdapat kesulitan memahami materi operasi bilangan bulat, serta contoh dan latihan soal didalam buku paket masih kurang. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran ular tangga matematika disertai *qr code* pada pokok bahasan operasi bilangan bulat. Media pembelajaran ular tangga ini didesain dengan adanya e-modul sebagai acuan materi dan didalamnya tersedia *qr code* yang berisi permainan ular tangga secara *online*. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga matematika disertai *qr code* pada pokok bahasan operasi bilangan bulat dikembangkan dengan hasil validasi dan uji kepraktisan. Hasil validasi materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 83% termasuk dalam kategori sangat valid, dan hasil validasi media diperoleh rata-rata persentase sebesar 94% termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun hasil uji kepraktisan diperoleh rata-rata persentase 89% termasuk dalam kategori sangat praktis. Penelitian ini menyarankan pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dengan opsi permainan ular tangga dibuat secara *offline*, dapat menambahkan video pembelajaran, perluasan materi, dan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata kunci: *Media pembelajaran; QR Code; Operasi Bilangan Bulat.*