

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR
CODE DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP KEMALA
BHAYANGKARI 1 SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Imam Muslim

NIM. 02040820028

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Imam Muslim

NIM : 02040820028

Program : Magister (S-2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh – sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya**” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 12 Januari 2023

Saya yang menyatakan



IMAM MUSLIM

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya” yang ditulis oleh Imam Muslim NIM. 02040820028 ini telah disetujui pada tanggal 12 Januari oleh:

Pembimbing I



Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Pembimbing II



Dr. H. Muh. Khoirul Rifa'i, M.Pd.I.

NIP. 198207122015021001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kenala Bhayangkari 1 Surabaya" yang ditulis oleh Imam Muslim NIM. 02040820028 ini telah diuji dalam ujian tesis pada tanggal 12 Januari oleh Tim Penguji:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd (Ketua) 
2. Dr. H. Muh. Khoirul Rifa'i, M.Pd.I (Sekretaris) 
3. Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. (Penguji 1) 
4. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D. (Penguji 2) 

Surabaya, 12 Januari 2023

Direktur,

Masdar Hilmy





UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : IMAM MUSLIM
NIM : 02040820028
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Magister Pendidikan Agama Islam
E-mail address : imammuslim1005@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE DALAM

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

DI SMP KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juni 2023

Penulis

(Imam Muslim)

ABSTRAK

Imam Muslim, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Pembimbing : 1) Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd. , 2) Dr. H. Muh. Khoirul Rifa'i, M.Pd.I

Kata Kunci : QR Code, PAI, prestasi belajar.

Sumber pembelajaran utama yang digunakan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dirasa masih sangat kurang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan prestasi belajar siswa yang kurang mengalami kenaikan. Padahal disisi lain perkembangan teknologi begitu pesat dan siswa setiap saat sudah disuguhi dengan berbagai macam informasi serta kemudahan dalam mengaksesnya. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk memberikan solusi dengan melakukan penelitian pengembangan dengan media pembelajaran berbasis QR Code.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian yaitu dari tim ahli, subyek penelitian secara skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya sebanyak 27 siswa.

Adapun hasil dari penelitian pengembangan yang didapat adalah; 1) pengembangan media pembelajaran menggunakan prosedur ADDIE. 2) Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 88% dengan "sangat valid". Validasi guru PAI terkait mendapatkan presentase 89,3% dengan keterangan "sangat valid". Untuk hasil uji lapangan skala besar mendapatkan respon dengan presentase 79,9% dengan keterangan "valid". Dan untuk analisis *paired sampel t-test* pada hasil belajar siswa secara *pre-test* dan *post-test* didapatkan nilai signifikansi 0,00 yang berarti lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perubahan peningkatan nilai pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu media yang dikembangkan bersifat "layak" dan efektif digunakan serta meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

ABSTRACT

Imam Muslim, 2023. Development of QR Code-Based Learning Media in Improving Student Achievement in PAI Subjects at Kemala Bhayangkari 1 Middle School Surabaya.

Supervisors : 1) Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd. , 2) Dr. H. Muh. Khoirul Rifa'i, M.Pd.I

Keywords : QR Code, PAI, learning achievement.

The main learning resources used by students in PAI subjects at SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya are felt to be lacking in increasing student motivation. This causes student learning achievement to decrease. Even though on the other hand the development of technology is so rapid and students are presented with various kinds of information and easy access to it at any time. Therefore researchers are trying to provide solutions by conducting development research with QR Code-based learning media.

This research uses the Research and Development research type by following the ADDIE development procedure which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. The development process requires several tests, namely from a team of experts, research subjects on a limited scale or large scale (field) and revisions to improve the final product. The research was conducted on class VIII students at SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya as many as 27 students.

The results of the development research obtained are; 1) development of learning media using the ADDIE procedure. 2) The results of the validation of material experts get a percentage of 88% with "very valid". PAI teacher validation related to getting a percentage of 89.3% with the description "very valid". For the results of large-scale field tests, a response was obtained with a percentage of 79.9% with the statement "valid". And for the analysis of the paired sample t-test on student learning outcomes by pre-test and post-test, a significance value of 0.00 is obtained, which means it is smaller than 0.05, which means that there is a change in the increase in grades on student learning outcomes. Therefore the developed media is "appropriate" and effectively used and improves student achievement in PAI subjects.

