

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QR CODE*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PPKN DI MTS BANDAR AGUNG**

(Skripsi)

Oleh

Amanda Mustika Dehana

NPM 2013032045



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QR CODE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI MTS BANDAR AGUNG

Oleh

AMANDA MUSTIKA DEHANA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Metode dalam penelitian ini yaitu metode *quasy eskperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik MTs Bandar Agung. Sampel penelitian ini berjumlah 69 responden yang terdiri dari 35 responden kelas eksperimen dan 34 responden kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes sebagai teknik pokok sedangkan angket dan wawancara sebagai teknik penunjang. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan *N Gain Score* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* memiliki nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen sebesar 73% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, dengan presentase sebesar 69,9% dengan indikator variabel independen (X) yaitu : relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatn. Kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* berpengaruh positif sebesar 69,9% terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, QR-Code, Prestasi Belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING QR CODE-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT IN PPKN SUBJECTS AT MTS BANDAR AGUNG

This research aims to determine the effect of using QR-Code based learning media on student learning achievement in Civics subjects. The method in this research is the quasi-experiment method with a quantitative approach. The population of this study were MTs Bandar Agung students. The research sample consisted of 69 respondents consisting of 35 experimental class respondents and 34 control class respondents. Data collection techniques use tests as the main technique while questionnaires and interviews as supporting techniques. The data calculation technique uses SPSS. Based on the results of the N Gain Score calculation, it shows that the use of QR-Code learning media has an average (mean) value for the experimental class of 73% which can be classified as quite effective. This shows that there is an influence of the use of QR-Code based learning media on students' learning achievement in Civics subjects, with a percentage of 69.9% with independent variable indicators (X), namely: relevance, ease of use and usefulness. Then the dependent variable indicators (Y) are: remembering, understanding, applying, analyzing and playing. Thus, it can be concluded that the influence of using QR-Code based learning media has a positive effect of 69.9% on student learning achievement in Civics subjects.

Keywords: Learning Media, QR-Code, Learning Achievement.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QR CODE*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PPKN DI MTS BANDAR AGUNG**

Oleh

AMANDA MUSTIKA DEHANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS QR-CODE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI
MTS BANDAR AGUNG**

Nama Mahasiswa

: Amanda Mustika Dehana

NPM

: 2013032045

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.

Febra Anjar Kusuma, M.Pd.

NIP 19870602 200812 2 001

NIK 231610880208101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

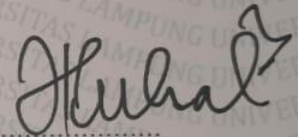
Ketua : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Febra Anjar Kusuma, M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 24 Januari 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Amanda Mustika Dehana
NPM : 2013032045
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Bandar Agung, Kecamatan Bandar Sribhawono,
Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024



Amanda Mustika Dehana

NPM. 2013032045

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Amanda Mustika Dehana, dilahirkan di Gunung Pasir Jaya pada tanggal 28 Januari 2002. Penulis merupakan anak kedua dari 4 (empat) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Mustakin dan Ibu Setiyowati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Bandar Agung yang diselesaikan pada tahun 2013.
2. MTs Bandar Agung yang diselesaikan pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono yang diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Kemudian pada tahun 2023 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandar Dalam Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Negeri Agung.

MOTTO

“Kita tidak menuliskan kehidupan dengan kata-kata kita menuliskannya dengan aksi, karena apa yang kita pikir itu tidak penting yang penting adalah apa yang kita lakukan”

(Patrick-ness)

“Mimpi yang mendukung sukses itu bukan mimpi yang kita temui pada saat kita tidur, tetapi mimpi yang mendukung sukses adalah mimpi yang membuat kita tidak bisa tidur”

(Cristiano Ronaldo)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tua hebatku, Bapak Mustakin dan Ibu Setyowati yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTs Bandar Agung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku

- Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, fikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Febra Anjar Kusuma M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing II. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, fikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
 8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Pembahas I. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
 9. Ibu Nurhayati S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
 10. Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
 11. Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
 12. Terimakasih kepada Kepala Sekolah, Peserta Didik, dan seluruh staf di MTs Bandar Agung, yang telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
 13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mustakin dan Ibu Setyowati. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.

14. Teruntuk kakakku Della Setiya Putri dan adik-adikku M. Iqbal Maulana, Azfar Zahir Mahesa. Terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, dan keceriaan dikala aku mulai lelah mengerjakan skripsi.
15. Keluarga saya tercinta Kakek dan Nenek, Rubiana Kuntarti, Sulis Harnanto, Suseno, Sumartini, Siti Komariah. Saya bertrima kasih atas motivasi dan dukungan yang telah diberikan.
16. Terimakasih untuk saudaraku “Benny Prayogi, Leo Adi Suseno, Satria Hadi Suseno, Ayla Asia, Afan Rasyidin” yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penulisan.
17. Terimakasih untuk sahabat terbaikku dan sahabat seperjuanganku (Ade Irma Wardhani, Annisa, Muhammad Arif, Redo, Fajri Az Dzikri, Ahmad Dani, Anggie Mutia sari, Eva Elista, Kadek Mila Sari, Wichayani, Sinta Bela, Rida Muhti Ningrum, Sandy, Mifta, Luthfiah Azizah, Via Anisa Putri, Ahmad Rohim, Yulianto, Cahya Putri, Dwi Rahayu. Terima kasih sudah selalu ada untukku, terima kasih untuk suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang kalian berikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
18. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
19. Adik tingkat PPKn angkatan 2021, 2022 dan 2023 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.
20. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Bandar Dalam Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.

21. Terima kasih banyak untuk Fordika untuk pengalaman dan kesempatan selama kepanitiaan di Fordika.
22. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Januari 2024

Penulis,

Amanda Mustika Dehana

NPM. 2013032045

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTs Bandar Agung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Januari 2024

Penulis,

Amanda Mustika Dehana

NPM. 2013032045

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN JUDUL	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
SAWANCANA	vii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
1. Kegunaan Teoritis	9
2. Kegunaan Praktis	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1. Ruang Lingkup Ilmu	10
2. Ruang Lingkup Objek	10
3. Ruang Lingkup Subjek	11
4. Ruang Lingkup Tempat	11
5. Ruang Lingkup Waktu	11

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis	12
1. Tinjauan Umum Tentang Belajar dan Pembelajaran	12
1.1 Pengertian Belajar	12
1.2 Teori-Teori Belajar	13
1.3 Pengertian Pembelajaran.....	18

2.	Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran	20
2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.2	Manfaat dan Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.3	Kriteria Pemilihan Media.....	22
2.4	Media Digital	24
2.5	Indikator Media Pembelajaran	25
3.	Tinjauan Umum Tentang <i>QR-Code</i>	27
3.1	Pengertian <i>QR-Code</i>	27
3.2	Karakteristik <i>QR-Code</i>	34
3.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>QR-Code</i>	35
4.	Tinjauan Umum Tentang Prestasi Belajar	38
4.1	Pengertian Prestasi Belajar	38
4.2	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	39
4.3	Indikator Prestasi Belajar	41
5.	Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn	43
5.1	Pengertian Pembelajaran PPKn	43
5.2	Tujuan Pembelajaran PPKn	45
5.3	Ruang Lingkup PPKn	46
6.	Tinjauan Umum Tentang Model Pembelajaran PBL.....	47
6.1	Pengertian <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	47
6.2	Karakteristik <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	49
6.3	Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	50
B.	Kajian yang Relevan	51
C.	Kerangka Berpikir.....	53
D.	Hipotesis	54

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A.	Metode Penelitian	55
B.	Populasi dan Sampel	55
1.	Populasi.....	55
2.	Sampel.....	56
C.	Variabel Penelitian.....	57
1.	Variabel Bebas	57
2.	Variabel Terikat	57
D.	Definisi Variabel.....	57
1.	Konseptual Variabel.....	57
2.	Definisi Oprasional Variabel	58
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	59
1.	Teknik Pokok	59
1.1	Tes.....	59
2.	Teknik Penunjang.....	59
2.1	Angket atau Kuesioner.....	59
2.2	Wawancara.....	60
F.	Instrumen Penelitian	61
1.	Tes	61

2. Angket	62
3. Wawancara	63
G. Pengujian Instrumen	64
1. Validitas	64
2. Reliabilitas.....	65
3. Analisis Butir Soal	66
H. Teknik Analisis Data.....	68
1. Analisis Statistik Deskriptif	68
2. Uji Prasyarat Analisis	69
2.1 Uji Normalitas.....	69
2.2 Uji Homogenitas	70
2.3 Uji Linearitas	70
3. Analisis Data	71
3.1 Uji Hipotesis	71

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian	74
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	74
2. Penelitian Pendahuluan	74
3. Pengajuan Rencana Penelitian	75
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	75
5. Pelaksanaan Penelitian.....	76
B. Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	76
1. Uji Coba Validitas Tes	76
2. Uji Coba Reliabilitas Tes	79
3. Analisis Butir Soal	80
4. Uji Coba Validitas Angket.....	81
5. Uji Coba Reliabilitas Angket.....	84
C. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	85
1. Profil Sekolah.....	85
2. Visi dan Misi Sekolah	86
3. Tujuan	87
4. Sarana dan Prasarana	88
5. Keadaan Guru	88
D. Deskripsi Data Penelitian.....	89
1. Pengumpulan Data	89
2. Penyajian Data	94
2.1 Penyajian Data Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	94
2.2 Penyajian Data Hasil Tes Kelas Kontrol	99
2.3 Penyajian Data Hasil Angket.....	103
2.3.1 Media Pembelajaran <i>QR-Code</i>	103
2.3.2 Prestasi Belajar.....	111
E. Pengujian Data Tes	121
1. Uji Prasyarat.....	121
1.1 Uji Normalitas.....	121

1.2 Uji Homogenitas	123
2. Analisis Data	124
2.1 Uji Hipotesis	124
2.1.1 Uji <i>Independent t-Test</i>	124
2.1.2 Uji <i>N-Gain Score</i>	126
F. Pengujian Data Angket	128
1. Uji Prasyarat.....	128
1.1 Uji Normalitas.....	128
1.2 Uji Linieritas	128
2. Analisis Data.....	129
2.1 Uji Regresi Linier Sederhana.....	129
3. Hipotesis	131
G. Pembahasan Hasil Penelitian	133
1. Media Pembelajaran <i>QR-Code</i>	146
2. Prestasi Belajar.....	151
3. Pengaruh Variabel (X) Terhadap Variabel (Y).....	159

