

“TERSEMBUNYI”, TAPI MENARIK

Oleh:

Eko Prastiyanto¹⁾, Marianus Subandowo²⁾, Retno Danu Rusmawati³⁾

^{1,2,3}Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹email: ekoprasti123@gmail.com

²email: subanindi@gmail.com

³email: retno.danu@unipasby.ac.id

Abstrak

Minat siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris terutama di kelas VII masih sangat rendah. Ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah ketertarikan terhadap bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi kode QR sebagai penghubung antara buku cetak dan multimedia digital yaitu dengan cara materi pembelajaran berbentuk multimedia digital di “sembunyikan” dalam bentuk kode QR kemudian siswa dapat membukanya menggunakan ponsel pintar. Model pendekatan penelitian pengembangan ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carey. Hasil penelitian ini adalah 1). 89% siswa menyatakan bahwa guru mata pelajaran menggunakan bahan ajar yang sesuai, 2). 91% siswa menyatakan bahwa guru mata pelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai, 3). 88% siswa menyatakan bahwa teknologi kode QR yang terintegrasi ke dalam bahan ajar sangat menarik dan memotivasi untuk belajar, 4). 88% siswa menyatakan bahwa teknologi kode QR yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar sangat cocok dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, 5). 86% siswa menyatakan bahwa mereka antusias menggunakan teknologi kode QR dalam kegiatan pembelajaran, 6). 88% siswa menyatakan bahwa teknologi kode QR memudahkan mereka untuk belajar secara mandiri, 7). 90% siswa menyatakan bahwa teknologi kode QR memfasilitasi interaksi antara guru dan mereka.

Kata Kunci: Minat siswa, Bahan Ajar, Kode QR

1. PENDAHULUAN

Kurang tersedianya bahan ajar yang menarik pada mata pelajaran bahasa Inggris membuat minat siswa untuk belajar semakin rendah terutama untuk siswa kelas VII. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan dunia teknologi informasi dan komunikasi dalam segala aspek kehidupan yang sudah tidak dapat dibendung lagi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Maka, pemanfaatan dan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting guna mengikuti dan menjawab tantangan era yang semakin berkembang ini.

Bahan ajar berupa buku cetak yang saat ini diproduksi oleh pemerintah dan digunakan oleh sekolah-sekolah sebagai media pembelajaran sekiranya hanya mendukung siswa dengan gaya belajar visual. Pemakaian buku cetak ini belum bisa memfasilitasi semua gaya belajar siswa dan tidak sejalan dengan semangat perkembangan teknologi yang mengarah ke digital dan paperless. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah inovasi yang bisa digunakan untuk menggandeng semua gaya belajar dan sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Teknologi kode QR dapat digunakan dalam media pembelajaran sebagai penghubung antara buku cetak dengan digital multimedia. sangatlah penting guna mengikuti dan menjawab tantangan era yang semakin berkembang.

Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses pembelajaran. Segala

sesuatu yang bisa dipergunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media ini bisa jadi sangat luas dan melebar karena terdiri dari pengertian, sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

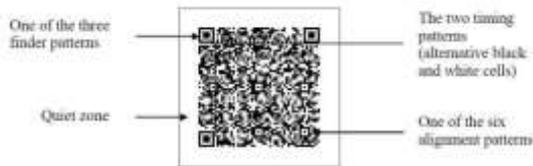
Dikarenakan proses belajar mengajar merupakan proses interaksi dan komunikasi, maka media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dan utama sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Dengan tidak adanya media, komunikasi tidak akan lancar dan proses pembelajaran sebagai interaksi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Kode QR. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar berbentuk buku cetak yang bukan hanya mengandung teks, namun juga mengandung Kode QR yang dapat menghubungkannya pada multimedia digital yang dapat digunakan sebagai upaya menjangkau berbagai gaya belajar siswa.

Bahan ajar berbasis Kode QR dalam penelitian ini adalah sebagai sarana pendidik dalam pembelajaran yang didesain pada mata pelajaran bahasa Inggris yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari dan

meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Bahan ajar berbasis Kode QR ini juga diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menguasai materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.