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan	12

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan dan persamaan penelitian.....	18
Tabel 3.1 One Group Pre-test dan Post-test design.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru PAI.....	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengguna/siswa.....	45
Tabel 3.6 Kriteria Validitasi.....	48
Tabel 3.7 Kriteria Validitasi.....	49
Tabel 4.1 Kriteria Pen-skor-an.....	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Guru PAI.....	65
Tabel 4.5 Profil Siswa.....	65
Tabel 4.6 Hasil Respon siswa kelompok kecil.....	66
Tabel 4.7 Profil siswa pada uji coba kelompok besar.....	67
Tabel 4.8 Hasil uji coba kelompok besar.....	89
Tabel 4.9 Hasil pre-test dan post-test.....	70
Tabel 4.10 Kriteria Validitasi.....	73
Tabel.4.11 Paired Sample T-Test SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya Kelas VIII.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 model ADDIE	32
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk	36
Gambar 3.3 Desain Uji Coba Produk	39
Gambar 4.1 Tampilan QR Code	56
Gambar 4.2 Tampilan Materi Penunjang	57
Gambar 4.3 Tampilan Video Pembelajaran	58
Gambar 4.4 Tampilan Evaluasi Pembelajaran	44
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi	61
Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	63
Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Guru PAI	64
Gambar 4.8 Grafik Uji Coba Kelompok Kecil	66
Gambar 4.9 Grafik Uji Coba Kelompok Besar	68

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang tenaga pendidik baik dari kalangan guru, dosen, maupun asatidz merupakan pondasi utama yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan membentuk siswa didik dengan *knowledge* dan *moral value* yang baik.¹ Seorang pendidik harus mampu melakukan *transfer of knowledge* (transfer ilmu pengetahuan) sekaligus mengembangkan kompetensi dalam diri siswa. Selain itu pendidik juga harus bisa menanamkan sikap semangat dalam belajar secara berkelanjutan.² Pendidik yang baik juga harus terus melakukan *learn how to learn* (belajar bagaimana melakukan proses belajar). Hal tersebut akan terus mendorong pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efisien dan efektif.³

Problematika dalam mata pelajaran PAI maupun mata pelajaran yang lain di lembaga pendidikan formal salah satunya adalah kurangnya mengembangkan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan era yang berlangsung. Peserta didik zaman dahulu sering kali disuguhkan pada pola

¹ Evi Fatimatur Rusydiyah, "Media Dan Teknologi Pembelajaran (Teori Dan Praktik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)" (Dakwah Digital Press, 2008).

² Muh Zein, "Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016): 274–285.

³ Rudi Prihantoro, "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Lesson Study," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 1 (2011): 100–108.

pembelajaran klasik dengan metode membaca, menghafal, dan berpedoman pada sumber pembelajaran tunggal. Satu sumber belajar tunggal dapat menyebabkan sedikitnya pemahaman dan pengalaman belajar yang diterima peserta didik.⁴ Banyak media yang digunakan untuk pembelajaran masih menganut sistem lama dan memuat konten materi yang kaku. Isi konten materi bersifat pakem tanpa ada penyesuaian dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Konten materi secara umum memang mengacu pada peraturan pemerintah, tetapi harus ada penyesuaian dalam berbagai konten isinya. Penugasan pun bersifat sama dari tahun ke tahun dengan sistem yang minim pengembangan dan inovasi.⁵ Hal tersebut yang seharusnya dibenahi dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendidik harus peka terhadap kebutuhan gaya belajar siswa pada zamannya dan mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa.⁶

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang baik pula. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka dalam pembelajaran tersebut perlu adanya perencanaan pembelajaran.⁷ Dimana dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar perlu adanya sumber belajar yang mencukupi bahkan harus banyak dan melimpah. Sumber belajar tersebut juga harus aktual dan *up to date*

⁴ Wahyudin Nur Nasution, "Strategi Pembelajaran" (2017).

⁵ Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2017): 145–167.

⁶ Nurdyansyah Nurdyansyah, "Media Pembelajaran Inovatif" (Umsida Press, 2019).

⁷ Zainal Arifin, "Evaluasi Pembelajaran" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

mengikuti perkembangan zaman. Selain itu sumber belajar yang baik harus dapat dijangkau dengan mudah sehingga mampu memfasilitasi kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa.⁸ Adapun secara ideal dalam pemilihan media belajar yang baik memerlukan beberapa kriteria. Berikut kriteria media pembelajaran yang baik diantaranya; kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, kesesuaian dengan kondisi lingkungan belajar.⁹

Di era 4.0 yang sedang terjadi sekarang siswa mengalami gempuran dari dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dampak dari hak tersebut membuat manusia di era ini termasuk peserta didik memiliki ketergantungan pada gadget. Bahkan survei yang dilakukan oleh *Cambridge International Indonesia* memaparkan bahwa Indonesia merupakan pemakai teknologi tertinggi di dunia pada tahun 2018.¹⁰ Bahkan masih pada tahun yang sama *We Are Social*, perusahaan asal Inggris bekerjasama dengan *Hootsuite* merilis laporan terbaru berjudul *'Essential Insight Into Internet, Social Media, Mobile, and Ecommerce Use Around the World'* menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang paling “cerewet” di medsos.¹¹ Survei – survei tersebut menandakan bahwa

⁸ (Dwi Ekasari Harmadji, 2021)

⁹ Rohani Rohani, “Media Pembelajaran” (2019).