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	162
B. Saran	163

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Peserta Didik Kelas VIII di MTs Bandar Agung	4
3.1 Jumlah Siswa Kelas VIII MTs Bandar Agung.....	53
3.2 Jumlah Sampel Siswa Kelas VIII MTs Bandar Agung.....	54
3.3 Indeks Kesukaran	63
3.4 Kategori Daya Pembeda.....	64
3.5 Kategori Tafsiran <i>N Gain Score</i>	69
4.1 Uji Coba Validitas Soal Tes Kepada Responden Diluar Sampel.....	74
4.2 Uji Coba Reliabilitas Soal Tes Kepada Responden Diluar Sampel	76
4.3 Hasil Uji Taraf Kesukaran	77
4.4 Hasil Uji Taraf Daya Beda.....	78
4.5 Uji Coba Vaiditas Angket Variabel X diluar Sampel	79
4.6 UJI Coba Validitas Angket Variabel Y diluar Sampel	80
4.7 Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel X diluar Sampel	81
4.8 Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel Y diluar Sampel	82
4.9 Daftar Ssarana dan Prasarana.....	85
4.10 Daftar Guru	85
4.11 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	92
4.12 Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	93
4.13 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	94
4.14 Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	95
4.15 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	95
4.16 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	96
4.17 Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	97
4.18 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	98
4.19 Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	99
4.20 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	100
4.21 Distribusi Frekuensi Relevansi	101
4.22 Distribusi Frekuensi Kemudahan Penggunaan	103
4.23 Distribusi Frekuensi Kebermanfaatan.....	105
4.24 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel X.....	107
4.25 Distribusi Frekuensi Mengingat.....	109
4.26 Distribusi Frekuensi Memahami.....	111
4.27 Distribusi Frekuensi Menerapkan	112
4.28 Distribusi Frekuensi Menganalisis.....	114
4.29 Distribusi Frekuensi Mengevaluasi.....	116

4.30	Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel Y	117
4.31	Hasil Uji Normalitas Tes.....	119
4.32	Hasil Uji Homogenitas Tes	120
4.33	Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i>	122
4.34	Hasil Analisis Uji <i>N Gain Score</i>	123
4.35	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N Gain Score</i>	123
4.36	Pembagian Skor <i>N Gain</i>	124
4.37	Hasil Uji Normalitas Data Angket	125
4.38	Hasil Uji Linieritas Angket	126
4.39	Hasil Uji Regresi Sederhana	127
4.40	Hasil Perhitungan R Kuadrat	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan <i>QR-Code</i>	28
2.2 Tampilan <i>QR-Code</i> pada proses pembelajaran	28
2.3 Cara mengcopy perangkat pembelajaran	29
2.4 Situs <i>QR-Code</i> Generator	30
2.5 Tampilan <i>QR-Code</i> Generator	30
2.6 Proses Pembuatan <i>QR-Code</i>	31
2.7 Proses Penyimpanan <i>QR-Code</i>	31
2.8 Google Lens	32
2.9 Proses Mengakses <i>QR-Code</i>	32
2.10 Tampilan Materi Pembelajaran	32
2.11 Bagan Kerangka Pikir	54
3.1 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	95
3.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	97
3.3 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	100
3.4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	102
4.1 Tampilan <i>QR-Code</i> Pretest	135
4.2 Tujuan Pembelajaran Yang ingin dicapai	136
4.3 Materi Dasar Negara Indonesia	136
4.4 Evaluasi <i>mix and match</i>	137
4.5 Tampilan Pengaksesan Video Sejarah Pancasila	137
4.6 Evaluasi Temukan Kata	138
4.7 Materi Pembelajaran Tentang Pancasila Sebagai Pandangan Hidup	138
4.8 Materi Pembelajaran Tentang Pancasila Sebagai Kepribadian Bangsa	139
4.9 Evaluasi <i>Puzzel</i>	139
4.10 Tugas Menganalisis Atrikel dan Video	140
4.11 Evaluasi Teka-teki Silang	140
4.12 Tampilan Tugas di <i>QR-Code</i>	141
4.13 Materi Pancasila Sebagai Cita-cita dan Tujuan Bangsa	141
4.14 Tampilan <i>Quizizz</i>	142
4.15 Tampilan <i>Quizizz</i> Refleksi	142
4.16 Tampilan pembelajaran	150
4.17 Tampilan Evaluasi Pembelajaran	151
4.18 Dasar Negara Indonesia	152
4.19 Evaluasi <i>mix and match</i>	153

4.20	Tampilan Pengaksesan Video Sejarah Pancasila	154
4.21	Tampilan Temukan Kata.....	155
4.22	Materi Pembelajaran	156
4.23	Tampilan <i>Puzzle</i>	156
4.24	Tampilan Analisis Atrikel dan Video	157
4.25	Evaluasi Teka-teki Silang	158
4.26	Tampilan Evaluasi.....	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Departemen Pendidikan Nasional, 2014). Perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari lagi di abad 21 ini. Perkembangan teknologi yang merata dan semakin marak di setiap bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan memaksa umat manusia untuk mengikuti laju perkembangan teknologi. Pendidikan abad 21 teknologi sudah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi-inovasi baru muncul untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi (Putri, 2019).

Pendidikan abad 21 bukan lagi sebagai wacana ataupun gagasan, tetapi harus mampu diwujudkan melalui sebuah pembelajaran. Luaran pendidikan abad 21 menurut pidato yang disampaikan oleh Anies Baswedan (2018) harus memenuhi tiga komponen yang utama yaitu: (1) karakter; (2) kompetensi 4K yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif; (3) literasi yang terdiri dari literasi baca, literasi budaya, literasi keuangan, dan literasi teknologi (Nindiantika dkk, 2019). Pada

dasarnya pendidikan formal di sekolah akan sangat membantu jika pihak sekolah menekankan pada pendidikan yang membentuk karakter anak. Seiring dengan lunturnya nilai moral di masyarakat saat ini membuat sekolah harus dapat meningkatkan mutu pendidikannya dan memperbanyak program pendidikan karakter (Andriani dkk, 2018).

Pembelajaran di abad 21 memiliki perbedaan dengan pembelajaran di masa yang lalu. dimana, pembelajaran dilakukan tanpa memperhatikan standar, sedangkan abad 21 kini memerlukan standar sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui standar yang telah ditetapkan, guru mempunyai pedoman. Melalui standar yang telah ditetapkan, guru mempunyai pedoman yang pasti tentang apa yang diajarkan dan yang hendak dicapai. Kemajuan Teknologi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad ke 21 teknologi telah masuk ke dalam berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik, dosen dan mahasiswa, mereka dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 (Putri, 2019).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pada proses pembelajaran guru/pendidik memiliki peran yang sangat penting yaitu guru bertanggung jawab untuk mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Kemudian peserta didik juga dituntut untuk berpartisipasi aktif sehingga terjadi proses perolehan ilmu dan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik (Ahmad Rohani, 2004). Berdasarkan hal tersebut maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran guru, namun diperlukan

juga prestasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan. Prestasi belajar yang baik akan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif. (Hamalik, 2001) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Pembelajaran yang efektif memerlukan partisipasi peserta didik di dalamnya agar tercapai prestasi belajar. Partisipasi belajar dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

PPKn atau kepanjangan dari Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan menurut (Depdiknas, 2006) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945. (Telaumbanua, 2019) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian *citizenship education* diartikan lebih luas. Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan totalitas warga negara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media masa.

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, di salah satu sekolah swasta yang berada di Lampung Timur yaitu MTs Bandar Agung. Pada sekolah tersebut pendidik pada mata pelajaran PPKn kelas

VIII sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun belum dilakukan secara optimal, karena setelah dilakukan pra penelitian peneliti melihat bahwasannya pada sekolah tersebut pendidik belum mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta pendidik juga belum menguasai media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik. Pada sekolah tersebut khususnya guru mata pelajaran PPKn kelas VIII memiliki kesadaran yang sangat minim untuk mengembangkan mutu diri mengenai media berbasis teknologi sehingga peserta didik menganggap mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang sangat membosankan. Selain itu, peneliti melihat bahwa peserta didik belum mendapatkan prestasi belajar yang maksimal dan rata-rata peserta didik mendapatkan nilai dibawah standar yang sudah ditetapkan, hal ini telah dibuktikan dengan hasil rekap nilai mata pelajaran PPKn sebagai berikut:

Table 1.1 Nilai PPKn MTs Bandar Agung

Kelas	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM
1	VII A	76,3	75
2	VII B	76,0	75
3	VIII A	73,9	75
4	VIII B	74,2	75
5	IX A	76,7	75
6	IX B	77,3	75
7	IX C	76,4	75

Sumber: Nilai PPKn Peserta Didik MTs Bandar Agung

Berdasarkan data nilai PPKn peserta didik kelas VII, VIII, IX MTs Bandar Agung ditemukan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas VIII di MTs Bandar Agung masih rendah. Karena nilai rata-rata KKM pada kelas VIII A sebesar 73,9 dan kelas VIII B sebesar 74,2 dimana belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni < 75 . Prestasi belajar yang masih rendah tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang

berasal dari dalam diri peserta didik seperti minat belajar, sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti media pembelajaran, karena pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Bandar Agung terbilang kurang inovatif dan cukup monoton karena masih menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran tidak berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan delapan peserta didik kelas VIII di MTs Bandar Agung, Saat ini sistem pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Bandar Agung masih dominan ceramah, memberikan catatan dan tugas. Dimana ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan justru membuat peserta didik bosan dan mengantuk.

Proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru hal ini peneliti amati dari proses pembelajaran yang berlangsung, dimana media pembelajaran yang digunakan guru ialah buku paket sebagai sumber utama belajar bagi peserta didik selama pembelajaran PPKn. Ketika guru memulai pembelajaran peserta didik diminta untuk membaca dan mempelajari materi dari buku paket PPKn masing-masing peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan di depan kelas dan peserta didik menyimak sambil mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi tidak proposional, guru aktif tetapi sebaliknya peserta didik menjadi pasif. Interaksi dalam proses pembelajaran lebih bersifat satu arah karena belum adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Bandar Agung adalah Media yang digunakan guru kurang meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Dimana kondisi pembelajaran yang diciptakan oleh guru kurang merangsang partisipasi belajar peserta didik, sehingga kurang meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat diamati dari aktivitas peserta didik yang ramai sendiri ketika guru

menjelaskan materi di depan kelas, peserta didik mengobrol dengan teman sebangku, bermain *gadget/handphone*, dan peserta didik sibuk dengan aktivitas lain selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif atau penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi akan mempengaruhi kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sebagai cara untuk mengatasi masalah-masalah diatas, guru harusnya mencari solusi seperti memberikan materi yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran. Salah satu media yang akan digunakan oleh peneliti yaitu media *QR-Code* dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Melalui penggunaan *QR-Code* sebagai media pembelajaran dan model pembelajaran PBL guru berupa menyisipkan materi pembelajaran maupun kegiatan evaluasi pembelajaran dalam *QR-Code* tersebut yang nantinya dapat diakses oleh setiap peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan untuk mengaplikasikan media pembelajaran *QR-Code* adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini karena Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ataupun yang sering disebut dengan PBL adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif kepada peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan seorang peserta didik (Aman, 2016).

Pembelajaran ini berfokus kepada peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Moningka, 2015). Model pembelajaran yang bersifat inovatif inilah yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi harus bersikap aktif sehingga peserta didik dapat melakukan kerjasama yang baik antar sesama temannya untuk menyelesaikan dan mencari solusi dalam permasalahan yang ada di kehidupan nyata (Yamin,

2011), sehingga setiap peserta didik dituntut agar dapat berpikir kritis serta menempatkan peserta didik ke dalam objek pembelajaran yang utuh (Aji & Mediatati, 2021).