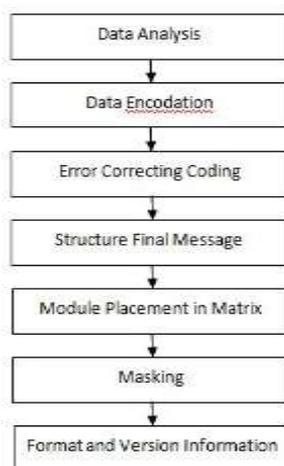
Gambar 1. Contoh Kode QR

Sumber: Law, C. & So, S. (2010) Journal of Educational Technology Development and Exchange, 3(1), 85-100.

Kode QR adalah image yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. Kode QR merupakan evolusi dari kode batang. Kode batang yang digunakan sebagai simbol penandaan objek nyata yang terbuat dari pola batang-batang berwarna hitam dan putih agar mudah untuk dikenali oleh komputer atau ponsel pintar.

Alat yang digunakan untuk membaca kode QR disebut pemindai kode QR. Pada dasarnya alat ini bukanlah alat yang terpisah, namun alat ini tersedia dalam bentuk aplikasi di ponsel pintar seperti Android atau iPhone. Tujuan utama kode QR saat ini digunakan untuk memudahkan pengguna ponsel pintar mengakses informasi dengan dua langkah mudah, yaitu: pindai kode QR dan lakukan aksi.

Prosedur pembuatan kode QR dari sebuah teks dapat dijelaskan dengan diagram alir berikut:

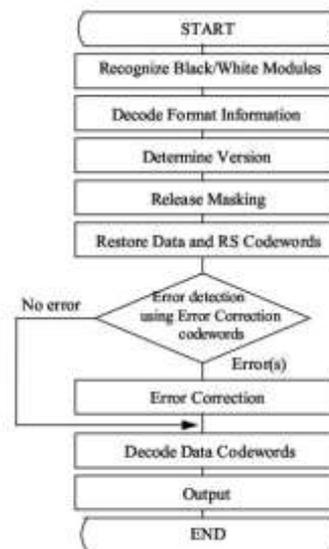


Gambar 2. Diagram alir pembuatan kode QR

Sumber: Jurnal Bianglala Informatika – lppm3.bsi.ac.id/jurnal Vol 4 No 1 – Maret 2016

Sedangkan, langkah-langkah untuk membaca kode QR menjadi teks aslinya merupakan kebalikan dari langkah-langkah pada pembuatan kode QR.

Secara umum prosedur pembacaan kode QR dapat dijelaskan dengan diagram alir berikut:



Gambar 3. Diagram alir pembacaan kode QR

Sumber: Jurnal Bianglala Informatika – lppm3.bsi.ac.id/jurnal Vol 4 No 1 – Maret 2016

Seiring berkembangnya kode QR, semakin banyak penelitian yang dilakukan mengenai kode simbol ini. Berbagai penelitian terus dilakukan, baik untuk menambah jumlah data yang dapat disimpan dalam kode QR, meminimalkan terhadap kerusakan, pemanfaatannya dalam berbagai bidang dan lain-lain.

Menurut J. Kossey (2016), dengan kode QR, pembelajaran dapat diperluas di luar kelas, dan materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks. Materi pembelajaran bisa berupa video, teks, gambar, dll serta kode QR dapat mendukung pembelajaran independen serta kolaborasi. Bahkan menurut J. Rikala (2014), dengan penerapan QR-Code dalam pembelajaran siswa menemukan motivasinya. Siswa-siswi bahkan berusaha menyelesaikan masalah yang belum diajarkan.

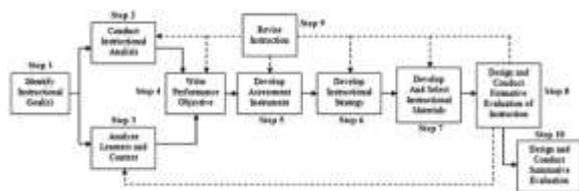
Beberapa hasil penelitian yang dilakukan dalam pemanfaatannya pada dunia pendidikan adalah hasil belajar siswa yang mengikuti pelajaran dengan penggunaan kode QR lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengambil pelajaran tanpa melibatkan penggunaan kode QR (Mustakim, 2013), terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh bahan ajar berbasis qr code terhadap motivasi belajar dan keterampilan dasar bermain tenis meja (Firmansyah, 2019), dan proses pembelajaran menggunakan QR Code memberikan dampak positif dalam peningkatan proses pembelajaran (Saleh, 2018).