¹⁰ Sigit Purnama, U Sunan, and K Yogyakarta, “Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha,” *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1 (2018): 493–502.

¹¹ Muannas Muannas and Muhammad Mansyur, “Model Literasi Digital Untuk Melawan Ujaran Kebencian Di Media Sosial (Digital Literacy Model to Counter Hate Speech on Social Media),” *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)* 22, no. 2 (2020): 125–142.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai masyarakat yang sangat doyan untuk menggunakan gadget, internet, dan juga media sosial.

Perkembangan teknologi yang didukung dengan kemudahan internet dan media sosial yang begitu pesat akan cenderung mengakibatkan dampak negatif jika tidak diarahkan pada hal yang positif¹². Hal tersebut juga terjadi pada bidang Agama Islam yang harus menjadi fondasi kehidupan umat islam. Hal ini terkhusus pada bidang pendidikan yang merupakan faktor pembentuk generasi penerus bangsa. Para siswa yang menempuh pendidikan harus dibekali dengan ilmu agama yang mumpuni agar mereka menjadi generasi penerus yang mempunyai ilmu pengetahuan umum yang baik juga mempunyai ilmu agama yang baik pula.¹³ Sehingga siswa akan menjadi insan kamil yang penuh dengan budi pekerti luhur. Ilmu agama Islam dalam dunia pendidikan diamanahkan dan disalurkan oleh guru agama melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pada media dan sumber belajar siswa agar meningkatkan minat siswa pada proses belajar sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam. Akan tetapi di lain pihak belajar mengajar harus tetap menggunakan modul siswa atau di lapangan lebih dikenal dengan istilah LKS atau lembar kerja siswa. Sampai saat ini LKS menjadi sumber belajar pokok di diberbagai jenjang pendidikan mulai dari

¹² Dkk Ismi Zakiah, *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya* (Media Sains Indonesia, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=erU2EAAAQBAJ>.

¹³ Mohammad Kosim, "Ilmu Pengetahuan Dalam Islam (Perspektif Filosofis-Historis)," *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2008).

SD sampai SMA.¹⁴ Oleh karena itu melihat urgensi dari media belajar ini dan melihat kebutuhan terhadap tantangan yang dihadapi saat ini maka perlu adanya inovasi yang harus dikembangkan.

Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali inovasi yang dilakukan manusia untuk memudahkan kegiatan kehidupan manusia. Mulai dari teknologi yang sederhana sampai yang mutakhir. Di era 4.0 ini penggunaan teknologi *quick response Code* atau yang familiar dikenal dengan QR Code sudah sangat lumrah dan banyak digunakan di berbagai lini kehidupan. Pada mulanya penggunaan QR Code banyak digunakan terkhusus pada bidang industri dan manufaktur di mana penggunaannya dimanfaatkan untuk melacak bagian kendaraan secara efektif. QR Code merupakan teknologi berbentuk garis dua dimensi yang penampilannya seperti pixel pecah.¹⁵ Berjalannya waktu QR Code ini banyak digunakan di sektor transaksi jual beli bahkan bisa dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa menjadi media pembelajaran bagi peserta didik.¹⁶ Hal tersebut didasarkan bahwa QR Code merupakan teknologi yang sudah familiar di berbagai lini masyarakat dan mudah serta praktis penggunaannya. Hal ini jika bisa dikembangkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pengembangan media pembelajaran maka bisa menunjang kegiatan pembelajaran peserta

¹⁴ Ismaraidha Ismaraidha, "Pengaruh Penggunaan LKS Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 2 (2020): 100–107.

¹⁵ Ivan Taufan Adiwino and Amelia Santoso, "Desain Sistem Informasi Untuk Tracking Dan Tracing Pada Warehouse Dengan Menggunakan Teknologi QR Code," *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri* 16, no. 2 (2021): 102–108.