Media *Quick Response Code* atau yang biasa disebut dengan *QR Code* merupakan sebuah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Keunggulan dari *QR-Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Saat ini, untuk penggunaan *QR-Code* telah banyak diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *QR-Code Reader* dan *QR-Code Generator*, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk *QR-Code* dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses *scanning* dan pemindaian data melalui media dari kamera *handphone* (Anastasia, Istiadi, dan Hidayat, 2010).

Media *QR-Code* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *barcode* yang memiliki keunikan dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Keunikan utamanya adalah bahwa dalam sekali pemindaian *QR-Code*, peserta didik dapat mengakses berbagai konten seperti video pembelajaran, berita, artikel, tugas, evaluasi, dan refleksi. Media *QR-Code* sangat memudahkan peserta didik untuk belajar karena mereka hanya perlu menggunakan perangkat ponsel pintar atau tablet dengan aplikasi pemindai *QR-Code*. Setelah memindai kode tersebut, mereka akan diarahkan langsung ke sumber belajar yang telah disiapkan oleh guru atau penyedia materi.

Media *QR-Code* ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal ini juga bisa meningkatkan motivasi belajar karena penggunaan teknologi baru yang menarik bagi generasi digital saat ini. Penggunaan media *QR-Code* dalam pembelajaran tidak boleh menggantikan peran guru sebagai fasilitator dan

pendamping dalam proses belajar. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan arahan, menjawab pertanyaan, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik. Penggunaan *QR-Code* memang masih sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran. Penggunaan *QR-Code* sudah digunakan untuk presensi rapat (Ardiansyah & Fendina, 2016). Pada bidang pendidikan *QR-Code* sudah digunakan untuk melabeli aset sekolah (Ariska & Jazman, 2016), menentukan validitas dari kartu rencana studi dan kartu hasil studi yang ditulis oleh Rochman, Raharjana, & Taufik (2017). Pada pembelajaran dilakukan oleh Akhbar (2018) yaitu bahan ajar *booklet* berbasis *QR-Code*.

Berdasarkan dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan fakta bahwa di MTs Bandar Agung belum diterapkan media pembelajaran *QR-Code* dan masih menggunakan media konvensional (buku). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTs Bandar Agung”**.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi belajar peserta didik
2. Kemampuan peserta didik yang belum maksimal dalam mata pelajaran PPKn.
3. Media yang digunakan guru kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
4. Guru jarang menerapkan media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn.
5. Media pembelajaran yang ada kurang bervariasi dan cenderung membosankan.
6. Media berbasis *QR-Code* tidak digunakan

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTS Bandar Agung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a) Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn, secara teoritis berguna untuk mengembangkan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan dengan wilayah kajian pendidikan kewarganegaraan
- b) Penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji

mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran PPKn.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang pengaruh yang didapatkan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

b) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, dalam hal ini penyediaan media pembelajaran serta mendukung upaya-upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya dalam bidang kajian Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap

Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTS Bandar Agung.

3. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik di MTs Bandar Agung, Lampung timur.

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di MTs Bandar Agung, Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur,Lampung.

5. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Uuniversitas Lampung pada 21 September 2023 dengan nomor surat **9116/UN26.13/PN.01.00/2023**. Penelitian berlangsung dari tanggal 25 September 2023 sampai 14 Oktober 2023.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Umum Tentang Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut pendapat Pane (2017) diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, positif, dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan psikolog dan pendidik.

Belajar menurut pendapat Hamalik (2011: 37) merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Belajar juga dapat didefinisikan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar menurut pendapat Fauzi, A (2009) merupakan suatu hal yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (pskimotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perolehan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman baru melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, atau sumber belajar. Ini adalah proses yang terjadi sepanjang hayat dan merupakan cara utama di mana individu memperluas pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dalam berbagai bidang.

b. Teori-Teori Belajar

Teori belajar adalah seperangkat pernyataan umum yang digunakan untuk menjelaskan kenyataan mengenai belajar. Teori belajar bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses belajar dengan menaruh perhatian terhadap hubungan antar variabel yang menentukan hasil belajar (Indah Kosmiyah, 2012). Dalam pendidikan terdapat banyak teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli, namun secara garis besar teori-teori belajar yang dikemukakan terbagi menjadi tiga aliran, yaitu (1) aliran behavioristik; (2) aliran kognitivisme; (3) aliran konstruktivisme.

a) Aliran Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Perilaku yang tampak misalnya menulis, memukul, menendang, dsb sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya berpikir, bernalar, berkhayal, dsb. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen yang berarti perubahan perilaku tersebut akan bertahan relatif lama, sehingga pada suatu saat perilaku tersebut dapat dipergunakan untuk merespon stimulus yang sama atau hampir sama. Namun tidak semua perubahan perilaku adalah wujud dari hasil belajar, misalnya seseorang menarik jarinya secara

reflektif karena terkena api. Adapula perubahan perilaku yang disebabkan oleh faktor kematangan, misalnya seorang anak kecil umur 9 bulan dapat berjalan karena telah mencapai kematangan untuk berjalan (Rifa'I, 2012: 89).

Tokoh-tokoh penting yang mengembangkan teori belajar behavioristik, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Thorndike

Teori behavioristik yang dipelopori oleh Thorndike, memandang bahwa yang menjadi dasar terjadinya belajar adalah adanya asosiasi antara kesan panca indera (*sense of impression*) dengan dorongan yang muncul untuk bertindak (*impuls to action*) (Mukminan, 1997 : 8). Ini artinya, teori behaviorisme yang lebih dikenal dengan nama *contemporary behaviorist* ini memandang bahwa belajar akan terjadi pada diri anak, jika anak mempunyai ketertarikan terhadap masalah yang dihadapi. Peserta didik dalam konteks ini dihadapkan pada sikap untuk dapat memilih respons yang tepat dari berbagai respons yang mungkin bisa dilakukan.

2. Pavlov

Menurut teori ini, belajar adalah proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*respons*). Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia adalah hasil *conditioning*, yakni hasil dari latihan-latihan atau Kebiasaan-kebiasaan bereaksi terhadap syarat-syarat atau perangsang-perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupannya.(Muhammad Thobroni, 2013)

3. E.R Guthrie

Pendapat Thorndike dan Pavlov ini ditegaskan lagi oleh Guthrie, di mana ia menyatakan dengan hukumnya yaitu "*The Law of Association*", yang berbunyi : "*A combination of stimuli which has accompanied a movement will on its recurrence tend to be followed by that movement*" (Guthrie, 1952 :13). Secara sederhana dapat diartikan bahwa gabungan atau kombinasi suatu kelas stimuli yang menyertai atau mengikuti suatu gerakan tertentu, maka ada kecenderungan bahwa gerakan itu akan diulangi lagi pada situasi yang sama.

Behavioristik memandang bahwa lingkungan adalah pembentuk perilaku individu. Aliran behavioristik memiliki pandangan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) bukanlah berasal dari kemampuan internal manusia (insight) tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang maksimal, maka harus menggunakan stimulus yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan respons yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu peserta didik akan memperoleh hasil belajar apabila dapat menemukan hubungan antara stimulus (S) dengan respons (R) (Rifa'i 2012).

b) Aliran Kognitivisme

Pada teori belajar kognitivisme, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan perseptual untuk memperoleh pemahaman. Tujuan dan tingkahlaku sangat dipengaruhi oleh proses berfikir internal yang terjadi selama proses belajar. Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin

menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho, 2015: 290).

Menurut Jean Piaget (1970) salah seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yakni (1) asimilasi, (2) akomodasi, dan (3) equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak peserta didik. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget, proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik, yang dalam hal ini Piaget membaginya menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori-motor (ketika anak berumur 1,5 sampai 2 tahun), tahap Pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), dan tahap operasional formal (14 tahun atau lebih).

Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian bawaha dari situasi salaiing berhubungan dengan seluruh kontek situasi tersebut. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi /materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan infirnasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan

lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan sudah terbentuk dalam diri seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya. (Budiningsih, 2015: 34).

c) Aliran Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget (1971) adalah sistem penjelasan tentang bagaimana peserta didik sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan.

Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni, 2015:91).

Belajar akan berlangsung lebih efektif jika peserta didik berhubungan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu pemanfaatan peralatan berbasis teknologi masa kini dengan jaringan maupun tanpa jaringan dan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pemahaman terhadap peserta didik (Masgumelar et al., 2019).

Menurut Jonassen (1996) mengemukakan dua hal yang menjadi esensi dari pandangan Konstruktivisme dalam aktivitas

pembelajaran yaitu: (a) Belajar lebih diartikan sebagai proses aktif membangun daripada sekedar memperoleh pengetahuan, (b) Pembelajaran merupakan proses mendukung pembangunan pengetahuan dari pada hanya sekedar mengkomunikasikan pengetahuan.

Adapun teori belajar yang melatar belakangi dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan media pembelajaran adalah teori belajar behavioristik, dimana rangsangan dari luar/lingkungan sekitar mempengaruhi terhadap proses memperoleh suatu pengetahuan. Teori ini menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Berdasarkan teori tersebut dalam penelitian ini akan dianalisis penggunaan media sebagai stimulus. Thorndike mengemukakan pula bahwa kualitas dan kuantitas prestasi belajar peserta didik tergantung dari kualitas dan kuantitas Stimulus-Respon (S-R) dalam pelaksanaan kegiatan belajar peserta didik. Artinya, ketika individu diberikan rangsangan atau stimulus tertentu, mereka akan memberikan respons atau reaksi sesuai dengan stimulus tersebut. Dalam konteks media *QR-Code* untuk prestasi belajar, peserta didik rajin akan mendapatkan informasi atau instruksi melalui media *QR-Code* sebagai stimulus. Mereka kemudian memberikan respons dalam bentuk mempelajari materi atau menyelesaikan tugas yang diberikan.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut pendapat Trianto (2009) merupakan suatu aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik

untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran menurut pendapat Winarsih (2013) merupakan suatu proses sebab akibat. Pendidik sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran peserta didik, meskipun tidak semua perbuatan belajar merupakan akibat pendidik pada saat mengajar. Oleh sebab itu pendidik sebagai figure sentral harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar yang tercipta aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif dan dinamis di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan nilai-nilai melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, guru, atau sumber belajar lainnya. Ini adalah proses kompleks di mana individu mengalami perubahan dalam perilaku, pola pikir, atau emosi sebagai hasil dari pengalaman belajar.

2. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Danim dalam Isran Rasyid, dkk (2018) ialah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Sedangkan menurut Rubhan Masykur dkk (2017) mengemukakan media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, menurut Daryanto dan Yulanita Cahya (2015) Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar, yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi suatu materi pelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis benda atau alat yang digunakan untuk menyajikan informasi secara visual, audio, atau kinestetik.

b) Manfaat dan Jenis Media Pembelajaran

Media dapat menyajikan apa yang tidak dapat disampaikan Guru melalui kata atau kalimat tertentu. bahkan Abstraksi material dapat dicapai melalui media. dan dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan Guru yang menggunakan media dibandingkan dengan yang tidak gunakan media.