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis kode QR. Uji efektivitas dan daya tarik ditentukan dengan konversi data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

Langkah-langkah model pendekatan sistem penelitian dan pengembangan yang

digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey.



Gambar 3. Desain Pengembangan Dick and Carey Sumber: Borg and Gall “Educational research and education” seventh edition (2003:571) figure 17.3 adapted from figure 2.1 on pp. 2-3 in: Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. the systematic design of instruction (5th ed.) 2001. Copyright ©2001

Langkah-langkah ini dipilih karena ini merupakan tahapan prosedural, dari tahapan prosedural semacam ini dapat dilihat beberapa kelebihan dari model ini diantaranya :

- a) Setiap langkah jelas dan mudah diikuti. Tahapan-tahapan model ini merupakan tahapan logis sederhana, artinya desain ini merupakan arah dan cara berpikir dari kebanyakan orang untuk mencapai suatu tujuan atau program.
- b) Teratur, efektif, dan efisien. Setiap tahapan yang dijelaskan secara rinci akan menghindarkan desainer dari multitafsir, sehingga setiap desainer akan melewati urutan yang sama.
- c) Walaupun secara tahapan, merupakan tahapan prosedural, akan tetapi pada model ini masih menyediakan ruang perbaikan yaitu pada langkah ke-9. Disediakkannya tahapan revisi pada analisis pembelajaran, memungkinkan perbaikan apabila terjadi kesalahan dan dapat segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya.
- d) Model Dick and Carey sangat sesuai untuk design pembelajaran, bahkan Gall menyebutkan bahwa tak hanya cocok digunakan untuk design pembelajaran namun juga untuk penelitian pendidikan secara umum.
- e) Model Dick and Carey dianggap sebagai model teoritis mandiri dalam ruang lingkup ilmu desain pembelajaran dan menjadi salah satu model pengembangan dalam Research and Development (R&D).
- f) Model Dick and Carey relatif sederhana, namun tahapan dan komponen yang dikembangkan rinci
- g) Setiap langkah model Dick and Carey adalah suatu prosedur yang sangat sistematis bila dibandingkan dengan model-model instruksional lainnya. Mulai dari tahap awal pengembangan sampai kepada desiminasi produk yang dikembangkan dengan melakukan proses perbaikan yang berlangsung secara terus-menerus hingga target (standar kualitas) produk

yang dikembangkan tercapai, yaitu efektif, efisien dan berkualitas

Dalam penelitian ini rancangan uji yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII meliputi uji coba prototipe bahan secara perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Subjek analisis kebutuhan sampel yang digunakan adalah siswa SMP AL-AMIN Surabaya kelas VII-A tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan homogenitas siswa yang ada disekolah tersebut maka peneliti menggunakan teknik purposive sampling.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini berguna untuk mendapatkan data-data sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII. Dengan menggunakan metode Observasi Berperan Serta (Participant Observation).

Tabel 1. Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kategori	Ya	Tidak
1	Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris?		
2	Apakah pembelajaran selama ini menggunakan media?		
3	Apakah media yang digunakan adalah media digital?		
4	Apakah media digital yang digunakan dibuat sendiri oleh guru?		
5	Apakah media digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran?		
6	Apakah media digital yang digunakan terintegrasi dengan bahan ajar?		
7	Apakah media yang digunakan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran?		
8	Apakah siswa antusias menggunakan media kegiatan pembelajaran?		
9	Apakah media yang digunakan memudahkan siswa untuk belajar mandiri?		
10	Media yang digunakan memudahkan interaksi antar guru dengan siswa?		

Instrumen juga disediakan untuk menilai kelayakan bahan ajar berbasis kode QR oleh ahli materi/isi bahasa Inggris, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan teman sejawat.

Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan data kelayakan dan tanggapan atas bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian, kritik, dan saran yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

1. Validasi Ahli Materi/isi

Validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian materi untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi/isi. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi/isi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan

sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan multimedia interaktif. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan ahli media.

3. Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi desain pembelajaran untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan desain pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan ahli desain pembelajaran.

4. Penilaian teman sejawat

Penilaian teman sejawat dilakukan untuk menilai kelayakan produk untuk diuji cobakan di lapangan. Penilaian, kritik, dan saran dari teman sejawat akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk. Penilaian dilakukan melalui angket penilaian teman sejawat

Tabel 2. Lembar Observasi Ahli Materi/isi

1. Aspek Kelayakan Isi

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN
A. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi ditinjau dari KD
	2. Keluasan materi ditinjau dari KD
	3. Kedalaman materi ditinjau dari KD
B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep
	5. Keakuratan masalah dan contoh
	6. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi
	7. Keakuratan istilah-istilah
C. Kemutakhiran materi	8. Keakuratan soal
	9. Penggunaan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
D. Mendorong Keingintahuan	10. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
	11. Mendorong rasa ingin tahu

2. Aspek kelayakan penyajian

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN
A. Teknik penyajian	1. Penyajian materi sistematis
B. Pendukung penyajian	2. Keruntutan konsep
	3. Ketersediaan contoh dan latihan soal dalam setiap kegiatan belajar
	4. Ketersediaan simpulan
	5. Ketersediaan soal tes formatif pada akhir kegiatan belajar
	6. Ketersediaan umpan balik pada akhir kegiatan belajar
	7. Ketersediaan daftar pustaka
	8. Pembelajaran disajikan dengan melibatkan siswa
C. Penyajian Pembelajaran	9. Ketertautan antar kegiatan belajar dan sub kegiatan belajar
D. Keutuhan	10. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar

3. Aspek kelayakan bahasa

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat
	2. Keefektifan kalimat
	3. Kebakuan istilah

B. Komunikatif dan Interaktif	4. Kemudahan penyajian materi untuk dipahami siswa
C. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual Siswa
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa
D. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa
	8. Ketepatan ejaan
E. Penggunaan istilah, simbol atau ikon	9. Ketepatan penggunaan istilah
	10. Ketepatan penggunaan simbol atau ikon

4. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum

A. Isi dari bahan ajar:	A. Bahan ajar:
1. Sangat tidak baik	1. Belum dapat digunakan
2. Kurang baik	2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Cukup	3. Dapat digunakan dengan cukup revisi
4. Baik	4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Sangat baik	5. Dapat digunakan tanpa revisi

Dalam setiap lembar observasi selalu diikuti dengan tabel penilaian umum yang merupakan kesimpulan dari penilai terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Selain itu, bahan ajar juga akan diuji cobakan untuk mendapatkan respon pengguna bahan ajar tersebut yaitu siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket, Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono (2017:142)

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih pada kolom yang sudah disediakan dengan memberikan tanda centang (√). Angket diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis kode QR yang dikembangkan

Tabel 3. Angket minat belajar bahasa Inggris menggunakan bahan ajar berbasis kode QR

No	Pernyataan
1	Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari
2	Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari
3	Merasa bosan saat pelajaran Bahasa Inggris
4	Guru mata pelajaran menggunakan bahan ajar yang sesuai
5	Guru mata pelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai
6	Media QR Code yang diintegrasikan dalam bahan ajar sangat menarik minat dan memotivasi untuk belajar
7	Media QR Code yang diintegrasikan dalam bahan ajar sangat sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa
8	Siswa antusias menggunakan media QR-Code dalam kegiatan pembelajaran
9	Media QR-Code memudahkan siswa untuk belajar mandiri
10	Media QR-Code memudahkan interaksi antar guru dengan siswa

Skala yang digunakan pada angket tersebut dengan ketentuan Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat

dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Jawaban setiap pertanyaan instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai rentang nilai dari sangat positif sampai sangat negatif.

Tabel 4. Pedoman Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2	4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/mudah/ layak/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi
3	3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/ cukup setuju/cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4	2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5	1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi

Sumber :Sugiyono (2017:93)

Instrumen pada pengembangan bahan ajar berbasis kode QR mata pelajaran bahasa Inggris terdiri dari instrumen untuk pengujian produk dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, teman sejawat dan responden (siswa kelas VII).