¹⁶ Muhammad Hartoto, Dodik Mulyono, and Wawan Syafutra, "Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code," *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 2, no. 1 (2021): 51–60.

didik sehingga menghasilkan prestasi belajar yang optimal dan lebih baik. QR Code bisa dikembangkan untuk keperluan pendukung keberhasilan pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, Burns mengungkapkan bahwa QR Code memiliki keunggulan diantaranya: (1) memudahkan akses materi bagi peserta didik. (2) menghubungkan konten materi menjadi sederhana. (3) Melibatkan langsung peserta didik dengan konten materi pelajaran, (4) Membantu peserta didik untuk berbagi proyek dan evaluasi belajar yang lebih akurat dan fleksibel.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi langsung terhadap lembaga Sekolah Menengah Pertama Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dapat dideskripsikan bahwa SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya merupakan sekolah yang memiliki keterbukaan terhadap pengembangan dan penggunaan teknologi dalam pembelajarannya. Penggunaan *smartphone* dan juga laptop sudah menjadi kegiatan sehari-hari peserta didik dalam mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. SMP Kemala Bhayangkari juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang sudah mumpuni untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya juga mendukung penuh peserta didik dalam mengoptimalkan teknologi untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itulah peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dengan

¹⁷ Nur Rarastika, "Penggunaan Teknologi QR Code Dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar," *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 94–104.

pertimbangan bahwa sekolah tersebut sudah mampu dan mendukung untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang akan peneliti laksanakan mengambil judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Di era 4.0 saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat akan tetapi di lain pihak terdapat banyak lembaga pendidikan di mana pendidiknya masih menggunakan model lama pada media pembelajarannya.
2. Kurang adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan.
3. Media pembelajaran jarang digunakan dan guru cenderung hanya menggunakan LKS menjadi sumber pembelajaran primer yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya sumber pembelajaran penunjang materi siswa. Di lain pihak siswa membutuhkan sumber pembelajaran penunjang yang inovatif.

Identifikasi masalah yang didapat dari latar belakang yang digali seperti media belajar yang masih menggunakan model lama dan di lain pihak hal ini kurang bisa memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai gaya belajarnya di era 4.0. oleh karena itu, peneliti akan melakukan fokus penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code yang akan dipadukan pada LKS kelas VIII mata pelajaran PAI bab “Lebih Dekat Kepada Allah dengan Mengamalkan Salat Sunnah”. Media QR Code yang dikembangkan dengan berbagai materi penunjang, akses langsung pada video pembelajaran, soal latihan online, murottal online dan lain-lain.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang muncul maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran PAI berbasis QR Code di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pengguna media pembelajaran PAI QR Code pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan media QR Code pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Mengikuti rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran PAI berbasis QR Code di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pengguna media pembelajaran PAI QR Code pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran dengan media QR Code pada mata pelajaran PAI di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

E. Kegunaan Penelitian

Kontribusi yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini bisa memberikan manfaat atau nilai guna sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini diharapkan akan menjadi khazanah keilmuan yang memberikan manfaat bagi penelitian-penelitian ataupun kajian-kajian di masa yang akan datang khususnya pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga akan bermanfaat bagi para pendidik dalam menyusun media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran utama yang digunakan oleh suatu lembaga seringkali disusun oleh MGMP ataupun penerbit sebuah

media pembelajaran. Dengan dilaksanakannya penelitian ini bisa menjadi rujukan dan pertimbangan MGMP ataupun penerbit dalam menyusun media pembelajaran khususnya pada sumber belajar cetak siswa.

2. Aspek Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memberikan semangat belajar kepada siswa dengan adanya media yang baru.
- 2) Memberikan motivasi belajar kepada siswa karena dengan media yang mereka pakai siswa lebih mengeksplor materi dan juga merasa nyaman.
- 3) Memberikan wawasan yang lebih banyak dan lengkap daripada materi inti yang hanya ada di media pembelajaran primer.
- 4) Memberikan kemudahan saat mengerjakan evaluasi pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Berikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa
- 2) Memberikan kemudahan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa

- 3) Menjadi media pelengkap guru melaksanakan pembelajaran kepada siswa terutama pada materi tertentu yang membutuhkan tambahan dan penunjang materi pembelajaran yang up to date.
- 4) Menjadi alternatif media pembelajaran kepada guru dalam mengembangkan media pembelajarannya masing-masing atau dalam melaksanakan penelitian terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. Bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian pengembangan ini bisa menjadi fasilitas pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk menunjang kualitas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Hasil penelitian bisa menjadi referensi media pembelajaran dalam pengembangannya yang bisa diterapkan dalam sistem sekolah tersebut.
- 3) Membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan inovatif pada sekolah.

d. Bagi peneliti

Memberikan sumbangsih khazanah keilmuan dan wawasan serta pengalaman baru di bidang dunia pendidikan yang bisa menjadi referensi dan tolak ukur bagi para peneliti akan melakukan penelitian pengembangan di kemudian hari.

F. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan

Dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk QR Code yang dipadukan dengan LKS PAI.
2. Materi yang dikembangkan dengan QR Code adalah materi “Lebih Dekat Kepada Allah dengan Mengamalkan Salat Sunnah” pada mata pelajaran PAI kelas VIII semester ganjil yang telah dimasukkan kedalam QR Code.
3. Materi yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 dan fokus pada materi “Lebih Dekat Kepada Allah dengan Mengamalkan Salat Sunnah”. Materi yang telah dikembangkan mempunyai fitur penunjang lain seperti materi penunjang tambahan, murotal qur’an, video pembelajaran, studi kasus, latihan soal yang terintegrasi dengan Quizziz dan Google form yang terintegrasi.
4. Media yang dikembangkan dalam bentuk digital maupun juga bisa dalam bentuk cetak fisik bersifat portable dan mampu diakses dengan perangkat *smartphone* siswa.

G. Penelitian Terdahulu

1. *Artikel Jurnal Ilmiah*, penelitian yang dilakukan oleh Kar Mei Chee dan Kim Hua Tan yang berjudul “*QR CODES AS A POTENTIAL TOOL IN TEACHING AND LEARNING PRONUNCIATION: A CRITICAL*

Code pada dunia pendidikan kedokteran Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan QR Code dapat digunakan dalam sebagai yang andal untuk meningkatkan aksesibilitas ke sumber daya online, termasuk video, grafik, dan umpan balik langsung dalam presentasi, poster, dan publikasi. Selain itu, mereka dapat mengubah berbagi informasi dan mempromosikan interaktivitas dalam diskusi, lokakarya, dan simulasi di kelas tanpa guru, flipped, atau blended classroom.¹⁹

3. *Artikel Jurnal Ilmiah*, artikel jurnal yang ditulis oleh Zhanna Deineko DKK pada tahun 2022 yang berjudul “*QR Code as an Element of Educational Activity*”. Kegiatan pendidikan merupakan salah satu jurusan yang dalam perkembangannya menggunakan berbagai teknologi canggih. Ini membuatnya mungkin untuk meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, berbagai profesi, menarik calon pelamar kerja, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa. Teknologi canggih juga memungkinkan untuk meningkatkan proses pembelajaran, untuk menyajikan materi dipelajari dengan cara baru. Di antara teknologi baru tersebut, penggunaan QR Code dalam kegiatan pendidikan harus diperhatikan. Berdasarkan ini, makalah ini mempertimbangkan: jenis QR Code, tingkat koreksi kesalahan dalam QR Code, petunjuk utama untuk menggunakan QR Code. Kertas juga menyediakan beberapa contoh QR Code dalam bentuk angka terpisah. Hal ini memungkinkan Anda untuk lebih memahami materi yang

¹⁹ Kara Brodie, Lyndsay L Madden, and Clark A Rosen, “Applications of Quick Response (QR) Codes in Medical Education,” *Journal of Graduate Medical Education* 12, no. 2 (2020): 138–140.

disajikan. Kegiatan pendidikan merupakan salah satu jurusan yang dalam perkembangannya menggunakan berbagai teknologi canggih. Ini membuatnya mungkin untuk meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, berbagai profesi, menarik calon pelamar, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa. Teknologi canggih juga memungkinkan untuk meningkatkan proses pembelajaran, untuk menyajikan materi dipelajari dengan cara baru. Di antara teknologi baru tersebut, penggunaan QR Code dalam kegiatan pendidikan harus diperhatikan. Berdasarkan ini, makalah ini mempertimbangkan: jenis kode, tingkat koreksi kesalahan dalam QR Code, petunjuk utama untuk menggunakan QR Code. Kertas juga menyediakan beberapa contoh QR Code dalam bentuk angka terpisah. Hal ini memungkinkan Anda untuk lebih memahami materi yang disajikan.²⁰

4. *Artikel Jurnal Ilmiah*, artikel jurnal yang ditulis oleh Siti Hajar Halili pada tahun 2019 yang berjudul “*TECHNOLOGICAL ADVANCEMENTS IN EDUCATION 4.0*”. Penelitian ini berfokus pada penggunaan kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan menciptakan minat peserta didik. Selain itu meneliti partisipasi siswa dalam materi pembelajaran di era pendidikan 4.0 dengan cara melengkapi fenomena penetrasi digital dalam kehidupan kita sehari-hari. Di Malaysia,

²⁰ Zh Deineko, Nataliia Kraievskia, and Vyacheslav Lyashenko, “QR Code as an Element of Educational Activity” (2022).

berjudul “*Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran atletik bantuan QR Code siswa kelas 10 ma mutiara Alquran. Hasil dari penelitian ini mendapatkan bahwa media mendapatkan nilai 87,03% dari ahli media, 82,14% dari ahli bahasa dan 95,83% dari ahli materi sehingga produk yang dihasilkan dikategorikan sangat valid. Selanjutnya analisis angket kepraktisan penggunaan media mendapatkan nilai 87,22% sehingga dikategorikan sangat kuat praktisannya.²³

7. *Artikel Jurnal Ilmiah*, penelitian yang ditulis oleh Excel Juni Vawanda dan Melva Zainil yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas 4 SD*” pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran matematika berbasis QR Code untuk mengetahui tingkat berpikir geometris siswa kelas 4 sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini yang pertama adalah produk media pembelajaran matematika berbasis g order pada materi keliling luas bangun datar titik kedua, penilaian ahli dalam validasi materi validasi media dan validasi bahasa mendapatkan persentase 96% yang diartikan sangat valid titik ketiga respon siswa pada kepraktisan media

²³ Hartoto, Mulyono, and Syafutra, “Pengembangan Modul Pembelajaran Atletik Berbantuan QR Code.”