Arif S. Sadiman, dkk (2011) mengemukakan manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu rumit.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- 3) Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik.
- 4) Memberikan rangsangan belajar yang sama dan pengalaman yang setara.

Susilana dan Riyana (2009) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, daya indra, dapat menumbuhkan gairah belajar peserta didik, peserta didik dapat berinteraksi dengan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan bakat serta kemampuannya, dan memberikan rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik agar lebih semangat belajar, lebih interaktif karena dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya berinteraksi atau hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga dengan adanya media ini di harapkan membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka melalui penggunaan berbagai contoh, ilustrasi, dan penjelasan yang lebih jelas. Dengan melihat, mendengar, atau melakukan secara langsung, peserta didik dapat mengaitkan konsep dengan situasi atau contoh yang nyata.

Menurut Arief S. Sadiman (2011) bahwa media yang lazim digunakan dalam proses belajar antara lain :

- 1) Media Grafis, media merupakan media visual yang dapat menyampaikan pesan berupa pesan-pesan komunikasi visual. Contohnya ; gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, komik dll.
- 2) Media Audio. Media ini menitikberatkan pada indera pendengaran. Contohnya; radio, tape recorder, piringan hitam dll.
- 3) Media Proyeksi Diam (*Still Projected Medium*). Media ini memiliki persamaan dengan media grafis. Perbedaannya terletak pada media grafis langsung digunakan peserta didik, sementara media proyeksi diam membutuhkan alat penampil yakni proyektor.
- 4) Media Audio Visual. Media ini merupakan media yang menggintegrasikan indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan kata lain baik unsur suara berasal dari sumber yang sama. Contohnya ; Film, TV, Video dll.

Dari beberapa ragam media di atas, penulis hanya memfokuskan kepada media audio visual, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaan *QR-Code* terhadap proses pembelajaran. atau bisa juga dikatakan multimedia karena, multimedia adalah penggunaan gabungan dari beberapa media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, dalam satu presentasi atau aplikasi. Ini memungkinkan penyampaian informasi dan pesan yang lebih kaya dan interaktif kepada peserta didik.

c) **Kriteria Pemilihan Media**

Pemilihan media menurut Nunu Mahnun (2012) mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula media-media diluaran sana.

Maka dari itu pemilihan media harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan cirri-ciri media yang akan digunakan.

Menurut Netiwati, dkk (2017) setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan media menjadi penting bagi guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih oleh guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 2) Keterpaduan (*validitas*) Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Media harus praktis, luwes, dan bertahan Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Sehingga guru dapat memilih media yang ada, mudah diperoleh dan mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di lingkungan sekitarnya dan mudah dibawa kemana-mana.
- 4) Media harus dapat digunakan guru dengan baik dan terampil. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran. Komputer, Proyektor dan film., dan peralatan canggih lainnya tidak akan berarti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar dikelas.

- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Media yang digunakan harus dapat menunjang dan membantu pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan oleh peneliti, memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, Pastikan media pembelajaran yang dipilih dapat mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pertimbangkan apakah media pembelajaran tersebut mendorong partisipasi peserta didik secara aktif. Media yang dapat memicu diskusi, refleksi, atau kegiatan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

d) Media Digital

Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku komunikasi dan komodifikasi dijelaskan definisi media baru menurut Akhmad dalam Juliana, Kurmawati (2016), terdapat empat kategori utama yaitu:

- 1) Media interpersonal seperti email,
- 2) Media permainan interaktif seperti game,
- 3) Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di *internet*,
- 4) Media Partisipatoris, seperti ruang *chat* di *internet*

Media digital memungkinkan berbagi informasi di berbagai format, seperti teks, foto, video, dan audio. Hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Doris Holzberger dkk. (2013) dimana pembelajaran berbasis media

digital merupakan pembelajaran yang penyampaiannya menggunakan bentuk media digital (seperti teks atau gambar) melalui Internet, isi pembelajaran dan metode pengajaran disediakan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi.

Menurut Nandang Hidayat (2019) pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagai data yang terjadi antara guru dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital adalah keahlian atau kemampuan seseorang dalam memanfaatkan Halaman atau kumpulan halaman yang dapat diakses melalui internet dan berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari semuanya.

e) Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan. Adapun menurut Riyana (2009), media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Hal serupa pun diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) dalam Riyana (2012), bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif peserta didik terhadap

materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran meliputi:

1) Relevansi

Media pembelajaran memiliki relevansi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Relevansi disini memiliki arti bahwa media pembelajaran yang digunakan dan bahan ajar harus berhubungan/berkaitan. Contohnya dalam media *QR-Code* yang akan digunakan disekolah harus berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.

2) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan media pembelajaran *QR-Code* bagi peserta didik:

- Pemindaian cepat
- Akses langsung ke konten
- Kompatibilitas universal (*QR-Code* bias dibaca oleh semua jenis *smartphone* dengan kamera dan aplikasi pemindai yang kompatibel).
- Penggunaan tanpa batas tempat
- Fleksibilitas dalam penggunaan

3) Kebermanfaatan

Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan peserta didik sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran. Kebermanfaatan media pembelajaran berbasis *QR-Code* ialah menggabungkan teknologi digital dengan proses pembelajaran tradisional, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien bagi peserta didik.

3. Tinjauan Umum Tentang Media *QR-Code*

a. Pengertian *QR-Code*

QR-Code Menurut Rahayu, Yeni Dwi, dkk (2006) adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. *QR-Code* merupakan evolusi dari kode batang (*barcode*). *Barcode* merupakan sebuah simbol penandaan objek nyata yang terbuat dari pola batang-batang berwarna hitam dan putih agar mudah untuk dikenali oleh komputer.

Menurut Rouillard dalam Mawaddah, dkk (2018) *QR-Code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. *QR-Code* adalah *barcode* 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. *Barcode* ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. *QR* adalah singkatan dari *Quick Response* karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. *QR-Code* salah satu tipe dari *barcode* yang dapat dibaca dengan kamera *handphone*.

Kella Price (2013) mengemukakan *QR-Code* adalah *barcode* dua dimensi yang penggunaanya dapat mengunduh aplikasi pemindaian *barcode* melalui *handphone*. *QR-Code* menawarkan banyak manfaat, seperti membatasi jumlah kertas yang digunakan dalam bertransaksi. *QR Code* memiliki kapabilitas koreksi kesalahan untuk mengembalikan data jika kode mengalami kerusakan atau kotor. Terdapat empat tingkat koreksi yang dapat digunakan dan dipilih oleh pengguna disesuaikan dengan lingkungan operasi. Dengan meningkatkan tingkat koreksi dapat meningkatkan

kapabilitas penanganan kesalahan, tetapi juga meningkatkan jumlah ukuran data pada *QR-Code*.

Setiap simbol *QR-Code* disusun dalam bentuk persegi dan terdiri dari *function patterns* dan *encoding region*. Seluruh simbol dikelilingi oleh batas *quiet zone* pada keempat sisi. Terdapat 4 jenis pola fungsi meliputi *finder pattern*, *separators*, *timing patterns*, dan *alignment patterns*. *Encoding region* berisi data, yang mewakili informasi versi, format informasi, data dan koreksi kesalahan (Afif Priyambodo dkk : 2020).



Gambar 2.1
Tampilan *QR-Code*



Gambar 2.2
Tampilan *QR-Code* yang akan digunakan pada proses pembelajaran

Beberapa penjelasan anatomi *QR-Code* antara lain:


- 1) *Finder Pattern* berfungsi untuk identifikasi letak *QR-Code*
- 2) *Format Information* berfungsi untuk informasi tentang *error correction level* dan *mask pattern*
- 3) *Data* berfungsi untuk menyimpan data yang dikodekan
- 4) *Timing Pattern* merupakan pola yang berfungsi untuk identifikasi koordinat pusat *QR-Code*, berbentuk modul hitam putih
- 5) *Alignment Pattern* merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan *QR-Code* terutama distorsi non linier
- 6) *Version Information* adalah versi dari sebuah *QR-Code*.

Langkah-langkah untuk membaca *QR-Code* menjadi teks aslinya merupakan *reverse* atau kebalikan dari langkah-langkah pada pembangkitan *QR-Code*. Aplikasi akan memindai *QR-Code* lalu melakukan deteksi pola dari *Black/White Modules* lalu melakukan *decode* untuk mendapatkan format instruksi, kemudian mendeksi versi dari *QR-Code*, melakukan *release masking*, *restore data* dan *R S Codewords*, melakukan validasi pada *error correction*, melakukan *decode Codewords* dan menerima output (yahya dkk : 2022). Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *QR-Code* sebagai berikut:

1. Langkah pertama buka perangkat pembelajaran salah satunya materi pembelajaran penyajian data kemudian *copykan* linknya.

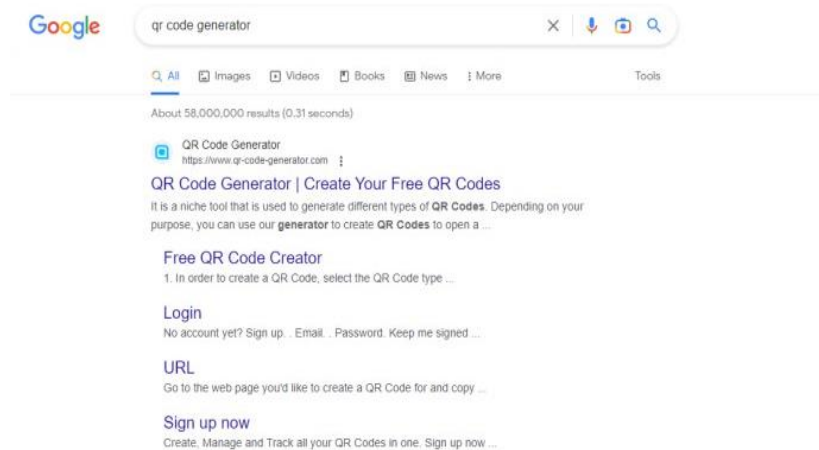
Desain terbaru



-  Tampilkan layar penuh
-  Buat salinan
-  Unduh
-  Bagikan
-  Salin tautan

Gambar 2.3
Cara mengcopy perangkat pembelajaran

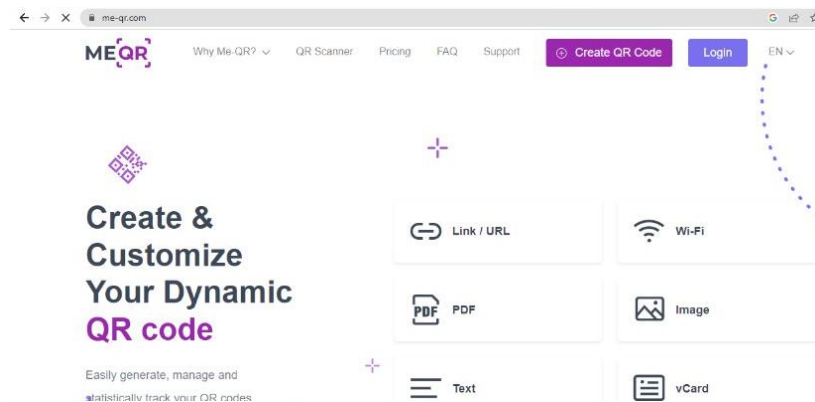
- Setelah selesai menyalin link, silahkan anda unjungi situs *QR Code Generator*