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif yaitu memaparkan produk bahan ajar berbasis QR-Code pada mata pelajaran bahasa Inggris hasil rancangan setelah diujicoba dan diterapkan pada pembelajaran dan menguji tingkat kelayakan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VII dapat dilihat dari komponen-komponen di antaranya: analisis kebutuhan (identifikasi kebutuhan bahan ajar yang inovatif), analisis pembelajaran (identifikasi kebutuhan bahan ajar berbasis media digital/sejalan perkembangan teknologi), analisis pembelajar (identifikasi kebutuhan pembelajar yang sesuai dengan latar pembelajaran dan keterampilan), merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen, mengembangkan strategi instruksional, mengembangkan dan memilih material instruksional, desain produk dan evaluasi (menganalisis produk oleh pakar/ahli dan menguji cobakan produk), revisi/perbaikan produk.

Dalam ketiga tahapan awal yang berupa analisis kebutuhan, analisis pembelajaran dan analisis pembelajar menggunakan metode observasi, didapati hasil Pertama, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran meskipun guru sudah melakukan beberapa upaya, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa LCD Proyektor untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Kedua, pemahaman tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran oleh pendidik sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan dan pembuatan

media pembelajaran oleh pendidik. Ketiga, kendala yang dihadapi pendidik terhadap media pembelajaran yang digunakan adalah belum terintegrasikannya media pembelajaran dengan bahan ajar yang digunakan, media yang digunakan hanya berorientasi pada penggunaan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran, belum pada melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut dan tidak terdapat kegiatan interaksi antar pendidik dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data dan kesimpulan yang diperoleh pada tahap analisis kebutuhan di atas, maka peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pendidik yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang terintegrasikan dengan media pembelajaran dengan demikian diharapkan dapat melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut dan terjadi interaksi antar pendidik dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa.

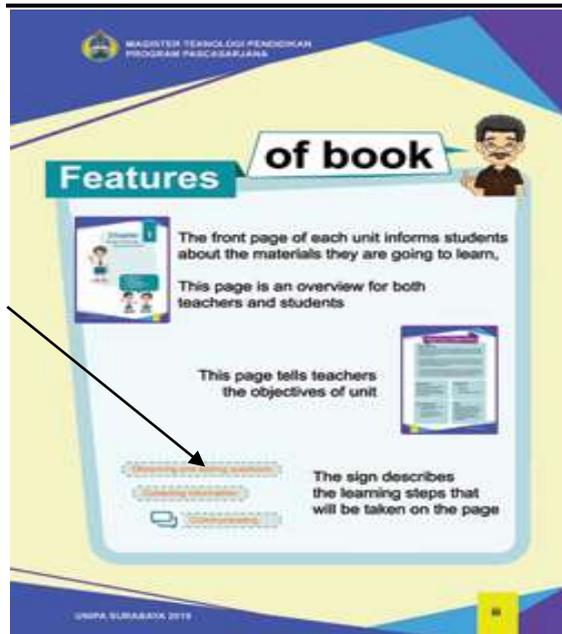
Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan yang telah dirumuskan pada langkah sebelumnya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis kode QR yang dikembangkan sesuai tujuan yang telah dirumuskan.

Guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka strategi yang digunakan dalam menyampaikan media pembelajaran yang disiapkan juga harus sesuai dengan desain pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian ini, pengembang menggunakan strategi instruksional pendekatan saintifik (scientific approach) yang merupakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan menitikberatkan pada penggunaan metode ilmiah dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini didasari pada esensi pembelajaran yang sesungguhnya merupakan sebuah proses ilmiah yang dilakukan oleh siswa dan pendidik. Pendekatan ini diharapkan mampu membuat siswa berpikir logis, kritis, ilmiah, dan objektif sesuai dengan fakta yang ada.

Langkah-langkah strategi ini adalah Observing (Mengamati), Asking question (Menanya), Associating (Mengumpulkan informasi), Eksperimenting (Mencoba), Communicating (Mengkomunikasikan).