4. BAB IV: Hasil Penelitian dan Analisis Pembahasan

Dalam bab ini berisi tentang hasil dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code pada mata pelajaran PAI yang dilengkapi dengan berbagai data yang telah diambil dari objek dan subjek penelitian. Dan juga berisi analisis pengembangan media oleh ahli, analisis prestasi belajar yang dihasilkan dengan pengaruh dari media yang telah dikembangkan dan juga analisis efektivitas penggunaan ataupun kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. BAB V: Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media

1. Definisi Pengembangan Media

Pengembangan dalam bahasa Inggris adalah *development* yang berarti pengembangan dan eksploitasi. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya)²⁵. Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.²⁶ Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁷ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin

²⁵ Mohamad Ansyar, *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain Dan Pengembangan* (Prenada Media, 2017).

²⁶ Zein, “Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran.”

²⁷ Nurdyansyah, “Media Pembelajaran Inovatif.”

dicapai.²⁸ Menurut Borg and Gall penelitian pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan dilakukan untuk mevalidasi sebuah media ataupun produk pendidikan yang lain agar menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Sebuah pengembangan dilakukan dengan desain yang sistematis mulai dari perancangan sampai evaluasi.²⁹

Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE. Model pembelajaran ini muncul pada tahun 1967 dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda. Salah satu fungsi ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE ini melalui 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun di dalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang

²⁸ Ahmad Suryadi, *Pengembangan Kurikulum I* (Sukabumi: CV JEJAK, 2020).

²⁹ Abdul Salam Hidayat, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK NOMOR LARI BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Penerbit CV. SARNU UNTUNG, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=z-8fEAAAQBAJ>.

dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan-kesalahan lagi.³⁰

2. Media Pembelajaran

Dalam bahasa Indonesia media merupakan bahasa serapan dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia sendiri media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang memiliki arti perantara atau penghantar.³¹ Berdasarkan kamus besar ilmu pengetahuan media merupakan perantara atau penghubung di antara dua pihak yang berbeda, media juga diartikan sebagai sarana komunikasi massal di masyarakat seperti koran majalah, radio, televisi, poster dan spanduk.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti kegiatan untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Pembelajaran sendiri berarti sebuah proses komunikasi atau transfer keilmuan antara guru peserta didik.³² Pembelajaran adalah sebuah kegiatan ataupun aktivitas di mana terjadi proses komunikasi antara guru dengan peserta didik dan bahan ajar menjadi kajiannya. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan sarana penyampaian pesan yang kemudian disebut media pembelajaran.

Kustandi dan Sutjipto merumuskan arti dari media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar

³⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

³¹ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).

³² Nurdyansyah, "Media Pembelajaran Inovatif."

- a. Mengubah titik Berat pendidikan formal. Artinya media pembelajaran mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi pembelajaran yang bersifat konkret. Pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan Motivasi belajar. Dengan media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.
- c. Memberikan kejelasan. Dengan media pembelajaran maka penyampaian materi menjadi lebih jelas dan pengalaman peserta didik juga lebih terasa.
- d. Memberikan stimulus belajar. Media pembelajaran akan merangsang pengetahuan dari peserta didik sehingga menciptakan motivasi belajar yang lebih baik.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang ada dan tersebar di zaman sekarang ini dimana peran teknologi sudah masuk ke berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Adapun jenis-jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar Sudjana dan Rivai mengemukakan sebagai berikut; *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. *Kedua* media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, mock up,

dan lain-lain. *Ketiga*, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

B. QR Code

1. Pengertian QR Code

QR Code adalah singkatan dari *Quick Response Code*, merupakan teknologi yang digunakan pertama kali di industri otomotif untuk melakukan *tracking* kepada kendaraan.³⁷ Di daerah sekarang penggunaan barcode dua dimensi ini sudah sangat luas dan tersebar di berbagai aspek seperti pengCodean alamat website nomor kontak, email, transaksi pembayaran dan lain-lain. QR Code memerlukan sebuah alat untuk mendeteksi dan membacanya yang dinamakan QR Code Scanner umumnya alat ini berbentuk program yang sudah terinstal dan menjadi satu dalam bentuk aplikasi di smartphone Android ataupun iPhone.³⁸

2. Manfaat QR Code

Kegunaan ataupun manfaat dari penggunaan QR Code ada dua langkah praktis yaitu yang pertama scan QR Code kemudian yang kedua lakukan aksi. Aksi yang dimaksud di sini adalah bisa membuka dengan mudah dan cepat

³⁷ Adiwino and Santoso, "Desain Sistem Informasi Untuk Tracking Dan Tracing Pada Warehouse Dengan Menggunakan Teknologi QR Code."