Gambar 2.4
Situs *QR-Code Generator*

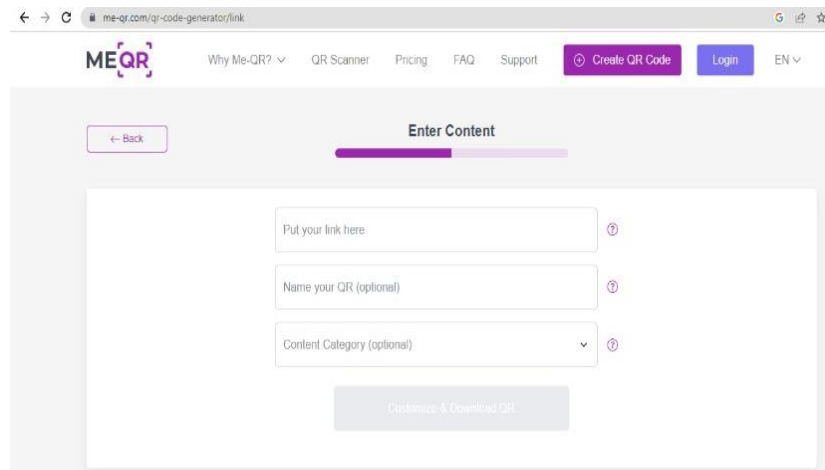
(Ketikan *QR-Code generator* pada pencarian google maka akan muncul seperti di atas, setelah itu pilih salah satu situs maka akan muncul seperti gambar di bawah ini).

- Pada tampilan *QR-Code Generator*, pilih menu URL dan *paste link* materi pembelajaran.



Gambar 2.5
Tampilan *QR-Code Generator*

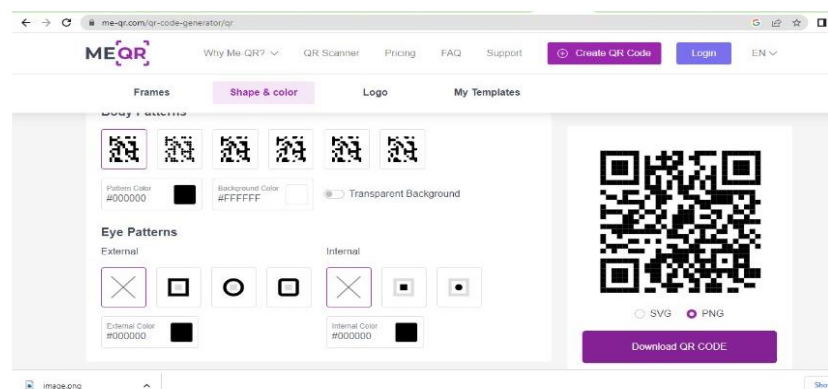
4. Tunggu beberapa saat sampai *QR-Code* berhasil dibuat. Anda bias melihatnya dihalaman tersebut karena akan ditampilkan jika *QR-Code* sudah selesai dibuat.



Gambar 2.6
Proses pembuatan *QR-Code*

(masuk link yang sudah di salin melalui google formulir. Kemudian klik menu costumize dan download setelah itu akan muncul seperti di bawah ini).

5. Untuk menyimpan *QR-Code* yang sudah jadi. Pilih *icon download* lalu pilih format gambar yang ingin dipakai seperti PNG, EPS, dan SVG.



Gambar 2.7
Proses penyimpanan *QR-Code*

6. Setelah tersimpan *QR-Code* tersebut bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut langkah-langkah mengakses media pembelajaran *QR-Code*:

1. Langkah pertama buka *google lens*



Gambar 2.8
Google Lens

2. Selanjutnya arahkan kamera dan *barcode*



Gambar 2.9
Proses mengakses *QR-Code*

3. Setelah itu akan muncul materi pembelajaran



Gambar 2.10
Tampilan materi pembelajaran

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas bahwa *QR-Code* adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat dibaca dengan cepat menggunakan pemindai *QR-Code* atau kamera ponsel pintar. Dimana pada proses pembelajaran *QR-Code* dapat ditempatkan di dalam materi pembelajaran untuk memberikan tautan langsung ke video, audio, gambar, atau sumber daya digital lainnya yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. peserta didik dapat memindai *QR-Code* tersebut menggunakan ponsel pintar.

Media *QR-Code* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis barcode yang memiliki keunikan dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Keunikan utamanya adalah bahwa dalam sekali pemindaian *QR-Code*, peserta didik dapat mengakses berbagai konten seperti video pembelajaran, berita, artikel, tugas, evaluasi, dan refleksi. Media *QR-Code* sangat memudahkan peserta didik untuk belajar karena mereka hanya perlu menggunakan perangkat ponsel pintar atau tablet dengan aplikasi pemindai *QR-Code*. Setelah memindai kode tersebut, mereka akan diarahkan langsung ke sumber belajar yang telah disiapkan oleh guru atau penyedia materi.

Media *QR-Code* ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal ini juga bisa meningkatkan motivasi belajar karena penggunaan teknologi baru yang menarik bagi generasi digital saat ini. Penggunaan media *QR-Code* dalam pembelajaran tidak boleh menggantikan peran guru sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses belajar. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan arahan, menjawab pertanyaan, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

b. Karakteristik *QR-Code*

Karakteristik dari *QR-Code* Menurut Ariadi (2011) yaitu dapat menampung jumlah data yang besar. Secara teori sebanyak 7089 karakter numerik maksimum data dapat tersimpan didalamnya, kerapatan tinggi (100 kali lebih tinggi dari kode simbol linier) dan pembacaan kode dengan cepat. *QR-Code* juga memiliki kelebihan lain baik dalam hal unjuk kerja dan fungsi.

QR-Code memiliki beberapa karakteristik yang dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Hasil penelitian Soon (2008) mengemukakan karakteristik *QR-Code*, antara lain:

- 1) *All direction (100%) high-speed reading*, penggunaan *QR-Code* dapat membuat pencarian informasi semakin mudah,
- 2) *Resistan to disorted symbol*, *QR-Code* juga tahan terhadap simbol yang terdistorsi,
- 3) *Data restoration functionally*, *QR-Code* masih dapat dipindai walau simbolnya mengalami kerusakan,
- 4) *Efficiently encoding of Kanji and Kana characters*, *QR-Code* yang umum digunakan di Indonesia adalah jenis *Kanji dan Kana*,
- 5) *Linking functionally of the symbols, system* pada *QR-Code* menghubungkan pengguna ke suatu informasi yang dituju,
- 6) *Masking process*, *QR-Code* memiliki pola khusus hitam putih yang disusun dengan baik dan membuat pemindaian lebih akurat,
- 7) *The confidentiality of the code*, *QR-Code* tersusun antara *symbol* dengan data di dalamnya dan membentuk suatu simbol yang unik,
- 8) *Direct marking*, *QR-Code* memiliki keunggulan yaitu keterbacaan langsung dengan penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan dari beberapa karakteristik diatas bahwa *QR-Code* memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi tambahan atau sumber belajar secara interaktif. Dengan memindai kode *QR*, pengguna dapat mengakses video, audio, gambar, teks, atau tautan web yang terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *QR-Code*

Manu (2019) mengatakan bahwa Penggunaan sistem barcode dengan jenis *QR-Code* pada pembelajaran masih sangat jarang, karena pada umumnya sistem barcode banyak digunakan dalam dunia marketing. Peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi pemindai (*scan*) *QR-Code* dan akan secara langsung terhubung ketampilan informasi suatu laman situs berdasarkan data URL yang disandingkan oleh *QR-Code*. Maka guru tidak perlu lagi mengecek setiap peserta didiknya, apakah sudah memasukan alamat suatu situs dengan benar.

Menurut Anastasia dkk (2010) Keunggulan dari *QR-Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Saat ini, untuk penggunaan *QR-Code* telah banyak diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *QR-Code Reader* dan *QR-Code Generator*, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk *QR-Code* dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses *scanning* dan pemindaian data melalui media dari kamera *handphone*.

Kelebihan *QR-Code* menurut Lilik Riandita dkk (2023) di antaranya:

- 1) Proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti *Games* sehingga peserta didik bisa belajar sembari bermain
- 2) Terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan jiwa kolaboratif peserta didik
- 3) Metode pembelajaran menggunakan media yang sederhana namun mampu menjadi solusi ketika peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton
- 4) peserta didik diajarkan untuk mengenal teknologi berbasis kode batang
- 5) Penggunaan aplikasi yang mudah, sehingga ke depannya peserta didik bisa menemukan inovasi terbaru desain pembelajaran yang berbasis kode batang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran *QR-Code* adalah :

- 1) *QR-Code* memungkinkan peserta didik untuk dengan cepat mengakses konten tambahan yang mendukung pemahaman mereka.
- 2) Penggunaan *QR-Code* dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik. Mereka dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memindai kode dan menjelajahi konten tambahan yang disediakan.
- 3) Media pembelajaran *QR-Code* dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan menyediakan elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar.

Menurut Lilik Riandita dkk (2023) kekurangan *QR-Code* di antaranya:

- 1) Kurangnya pemahaman mengenai teknologi ini karena

- 2) Peserta didik menggunakan *QR-Code* dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Kendala larangan membawa ponsel ke sekolah dari pihak sekolah sehingga ketika akan menggunakan media yang berbasis ponsel harus izin terlebih dahulu ke pihak yang bersangkutan dari hari sebelumnya
- 4) Para peserta didik ketika diperbolehkan membawa dan bermain ponsel banyak yang tidak menggunakan untuk hal yang semestinya yaitu media pembelajaran, mereka menyalahgunakan untuk kesenangan mereka

Menurut Ema dkk (2023) Kekurangan *QR-Code* Diantaranya:

- 1) Jika signal kurang baik maka pembiasaan ini akan sulit dilakukan. *QR-Code* dalam pelaksanaannya membutuhkan signal yang cukup baik, jika di sekolah memiliki jaringan signal yang buruk maka hal ini akan menjadi kendala dalam pengimplementasiannya.
- 2) Perlu adanya fasilitas yang mendukung seperti *smartphone* yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Setiap peserta didik perlu untuk membawa *smartphone* yang mereka miliki, karena *QR-Code* hanya bisa digunakan menggunakan *smartphone*.
- 3) Dibutuhkan komitmen pelaksanaan dari pihak sekolah, guru dan peserta didik agar pembiasaan ini dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *QR-Code* adalah :

- 1) Menggunakan *QR-Code* memerlukan perangkat yang mampu membaca *QR-Code*, seperti *smartphone* atau tablet dengan pemindai *QR-Code*. Oleh karena itu, aksesibilitas dapat menjadi masalah jika peserta didik atau peserta tidak

memiliki peralatan yang sesuai atau jika akses ke teknologi terbatas.