Dalam bahan ajar pengembangan yang dibuat dalam penelitian ini dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran yang bisa diterapkan oleh pendidik.



Gambar 4. Bagian bahan ajar yang menunjukkan strategi instruksional

Sumber: bahan ajar hasil pengembangan

Berdasarkan langkah-langkah sebelumnya, maka peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku cetak yang diintegrasikan dengan media digital melalui teknologi kode QR. Hal ini dengan alasan bahwa bahan ajar berupa buku cetak masih sangat menjadi komponen yang sangat penting bagi siswa dan perkembangan kemampuan siswa dalam menggunakan kemajuan teknologi informasi sangat baik, sehingga diharapkan produk pengembangan ini mampu mencapai tujuan yang dirumuskan yaitu melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran dan terjadi interaksi antar pendidik dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa.



Gambar 5. Bahan ajar yang dikembangkan berupa buku cetak

Pada tahapan berikutnya, peneliti mulai merancang dan membuat bahan ajar yang dimaksud yaitu bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VII pada tengah

semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 yang kemudian dilaksanakan uji coba kepada siswa dan diakhir pembelajaran siswa mengisi angket guna mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis QR Code yang dikembangkan.

Uji coba perorangan dilakukan kepada subjek sebanyak 3 siswa dari kelas VII, yang mana dari hasil ujicoba tersebut bahan ajar yang dikembangkan mampu menarik siswa dalam belajar bahasa Inggris.



Gambar 6. Uji coba perorangan

Uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 2x dengan kelompok putra dan putri yang berjumlah masing-masing kelompok 6 siswa, dan didapati hasil siswa merasa sangat antusias, tertarik dan termotivasi untuk belajar serta memudahkan mereka dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.



Gambar 7. Uji coba kelompok kecil

Uji coba lapangan melibatkan subjek dalam satu kelas yaitu sebanyak 29 siswa, yang kemudian setelah pembelajaran siswa mengisi angket yang telah disiapkan pada tahapan sebelumnya.



Gambar 8. Uji coba lapangan

Pada ujicoba ini, peneliti didampingi oleh pengawas sekolah dan teman sejawat sebagai penilai dalam tahapan pembelajaran dan kelayakan bahan ajar/media yang dikembangkan.

Dalam lembar penilaiannya, Bapak Sugeng Joko Warsito, M.Pd. selaku pengawas

sekolah memberikan penilaian dengan nilai 92,3 (sangat baik) dan catatan bahwa: Pemanfaatan sumber belajar melalui IT sangat baik dan dapat melibatkan siswa dengan baik dalam penggunaannya, Pendampingan dalam diskusi kelompok baik, Semua siswa terlibat aktif dalam diskusi.

Sedangkan Ibu Reny Indaryati, M.Pd. selaku teman sejawat dalam lembar angket teman sejawatnya memberikan penilaian umum bahwa bahan ajar ini sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi dengan komentar akhir bahwa buku yang sangat tepat untuk digunakan siswa SMP kelas VII karena materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari, konsep, contoh soal dan latihan serta penggunaan kode QR dalam bahan ajar sangat membantu siswa memahami pelajaran dan menarik siswa.

Setelah dilakukan uji coba lapangan para siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis kode QR yang dikembangkan, dengan jumlah responden sebanyak 29 siswa dan skor tertinggi adalah 5, maka peneliti menggunakan rumus penskoran:

$$\text{Prosentase \%} = \frac{\sum n}{145} \times 100$$

didapati hasil sebagai berikut:



Gambar 9. Grafik hasil penelitian

Dari grafik di atas dapat diambil kesimpulan bahwa: 1. Sebanyak 91% siswa menyatakan bahwa guru mata pelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai, 2. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media kode QR yang diintegrasikan dalam bahan ajar sangat menarik minat dan memotivasi untuk belajar, 3. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media kode QR yang diintegrasikan dalam bahan ajar sangat sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, 4. Sebanyak 86% siswa menyatakan bahwa mereka antusias menggunakan media kode QR dalam kegiatan pembelajaran, 5. Sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media QR-Code memudahkan mereka untuk belajar mandiri, 6. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa media QR-Code memudahkan interaksi antar guru dengan mereka.