³⁸ Muhammad Nur Ashar Asnur, "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia," in *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*, (Badan Penerbit UNM, 2018), 253–260.

baik berupa link website informasi kontak, ataupun informasi lain yang tersimpan di QR Code tersebut.³⁹

Di era sekarang QR Code sudah digunakan di berbagai aspek kehidupan termasuk juga pendidikan seperti contohnya pada tahun 2008 QR Code mulai berkembang dan digunakan di Hongkong institute of education dan juga Bath university. Tidak hanya dalam hal pembelajaran QR Code juga bisa dimanfaatkan secara personal maupun administrasi seperti sistem pengamanan dan lain-lain.⁴⁰

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar bukan merupakan istilah yang berdiri sendiri melainkan terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Oleh karena itu dalam pembahasan ini akan diuraikan dua makna tersebut yang kemudian dijadikan satu dan diambil kesimpulan. Prestasi dalam kamus besar bahasa Indonesia KBBI, memiliki makna yaitu suatu hal yang telah dicapai dilakukan ataupun dikerjakan.⁴¹ Menurut Mas'ud Hasan Abdul Qohar yang dikutip oleh Syaiful Bahri mengemukakan bahwasanya prestasi adalah sesuatu hal yang telah didapatkan dan diciptakan dari suatu usaha yang telah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menurut Nasrun Harahap beliau lebih

³⁹ Febriyanti Utami, Mahyumi Rantina, and Rodi Edi, "Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code Pada Materi Sains Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1976–1990.

⁴⁰ Asnur, "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia."

⁴¹ Dkk Anton M, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

memfokuskan pada bidang pendidikan dengan pendapat prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan materi pelajaran yang didapatkan dari pembelajaran sehari-hari sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya prestasi adalah suatu hasil yang telah dicapai dari suatu usaha seseorang yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.⁴²

Selanjutnya pengertian belajar yang merupakan suatu kata yang sangat umum dan juga banyak digunakan dalam kehidupan manusia. Menurut kamus besar bahasa Indonesia KBBI belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu yang dilaksanakan oleh seorang siswa.⁴³ Sugianto dan Haryanto mengemukakan bahwasanya belajar adalah sebuah aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian seseorang. Kemudian Ngalim Purwanto juga berpendapat mengenai belajar yaitu merupakan sebuah suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan yang bernilai meningkat. Perubahan yang terjadi bisa berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku. Dari pemaparan pengertian belajar di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan perubahan dari tahapan awal ke

⁴² Siti Devi Anggraeni, "Pengaruh Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP 17 Agustus 1945 Surabaya" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).

⁴³ Anton M, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

tahapan selanjutnya yang lebih tinggi. Perubahan ini bisa berbentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan tingkah laku dan sikap.⁴⁴

Dari penelusuran makna prestasi dan belajar yang kemudian dijadikan dalam satu makna yaitu prestasi belajar maka dapat diartikan bahwasanya prestasi belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari aktivitas mengubah nilai dalam diri seseorang baik berupa pengetahuan, pemahaman keterampilan dan tingkah laku. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang melalui usaha belajar yang kemudian dicatat dan tertulis dalam laporan hasil belajar. Winkle berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan proses belajar atau kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan standar yang dicapainya. Pendapat lain dari Nasution mengungkapkan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai peserta didik dalam berpikir merasa dan bertindak.⁴⁵ Kesempurnaan prestasi belajar ini dapat dipenuhi apabila tiga aspek ini telah ada yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Prestasi belajar serta didik dapat diketahui setelah diadakannya evaluasi belajar. selanjutnya prestasi belajar tersebut disusun dalam bentuk laporan yang kemudian bisa dikatakan prestasi belajar.⁴⁶

2. Peningkatan prestasi belajar

⁴⁴ Muallimul Huda, "Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal penelitian* 11, no. 2 (2017): 237–266.

⁴⁵ Ismaraidha, "Pengaruh Penggunaan LKS Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam."

⁴⁶ Ghullam Hamdu and Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal penelitian pendidikan* 12, no. 1 (2011): 90–96.