- 2) *QR-Code* sering digunakan untuk menghubungkan pengguna ke sumber daya online seperti video, gambar, atau halaman web. Oleh karena itu, pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses konten yang relevan. Akses materi pembelajaran melalui *QR-Code* dapat terhambat jika konektivitas internet terbatas atau tidak tersedia.
- 3) *QR-Code* yang tidak dapat dijamin keamanannya dapat disalahgunakan atau dimanipulasi untuk mengalihkan pengguna ke situs web atau sumber daya yang tidak aman.

4. Tinjauan Umum Tentang Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Abu Ahmadi menjelaskan Pengertian Prestasi Belajar sebagai berikut “Secara teori bila sesuatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulangnya”. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, dan penghargaan) dan dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi). Disamping itu peserta didik memerlukan dan harus menerima umpan balik secara langsung derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai raport atau nilai test) (Ahmadi Abu, dan Supriyono Widodo (2004 : 151).

Prestasi Belajar Menurut Azwar Saifudin (2012: 131) Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu kata prestasi dan kata belajar. Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah seseorang berusaha memperoleh kepandaian dan ilmu, Sedangkan pengertian belajar menurut (Nasution, 1986: 85) adalah perubahan- perubahan dalam sistem urat syaraf, penambahan ilmu pengetahuan, belajar sebagai perubahan kelakuan berkat

pengalaman dan latihan. Pengertian Prestasi Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan atau dikerjakan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan ukuran atau pencapaian hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam konteks pendidikan. Prestasi belajar mencakup penilaian terhadap pemahaman konsep, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik dalam bidang tertentu.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2010) dalam bukunya berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik terdapat beberapa jenis, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

Faktor-faktor internal meliputi :

- 1) Faktor Jasmaniah
 - Faktor kesehatan
 - Cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis;
 - Intelegensi,
 - Perhatian,
 - Minat,
 - Bakat,
 - Motif,
 - Kematangan,
 - Kesiapan
- 3) Faktor kelelahan.

Faktor-faktor eksternal meliputi :

- 1) Keadaan keluarga: Keluarga merupakan lingkungan utama dalam proses belajar. Keadaan yang ada dalam keluarga mempunyai pengaruh yang besar dalam pencapaian prestasi belajar misalnya cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua.
- 2) Keadaan sekolah: Lingkungan sekolah adalah lingkungan di mana peserta didik belajar secara sistematis. Kondisi ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar dan fasilitas yang mendukung lainnya.
- 3) Keadaan masyarakat: peserta didik akan mudah kena pengaruh lingkungan masyarakat karena keberadaannya dalam lingkungan tersebut. Kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, lingkungan tetangga merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi peserta didik sehingga perlu diusahakan lingkungan yang positif untuk mendukung belajar peserta didik (Slameto, 2010).

Menurut (Novita, 2019) Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik baik yang bersifat intern maupun ekstern sebagai berikut :

- 1) Faktor internal
 - Faktor jasmaniah (Faktor kesehatan dan cacat tubuh)
 - Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - Keaktifan peserta didik dalam bermasyarakat

2) Faktor eksternal

- Faktor keluarga Adapun faktor dalam keluarga yaitu seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan
- Faktor sekolah Adapun faktor di sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
- Faktor masyarakat Adapun faktor dalam masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Novita, 2019).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dibagi menjadi faktor intern dan faktor ekstern, di mana faktor intern berasal dari dalam diri peserta didik tersebut dan faktor esktern berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat.

c. Indikator Prestasi Belajar

Menurut Bloom dalam Warsito ada beberapa indikator prestasi belajar peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik ini tidak dapat dijumlahkan karena dimensi yang diukur berbeda. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. (Warsito, 2008).

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), yaitu:

1) Mengingat

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks.

2) Memahami atau mengerti

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami atau mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*).

3) Menerapkan

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan.

4) Menganalisis

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap- tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

5) Mengevaluasi

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas,

efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh peserta didik. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh peserta didik. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian (Gunawan & Paluti, 2017).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator prestasi belajar dilihat dari ranah kognitif yaitu dapat dilihat dari penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik yaitu ketika peserta didik dapat mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi serta dapat mencapai nilai diatas standar KKM yang sudah ditentukan

5. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran PPKn

Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan menurut Puspa Dianti (2014) merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi leading sector dalam pengembangan karakter peserta didik karena pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat memberikan peranan penting dalam membentuk karakter pada diri peserta didik dan pembelajaran PPKn ini memberikan efek positif bagi peserta didik agar menjadi warga negara yang berintegritas dan memiliki sikap nasionalisme dan berkarakter.

Menurut (Marzuki, 2015) merumuskan pengertian *Civics* sebagai ilmu Kewarganegaraan yang membicarakan hubungan hubungan manusia dengan manusia dalam perkumpulan- perkumpulan yang terorganisasi (organisasi sosial, ekonomi, politik) dan individu-

individu dengan negara. Pembelajaran PKn memiliki 4 pilar kebangsaan yang meliputi : Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhineka Tunggal Ika, NKRI yang merupakan pembaruan dari kurikulum 2013. Sedangkan menurut Toyibin dan Dhahiri (1997) Pendidikan kewarganegaraan merupakan wahana menyiapkan, membina, dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dasar peserta didik yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negaranya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Depdiknas (2006) yang mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Adha (2010) mengemukakan pembelajaran adalah upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar dan membelajarkan, dimana dalam kegiatan tersebut akan terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Interaksi yang terjadi yakni peserta didik melakukan kegiatan belajar dan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan. Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan juga sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Syaparuddin, et. al, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah bagian dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kesadaran serta identitas kewarganegaraan pada

peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mengerti tentang nilai-nilai demokrasi, toleransi, persatuan, dan kebhinekaan.

b. Tujuan Pembelajaran PPKn

Tujuan pembelajaran PPKn menurut Mulyasa (2014) adalah untuk menjadikan peserta didik :

- 1) Peserta didik mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan dinegaranya.
- 2) Peserta didik mampu dapat berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan yang ada.
- 3) Peserta didik mampu dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta juga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Menurut Depdiknas (2006) menyatakan bahwa PPKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya

- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dan tujuan pembelajaran PPKn bagi peserta didik ialah mengembangkan pemahaman mereka tentang Pancasila sebagai ideologi negara dan dasar negara Indonesia.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

6. Tunjauan Umum Tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual peserta didik, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah

suasana kondusif, terbuka, negosiasi, dan demokratis. Aris Shoimin (2014:130) mengemukakan bahwa pengertian dari *model Problem Based Learning* adalah:

Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Menurut Rusman, mengemukakan model berbasis masalah *Problem Based Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan kemampuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam tantangan dunia nyata. Kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan. (Rusman 2013:232).

Arends mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai “suatu model pengajaran dimana peserta didik secara aktif menghadapi pada masalah yang kompleks dalam situasi yang nyata”. Pelaksanaan model pembelajaran ini, peserta didik aktif dalam pemecahan masalah yang berarti pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*). Masalah yang disajikan merupakan masalah yang nyata yang dapat peserta didik jumpai dalam kehidupan sehari-hari (Arends: 2012).

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan teori yang dikembangkan Aris Shoimin (2014:130) menjelaskan karakteristik PBL, yaitu :

- 1) *Learning is Student-Center* Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada peserta didik sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- 2) *Authentic Problems from the organizing focus for learning* Masalah yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang autentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- 3) *New information is Acquired through self-directed learning* Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
- 4) *Learning occurs in small group* Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.
- 5) *Teachers act as facilitators* Pada pelaksanaan *Problem Based Learning*, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan pada pemecahan masalah sebagai metode utama dalam memahami konsep dan mengembangkan keterampilan. Dalam PBL, peserta didik diajak untuk aktif berpartisipasi dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah-masalah yang relevan dengan konteks pembelajaran.

c. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Aris Shoimin (2014:131) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan *logistic* yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
- 2) Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis dan pemecahan masalah
- 4) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya,
- 5) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

Berdasarkan pendapat di atas mengenai langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diambil

kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* ini dimulai dengan menyiapkan *logistic* yang dibutuhkan, pengenalan masalah, pembentukan kelompok dan peserta didik melakukan diskusi, pemecahan masalah dengan berbagai sumber secara mandiri atau kelompok, menyampaikan solusi dari permasalahan tersebut, melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses apa saja yang sudah mereka lakukan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Ainnur Ristyanti, Diyas Age Larasati, Diah Yovita Suryani. pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media Canva Berbantu *QR-Code* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Metode yang digunakan dalam penelitian Adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa media Canva berbantu *QR-Code* berpengaruh pada hasil belajar IPS SD. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susi Agustini (2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengaruh *QR-Code* dan Canva menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan dibanding tidak menggunakannya nilai tes mencapai rata - rata 81,9.

- 2) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nurming Saleh, Syukur Saud, dan Muhammad Nur Ashar Asnur, pada tahun 2018. Dengan judul “Pemanfaatan *QR-Code* sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan *QR-Code* memberikan dampak positif dalam peningkatan proses pembelajaran. Melalui *QR-Code*, mahasiswa dapat mengevaluasi hasil pekerjaannya dengan baik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, hasil tes

menunjukkan bahwa 63,63% mahasiswa dari jumlah total berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian ini sangat relevan dalam pembelajaran, utamanya dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa asing mahasiswa di perguruan tinggi.

- 3) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Inesa Tri Mahardika Pratiwi, dan Rini Intansari Meilani. Pada tahun 2018. Dengan judul “Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik”. Menggunakan metode explanatory survey, data diperoleh dari hasil belajar 59 orang peserta didik yang mencerminkan prestasi belajar mereka pada lima mata pelajaran produktif yang mereka ikuti dan jawaban mereka terhadap angket mengenai peran media pembelajaran. Hasilnya terdapat pengaruh positif dan signifikan dari variabel media pembelajaran terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran produktif kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran”. Nilai koefisien determinasi variabel media pembelajaran dan variabel prestasi belajar peserta didik sebesar 8.48%. Artinya, secara parsial media pembelajaran memiliki dampak terhadap prestasi belajar peserta didik sebesar 8.48%. Sisanya sebesar 91.52% dipengaruhi oleh faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar.
- 4) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Esti Dwi Rohmawati, dan Sukanti. Pada tahun 2012. Dengan judul “Pengaruh cara belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Akuntansi. Dari hasil analisis regresi ganda (dua prediktor) diperoleh harga koefisien korelasi $R_{y(1,2)}$ sebesar 0,635 menunjukkan hasil positif yang berarti Cara Belajar dan