Penelitian ini melibatkan 2 orang ahli yaitu Ibu Dr. Dra. Siyaswati, M.Pd. selaku dosen bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

yang akan menjadi validator materi/isi dan bapak Dr. Wasis Djoko Dwiyoogo, M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Malang yang akan menjadi validator media dan desain pembelajaran.

1. Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian materi. Penilaian dilakukan melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi/isi.

Dari penilaian yang telah dilakukan didapati hasil bahwa materi/isi produk bahan ajar yang dikembangkan sangat baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Komentar yang diberikan adalah: in general is okay, bisa digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas 7.

2. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi penyajian media. Sedangkan validasi ahli desain pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi desain pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui angket uji kelayakan ahli media dan desain pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan didapati hasil bahwa media dan desain pembelajaran produk bahan ajar yang dikembangkan baik dan dapat digunakan tanpa revisi

Overview produk

Produk yang dihasilkan merupakan bahan ajar berupa buku cetak yang dilengkapi dengan kode QR sebagai penghubung dengan media pembelajaran digital.

Bagian-bagian pengembangan bahan ajar ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Bagian-bagian bahan ajar yang merupakan produk pengembangan

No	Gambar	Nama	Uraian
1		Cover	Menampilkan judul buku, penyusun, kelas, kurikulum dan tampilan yang menarik sesuai dengan isi buku yang dimaksud
2		Preface / kata pengantar	Menyajikan tantangan yang dihadapi dan solusi yang ditawarkan oleh penyusun dalam buku ini

3		Table of contents	Memuat daftar isi buku yang dilengkapi dengan halaman untuk memudahkan pengguna buku dalam menemukan materi yang diinginkan
4		Features of book I	Menampilkan bagian-bagian yang ada dalam buku dalam setiap halamannya
5		Features of book II	Menunjukkan dan menjelaskan cara penggunaan qr-code yang akan dilaksanakan dalam langkah pembelajaran serta menampilkan tabel refleksi yang akan ditemukan pada setiap akhir pembahasan
6		Halaman Bab	Menyajikan nomor bab, judul bab, materi yang akan dipelajari dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik
7		Learning objective	Menjelaskan kompetensi dasar, fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan dan topik yang akan dipelajari
8		Halaman isi buku	Memuat langkah pembelajaran (5M), materi pembelajaran, QR-code dan gambar ilustrasi yang menarik
9		Reflection	Berisi tabel refleksi yang harus diisi peserta didik di setiap akhir bab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik

10		References	Memuat sumber-sumber yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar
----	--	------------	---

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa bahan ajar ini disusun dengan sangat lengkap dan menarik sehingga mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Inggris serta dapat juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan berinteraksi dengan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1. Bahan ajar berupa buku cetak yang dikembangkan dengan dilengkapi kode QR dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, 2. Bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VII membuat siswa antusias menggunakan dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan interaksi antar pendidik dengan siswa, 3. Penyusunan bahan ajar berbasis kode QR dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VII ini sudah sangat baik dan menarik sehingga layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di kelas VII yang dapat pula digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri.

Saran yang bisa diberikan peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kepada guru:

1. Dapat memahami karakteristik siswa yang dihadapi karena itu merupakan modal awal bagi guru untuk menentukan model, media dan sumber belajar yang tepat bagi siswa
2. Dapat mengukur kemampuan guru dan fasilitas sekolah sebelum menggunakan bahan ajar ini karena jika potensi guru maupun sekolah tidak memadai maka kemungkinan hasil yang diharapkan juga tidak dapat dicapai dengan baik.