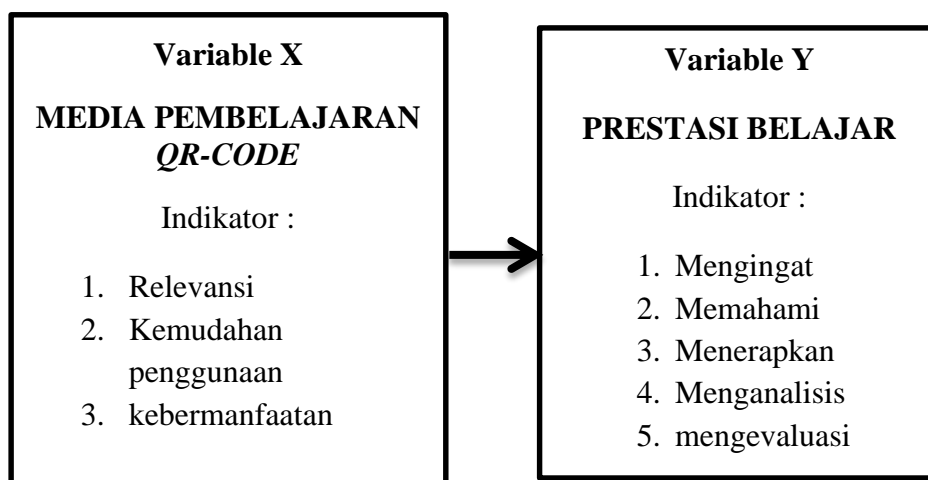
Penggunaan Media Pembelajaran secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar Akuntansi.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sugiyono (2012) merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kerangka pikir merupakan suatu struktur pemikiran yang digunakan sebagai pedoman dalam menentukan arah penelitian dengan mengembangkan variabel yang diteliti. Kerangka pikir ini muncul bermula dari permasalahan-permasalahan yang muncul dari kompetensi profesional guru dalam penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi di MTs Bandar Agung yang masih tergolong rendah. Salah satu komponen yang penting pada prose pembelajaran adalah media pembelajaran. Prestasi belajar merupakan suatu keberhasilan yang diperoleh peserta didik baik dalam aspek sikap, pengetahuan ataupun keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Teknologi bukanlah merupakan hal yang baru tetapi sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dari anak dibawah umur sampai orang dewasa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi dengan adanya media elektronik audio visual dan internet. Proses pembelajaran PPKn haruslah mengikuti perubahan tersebut. Media pembelajaran berbasis teknologi pun menjadi wajib untuk menunjang prestasi belajar peserta didik. Maka dari itu pemilihan *QR-Code* pada pembelajaran PPKn akan sangat bermanfaat.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.11
Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

- $H_0 : \beta \neq 0$ = tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTS Bandar Agung.
- $H_a : \beta = 0$ = adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *QR-Code* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MTS Bandar Agung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2000) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media *QR-Code*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”, sedangkan menurut Abdurahmat Fathoni (2011) “populasi ialah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas VIII di MTs Bandar Agung, untuk lebih jelas jumlah populasi dapat di lihat dalam table berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Peserta Didik MTs Bandar Agung

NO	Kelas	Total
1	VII A	33
2	VII B	34
3	VIII A	34
4	VIII B	34
5	IX A	32
6	IX B	33
7	IX C	33
Jumlah Total		233

Sumber : Data peserta didik kelas VIII di MTs Bandar Agung

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling. Syarat menetapkan sampel penelitian yaitu representatif (mewakili) dan sampel harus cukup banyak (Nursalam 2016). Jumlah sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol, dimana masing-masing kelas terdiri dari 34 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang mana sampel akan ditentukan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas pertimbangan atau kriteria tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana jika dilakukan pada teknik random. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel Peserta Didik MTs Bandar Agung

NO	Kelas	Total	Perlakuan
1	VIII A	34	Eksperimen
2	VIII B	34	Kontrol

Sumber : Absen peserta didik di MTs Bandar Agung

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

- 1) Variabel bebas (independent variable)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *QR-Code*.

- 2) Variabel terikat (dependent variable)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Prestasi Belajar.

D. Definisi Variabel

a) Definisi Konseptual

Sarwono (2006) mengemukakan definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) *QR-Code*

QR-Code merupakan alat untuk menghubungkan pengguna dengan konten pembelajaran tambahan, seperti teks, gambar, audio, video, tautan web, atau interaktif lainnya. Pengguna dapat memindai *QR-Code* menggunakan kamera ponsel atau aplikasi pemindai *QR-Code* yang tersedia secara luas.

2) **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan ukuran atau pencapaian hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam konteks pendidikan. Prestasi belajar mencakup penilaian terhadap pemahaman konsep, keterampilan, dan pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik dalam bidang tertentu.

b) **Definisi Oprasional**

Menurut Sarwono (2006) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *QR-Code*

QR-Code merupakan alat untuk menghubungkan pengguna dengan konten pembelajaran tambahan, seperti teks, gambar, audio, video, tautan web, atau interaktif lainnya. Pengguna dapat memindai *QR-Code* menggunakan kamera ponsel atau aplikasi pemindai *QR-Code* yang tersedia secara luas. Pada penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pengaruh yang di dapatkan setelah menggunakan *QR-Code* di MTs Bandar Agung.

2) Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan ukuran atau pencapaian hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam konteks pendidikan. Indikator prestasi belajar ialah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Teknik Pokok

a) Tes

Menurut Ambiyar (2011) tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga menghasilkan prestasi belajar peserta didik tersebut. Prestasi tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan instruksional pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran dan dapat pula menunjukkan kedudukan peserta didik yang bersangkutan dalam kelompoknya. Penelitian ini akan menggunakan instrument berupa lebar kisi-kisi tes. Melalui tes ini akan diperoleh data prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *QR-Code*.

2. Teknik Penunjang

b) Angket atau Kuisisioner

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang variabel pengaruh penggunaan media pembelajaran *QR-*

Code terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Teknik angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjangkau data dan informasi langsung dari responden yang bersangkutan. Sasaran angket adalah peserta didik MTs Bandar Agung.

Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala *likert* dalam bentuk ceklis, dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab pertanyaan dari tiga alternatif, yaitu : (a), (b), dan (c) yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut :

- a) Untuk jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor tiga (3)
- b) Untuk jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor dua (2)
- c) Untuk jawaban yang tidak sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor satu (1)

Berdasarkan keterangan diatas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 3 sedangkan nilai terendahnya adalah mendapatkan nilai atau skor 1.

a) Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah

kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara (*interview*) adalah cara-cara untuk memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.

Wawancara melibatkan dua komponen, pewawancara yaitu peneliti itu sendiri dan orang yang diwawancarai.

Wawancara merupakan suatu proses komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara langsung, di mana satu pihak (pewawancara) mengajukan pertanyaan kepada pihak lainnya (*responden*) dengan tujuan mendapatkan informasi, pemahaman, atau perspektif tertentu.

Wawancara biasanya dilakukan dalam konteks penyelidikan, jurnalistik, seleksi pekerjaan, atau penelitian.

Wawancara teknik penunjang angket dimana metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari responden setelah mereka mengisi angket. Ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang tanggapan mereka dan membantu mengklarifikasi atau menggali lebih dalam mengenai jawaban yang diberikan dalam angket.

F. Instrument Penelitian

1. Tes

Menurut Ambiyar (2011) tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga menghasilkan prestasi belajar peserta didik tersebut. Prestasi tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan instruksional pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran dan dapat pula

menunjukkan kedudukan peserta didik yang bersangkutan dalam kelompoknya.

Penelitian ini akan menggunakan instrument berupa lembar kisi-kisi tes. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu *pretest* yang dilakukan sebelum dilakukan perlakuan kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah itu, diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Melalui tes ini akan diperoleh data prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *QR-Code*.

2. Angket

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006). Angket atau kuisisioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik kelas VIII di MTs Bandar Agung yang menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan instrument berupa lembar kisi-kisi angket dimana Variabel (X) media pembelajaran *QR-Code* dengan indikator; relevansi, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan. Kemudian variable (Y) dengan indikator; mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi. Melalui angket ini akan diperoleh data prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *QR-Code*.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden menjawab pernyataan dari tiga alternatif dan kemudian responden akan memilih salah satu jawaban dengan diberikan tanda ceklist pada jawaban yang telah dipilih serta setiap jawaban nilai atau skor yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai tiga (3).
- 2) Jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai dua (2).
- 3) Jawaban yang tidak sesuai dengan harapan maka akan diberikan skor atau nilai satu (1).

Berdasarkan keterangan di atas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 3 sedangkan nilai terendahnya adalah nilai atau skor 1.

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara merupakan suatu proses komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara langsung, di mana satu pihak (pewawancara) mengajukan pertanyaan kepada pihak lainnya (*responden*) dengan tujuan mendapatkan informasi, pemahaman, atau perspektif tertentu. Wawancara biasanya dilakukan dalam konteks penyelidikan, jurnalistik, seleksi pekerjaan, atau penelitian. Wawancara teknik penunjang angket dimana metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari responden setelah mereka mengisi angket. Dalam penelitian ini akan menggunakan instrument berupa lembar kisi-kisi wawancara. Melalui wawancara ini akan diperoleh data berupa pengaruh penggunaan media

pembelajaran *QR-Code* dikelas eksperimen dan dikelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik.

G. Pengujian Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

- 1) Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2019) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Suliyanto (Wibowo, 2012) cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan *Microsoft Excel* Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

0,90 - 1,00 = Reliabilitas tinggi.

0,50 - 0,89 = Reliabilitas sedang.

0,00 - 0,49 = Reliabilitas rendah.

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

1. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ df maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ df maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel.

(Wibowo, 2012:52)

3. Analisis Butir Soal

a. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran yang dicari

R : Jumlah yang menjawab item itu dengan benar

T : Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

Table 3.3 Indeks Kesukaran

Rentang Nilai P	Kriteria
0,20 – 0,39	Sukar
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Mudah

Sumber : Arikunto (2009)

b. Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut. Hal ini bertujuan untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Formula indeks pembeda dapat ditampilkan seperti berikut:

$$IP = \frac{RU - RI}{0,5 T}$$

Keterangan:

IP = Indeks pembeda.

RU = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup atas.

RI = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup bawah.

T = Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan pada table berikut:

Tabel 3.4 Kategori Daya Pembeda

Rentang Nilai P	Kriteria
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0, 29	Cukup
-1,00 – 0,19	Jelek

Daya Pembeda : Arifin (2012)

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara menangkap secara objektif temuan-temuan di lapangan yang dibantu dengan mempergunakan tabel distribusi frekuensi untuk kemudian diinterpretasikan dengan kalimat-kalimat atau pertanyaan-pertanyaan yang mudah dipahami. Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus interval yaitu:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Besarnya persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah perkalian dengan seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2010:196) Sebagai

Berikut:

76%-100% : Baik

56%-75% : Cukup Baik

0%-55% : Kurang baik

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan karena analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi, dan Heteroskedastisitas untuk uji perbedaan pada uji komparatif. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisis korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Menurut Rika Dwinana Putri (2020) “metode uji Kolmogorov Smirnov adalah salah satu uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan”. Rumus *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut :

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2014) “uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varians data yang sama atau tidak”. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2013 : 276})$$

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila Sig. Lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen dan apabila Sig. Lebih kecil dari 0,05 maka data tidak bersifat homogen.

c) Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015) “uji linearitas dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan.” Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *QR-Code* (variabel X) dan prestasi belajar (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 18. untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a) jika nilai Sig. $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b) Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3. Analisis Data

a) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *QR-Code* (X) sebagai variabel bebas dengan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t test*. Uji *Independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *QR-Code* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *QR-Code*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *mann whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data *pretest* kelas eksperimen. Selain itu, dilakukan juga pada data *posttest* kelas eksperimen dengan data *posttest* kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*.