Kepada siswa:

3. Hendaknya sebelum menggunakan bahan ajar ini telah memiliki aplikasi pemindai kode QR yang telah terinstall pada ponsel pintar masing-masing sehingga dapat digunakan baik dalam pembelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran (mandiri).
4. Mempersiapkan paket data atau sambungan nirkabel yang dapat digunakan untuk menghubungkan bahan ajar yang digunakan dengan media digital melalui jaringan internet

Kepada pihak sekolah:

5. Agar meninjau kembali aturan sekolah dan mempertimbangkan peraturan untuk

- memperbolehkan siswa membawa telepon seluler mereka saat kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar ini.
6. Diharapkan dapat memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis QR-code secara berkala untuk meningkatkan kompetensi guru. Sehingga guru memiliki kecakapan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis QR-code yang berkualitas.
- Kepada peneliti selanjutnya:
7. Penelitian hendaknya tidak hanya berhenti pada langkah merancang kegiatan tes sumatif dari bahan ajar yang dikembangkan. Evaluasi sumatif ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibandingkan dengan program lain.
8. Membuat konten-konten media digital secara mandiri dan melibatkan siswa sehingga siswa merasa lebih dihargai atas karyanya dan secara tidak langsung akan juga menarik minat mereka untuk membuka bahan ajar berbasis kode QR ini.

5. REFERENSI

- Ainy Mauliddiyah, A. M. (2019). CODE-SWITCHING IN ENGLISH CLASSROOM INTERACTION IN A JUNIOR HIGH SCHOOL. *Jurnal Education and Development* , VOL 7 NO 3.
- Ayu Permata Sari, A. I. (2018). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* , 110-117.
- Company, S. E. (n.d.). Super Simple Songs - Kids Songs. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel: <https://www.youtube.com/watch?v=DuwTW6DzObs>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Fajrina, H. N. (2015, November 4). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. Retrieved August 26, 2019, from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Gunawan, A. W. (2016). Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. *Jurnal Bianglala Informatika – lppm3.bsi.ac.id/jurnal* , Vol 4 No 1.
- Guntur Firmansyah, D. H. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Qr Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tenis Meja. *Prosiding Seminar IPTEK Olahraga (SENALOG)* (hal. Vol. 2 No. 1). Banyuwangi: Universitas PGRI Banyuwangi.
- Jeanne Kossey, A. B. (2016). Connecting to Educational Resources Online with QR Codes. *FDLA Journal* , Vol.2, Article 1.
- Jenni Rikala and Marja Kankaanranta. (2014). BLENDING CLASSROOM TEACHING AND LEARNING WITH QR CODES. *10th International Conference Mobile Learning* , 141-148.
- Law, C.-y. a. (2010). QR Codes in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)* , Vol. 3 : Iss. 1 , Article 7.
- KriiuxZ, d. (n.d.). This Is Me Part 2. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel: <https://www.youtube.com/watch?v=8S0461QfEg8>
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Meredith D. Gall, J. P. (2003). *Educational Research Seventh Edition*. USA: Library of Congress Cataloging.
- Moose, M. (n.d.). Maple leaf Learning. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel: <https://www.youtube.com/watch?v=gVIFEVLzP4o>
- Nurming Saleh, S. S. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57* , 255.
- Oath, S. P. (2018, September 26). <https://medium.com/>. Retrieved August 26, 2019, from <https://medium.com/girl-geek-x/3-key-skills-for-staying-relevant-in-the-tech-economy-sophia-perl-with-oath-video-transcript-8111b2b0e05a>
- Pennington, W. W. (n.d.). The Kiboomers. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel: <http://youtube.com/kiboomu>
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sari, R. (n.d.). Media Pembelajaran Kelas 7 Chapter II : This is me! Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel: <https://www.youtube.com/watch?v=-Ry-tZzJF68>
- Sartika Mustakim, D. K. (2013). PENGGUNAAN QR CODE DALAM PEMBELAJARAN POKOK BAHASAN SISTEM PERIODIK UNSUR PADA KELAS X SMA

- LABSCHOOL UNTAD. Jurnal Akademi Kimia , Vol 2, No 4.
- Songs, E. K.-C. (n.d.). Phonics Song for Kids. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel:
<https://www.youtube.com/watch?v=hKakY4OQthA>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- TV, C. c. (n.d.). Nursery rhymes & songs for babies. Retrieved August 25, 2019 from Youtube Channel:
https://www.youtube.com/watch?v=XpcM-vE_swg
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan model-model pembelajaran*. Jakarta: CV. Ipa Abong.
- Yulaelawati, E. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pakar Raya.
- Zaida, N. (2017). *Bright an English Course for Junior High School Students 1*. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.