- 1) Jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak.
- 2) Jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Selain itu, pada penelitian ini menggunakan uji *N Gain Score* yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, uji ini digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *QR-Code* atau

perlakuan dalam penelitian. Uji ini dapat dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *Pretest* dengan nilai *posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* kita dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *QR-Code* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik atau tidak. Uji *N Gain score* dengan bantuan SPSS dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai *N Gain score* dapat ditentukan berdasarkan *N Gain Score* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N Gain* menurut Hake, R.R. (1999) dapat diketahui pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Kategori Tafsiran *N Gain Score*

Nilai <i>N Gain</i>	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake,R,R, (1999)

Menurut R.A Fisher (1925:43) “uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol).” Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

a) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima

b) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana karena peneliti ingin melihat besarnya pengaruh variabel bebas (X) yang diteliti terhadap variabel terikat (Y) yang hanya dipegaruhi oleh satu variabel

bebas. Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = subjek variabel terikat yang diprediksikan

X = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

A = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = nilai arah atau nilai koefisien regresi

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran *QR-Code* (X) sebagai variabel bebas dengan prestasi belajar peserta didik (Y) sebagai variabel terikat, uji hipotesis dibantu dengan aplikasi SPSS. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a) H_a : Maka ada pengaruh media pembelajaran *QR-Code* (X) terhadap prestasi belajar peserta didik (Y).
- b) H_0 : Maka tidak ada pengaruh media pembelajaran *QR-Code* (X) terhadap prestasi belajar peserta didik (Y).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian data yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MTs Bandar Agung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil uji *independent sample t test* menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil uji *independent sample t test* yang berbeda yaitu pada perhitungan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($0,000 > 0,005$) dan diketahui nilai t hitung sebesar 21.965 dengan df 66 sehingga nilai t tabel sebesar 1.668. Dengan demikian nilai t hitung $21.965 >$ nilai t tabel 1.667 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
2. Dari hasil uji *N Gain Score* menunjukkan jumlah rata-rata sebesar 73% yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MTs Bandar Agung cukup efektif.
3. Terdapat pengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis regresi linier sederhana (X dan Y) yang disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *QR-Code* (Variabel X) terhadap prestasi belajar

(Variabel Y) sebesar 69,9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar media pembelajaran berbasis *QR-Code*

A. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang lebih baik untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas. Pihak sekolah memfasilitasi pendidik mengikuti seminar tentang pelatihan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran

2. Bagi pendidik

Bagi pendidik diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mendesain proses pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dalam belajar, mampu membangun nilai-nilai yang baik dalam diri peserta didik dan mampu meningkatkan kerjasama tim yang baik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. (2010). Penguasaan Konsep Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa. *Jurnal Civicus*, 10(2), 58-64.
- Ahmad Rohani. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agustini, S., (2021). Penerapan media pembelajaran *Qr Code* berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), pp.1-10.
- Ahmadi, A., Dan Supriyono, Widodo. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aji, S. B., & Mediatati, N. (2021). Penerapan *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2734–2780.
- Akhbar, G. W. O. (2018). Pengembangan Bahan Ajar *Booklet* Berbasis *Qr Code* Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Materi Pertempuran Trip Malang Sebagai Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas XI Jasa Boga 2 Di Smkn 1 Batu. Universitas Negeri Malang.
- Aman, K. (2016). Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Butar Sulawesi Tengah. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 12(1), 28–46.
- Anastasia, A., Istiadi, M. A., & Hidayat. (2010). *QR Code* Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung Di Kebun Raya Bogor.
- Anderson, Krathwohl. (2017). *Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan oleh Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Andriani, S. E., Arifin, I., & Nurabadi, A. (2018). Implementasi Program Penguatan Pendidikan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1, 238–244
- Ardiansyah, & Fendina, G. P. P. (2016). Pengembangan Sistem Manajemen Presensi Rapat Berbasis *Qr Code* Pada *Android*. In Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya. 5–56.
- Arends, (2012). *Learning To Teach* (Belajar untuk Mengajar), dalam Warsono dan Hariyanto, Pembelajaran Aktif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ariadi. (2011). Analisis dan Perancangan Kode *Matriks* Dua Dimensi *Quick Response (QR) Code*. Universitas Sumatera Utara.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Aris shoimin. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-ruzz media.
- Ariska, J., & Jazman, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Teknik *Labelling Qr Code* (Studi Kasus: Man 2 Model Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 127–136
- Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnur, M.N.A., (2018). Pemanfaatan *QR-Code* sebagai media pembelajaran bahasa asing pada perguruan tinggi di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*, (253-260). Badan Penerbit UNM.
- Bahri, S. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Baswedan, A. (2018). Proyeksi Pendidikan Abad 21.
<https://www.youtube.com/watch?v=TRe78ZOMBcw>
- Budiningsih, Asri. (2015). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Danim, Rasyid, Isran & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*. Vol 7, No 1.
- Daryanto, Chystanti, Yulanita Cahya & Sukadi. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumber

Harjo. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering & Edukasi*. Vol 7, No 3. Hlm 24.

Departemen Pendidikan Nasional (2014) Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Depdiknas .(2006). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.

Dianti, P., (2014). Integrasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1).

Djamaludin, A. & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare: CV. Kaafah Learning Center.

Ema, E. Della, SP. Dkk. (2023). Peningkatan Literasi Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Program *QR Code* Ferari. CV: Kanaka Media.

Fauzi, A.F., (2009). Bagaimana Merangsang Seronok Belajar. PTS Professional.

Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif*. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8.

Guthrie, D.R., (1952). *The psychology of learning*.

Hamalik, O. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Mandar Maju.

Hamalik, O., (2001). Proses pembelajaran. Bandung: Bumi Aksara.

Hamalik,. A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Hidayat, Nandang & Husnul Khotimah. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru SD*. Vol 2, No 1. Hlm 11.

Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). *How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis*. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774–786.

- Indah Kosmiah. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Teras.
- Kurmawati, Juliana & Siti Baroroh. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*. Vol 8, No 2. Hlm 53.
- Mahnun, N., (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Maimunah, M., (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar: *Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Manu, G. A. (2019). *Scan QR Code* untuk Mengenal Benda-Benda Bersejarah di Museum. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Marzuki, I. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(1), 58-61.
- Masgumelar, N.K., Dwiyoogo, W.D. and Nurrochmah, S., (2019). Modifikasi Permainan menggunakan *Blended Learning* Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), pp.979-986. Jonassen, D.H. (1996). *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*. New York: Simon and Shuster Macmillan.
- Mawaddah., Wardani., & Sunarmi . (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *QR-Code* pada Materi Tumbuhan Paku. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.9, No.1.
- Moningka, C. (2015). *Problem based learning* dengan metode jigsaw: uji coba pada mahasiswa psikologi Universitas Bunda Mulia. *Jurnal Psibernetika*, 8(1), 35–47.
- Mukminan. (1997). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: P3G IKIP.
- Mulyaningsih, I.E., (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 20(4), pp.441-451.

- Mulyasa. 2014. Pembelajaran PPKN di Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mus, N. and Yahya, M., (2022). Penerapan Augmented Reality Tipe *QR-Code* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Perbankan. *Jurnal Education and development*, 10(1), 88-91.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Media Pembelajaran E-Learning Melalui Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Di Rumah Sebagai Dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 94-103.
- Nasution, T., 1986. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Anak. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Netriwati & Mai Sri Lena. (2017). Media Pembelajaran MTK. Bandar Lampung: Permata Net.
- Nindiantika, V., Ulfatin, N., & Juharyanto, J. (2019). Kepemimpinan situasional untuk meningkatkan daya saing keluaran pendidikan abad 21. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 40–48.
- Nisa, F. C., Wati, M., & Hartini, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Playing Cards* Dan *Handout* Dalam Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Melatih Keaktifan Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 37-43
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education* Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Prestasi belajar Siswa SD. 3(2), 64–72.
- Nugroho, L.E., Ismantohadi, E., and Kusumawardani, S.S., 2015. *Prototipe sistem e-learning* dengan pendekatan gaya belajar *vark* (Kasus: Politeknik Indramayu). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 4(3), pp.147-156.
- Nurhayati, D. A. (2014). *Redesigning Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum. The 61st TEFLIN International Conference*, 927-931.

- Nuriyah, Nunung. (2014). Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos* Vol III No 1.
- Pane, A. and Dasopang, M.D., (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), pp.333-352.
- Piaget, Jean. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*, New York: Orion Press.
- Pratiwi, I.T.M. and Meilani, R.I., (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), pp.173-181.
- Price, K. (2013). *QR Codes for Trainers. American Society for Training and Development*.
- Priyambodo, A., Usman, K. and Novamizanti, L., (2020). Implementasi *QR Code* Berbasis *Android* pada Sistem Presensi. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, 7(5).
- Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang.
- Rahayu, Yeni Dwi, dkk. (2006). Pembuatan Aplikasi Pembacaan *Quick Response Code* Menggunakan Perangkat Mobile Berbasis J2ME Untuk Identifikasi Suatu Barang. Surabaya: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N. and Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan *QR Code* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*.
- Rifa'i, A. & Anni, C. (2012). Psikologi Pendidikan. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES
- Ristyanti, A, Larasati, D.A. And Suryarini, D.Y., (2022). Pengaruh Mediaa Canva Berbantu *QR Code* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4). 5757-5764
- Rivai, N. S. (2009). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rochman, F. F., Raharjana, I. K., & Taufik, T. (2017). *Implementation Of Qr Code And Digital Signature To Determine The Validity Of Krs And Khs Documents. Scientific Journal Of Informatics*, 4(1), 8.
- Rohmawati, E.D. and Sukanti, S., (2012). Pengaruh cara belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saifudin, Azwar. (2012). *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Slameto, (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soon, T. J. (2008). *QR Code. Synthesis Journal*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukmahidayanti, T. (2015). *The Utilization of Instructional Media in Teaching English to Young Learners. Journal of English and Education*, 90-100.
- Susilana, R. and Riyana, C., (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: CV wacana prima.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.

- Telaumbanua, F., (2019). Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berbasis *E-Learning*. *Warta Dharmawangsa*, 13(4).
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni, M., Mustofa.(2013). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Toyibin, A. M., Dhahiri, A. M. (1997). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif*. Jakarta; Kencana.
- Undang-Undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara. Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang.
- Usman, U. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Usmi, R. and Samsuri, S., (2022). Urgensi pendidikan kewarganegaraan global dalam kurikulum pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), pp.149-160.
- Vawanda, E.J. and Zainil, M., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8 (7), 124–130.
- Warsito, B. (2008). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar . *Jurnal Teknodik*. 12(01).
- Winarsih, M., (2013). Kompetensi Guru Reguler di Sekolah Inklusif dalam Pembelajaran Bagi Siswa Tunarungu. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27(2), pp.97-103.
- Yamin, M. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Yusnita, D., Wahyudin, D. and Fathoni. (2017). *The Use Of Sequencing Pictures Media Towards The Inceasing Of Reading Comprehension Skills* (Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman). *Educational Technologia*, 1(1).