Peningkatan prestasi belajar adalah kenaikan penambahan jumlah nilai dari nilai sebelumnya yang didapat dari tes yang dilaksanakan setelah evaluasi belajar dilaksanakan.⁴⁷ Prestasi belajar dapat dinaikkan atau ditingkatkan dengan memperhatikan berbagai faktor. Menurut Gagne prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu:⁴⁸

- a. Informasi Verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan inisiswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- b. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

⁴⁷ Riono and Fauzi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA."

⁴⁸ Suryadi, *Pengembangan Kurikulum I*.

siswa kelak akan menjadi siswa yang beriman kepada Allah Swt, mampu mengabdikan ilmu-Nya untuk kesejahteraan umat manusia. Dalam mata pelajaran PAI ada dua landasan mendasar terkait pelaksanaannya. Landasan pertama adalah landasan religius yaitu landasan yang bersumber dari Alquran dan Al hadits. Landasan kedua adalah landasan yuridis yaitu landasan teknis pelaksanaan mata pelajaran PAI yang berasal dari perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Muhaimin mengutip dari GPBB PAI, Pendidikan Agama Islam adalah bentuk usaha dasar dalam mempersiapkan peserta didik untuk bisa memahami, meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran dan latihan.⁵¹

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara garis besar tujuan pendidikan agama islam adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman dan pengalaman peserta didik mengenai agama islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah, berakhlak mulia dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dahlan M.D. mengemukakan bahwa fungsi dan tujuan Pendidikan Agama Islam sesuai dengan tujuan *diennul islam* itu sendiri yaitu membentuk peserta didik menjadi manusia yang berpedoman kepada Al Qur'an dan sunnah Rasulullah dalam menjalankan kehidupannya dan mencapai kebahagiaan serta keselamatan lahiriah maupun batiniyah di dunia maupun di

⁵¹ Unik Hanifah Salsabilla et al., "Manfaat Teknologi Bagi Mata Pelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 125–132.

akhirat.⁵² Muhaimin dan Mujib mengemukakan bahwa tujuan dan fungsi Pendidikan Agama Islam membimbing.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.

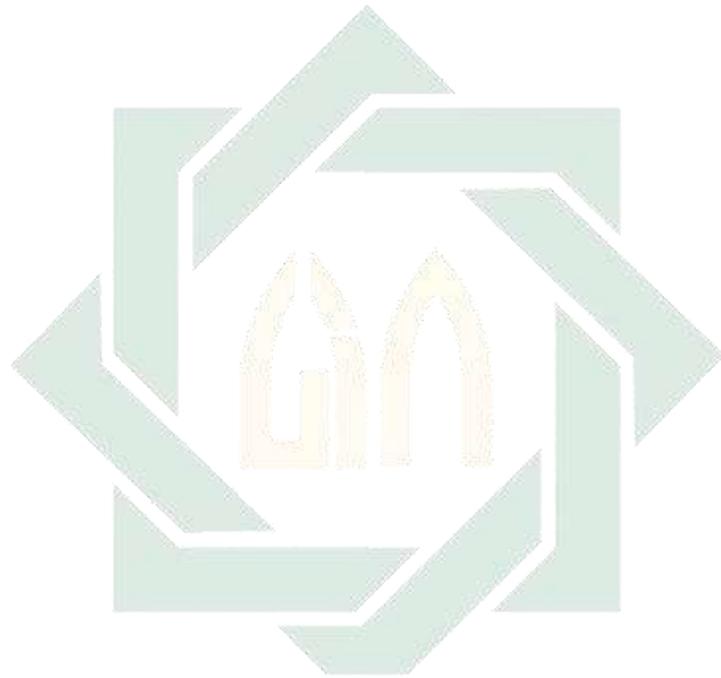
Pendidikan agama Islam merujuk pada sumber primer dalam ajaran Islam yaitu Alquran dan as-sunnah. Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian antara hubungan manusia dengan Allah. Hubungan manusia dengan sesamanya, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lain serta lingkungannya.⁵³

Ruang lingkup pendidikan agama Islam ini yang pada pelaksanaannya kemudian di bagi menjadi beberapa materi pengajaran yaitu meliputi masalah aqidah, fiqih, tarikh, akhlak, Alquran dan hadis.⁵⁴ Pendidikan Agama Islam kemudian merumuskan semua ruang lingkup tersebut sehingga mengarahkan siswa yang memiliki kualitas yang baik dalam *hablum minalloh, hablum minannas*, dan *hablum minal alam*. Menekankan pendidikan dalam upaya untuk menciptakan hubungan baik dengan Tuhan, manusia dan lingkungan alam sekitar.

⁵² Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah*.

⁵³ SUROSO SAYID HABIBURRAHMAN, *MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM 1* (Feniks Muda Sejahtera, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=6FZrEAAAQBAJ>.

⁵⁴ Ibid.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

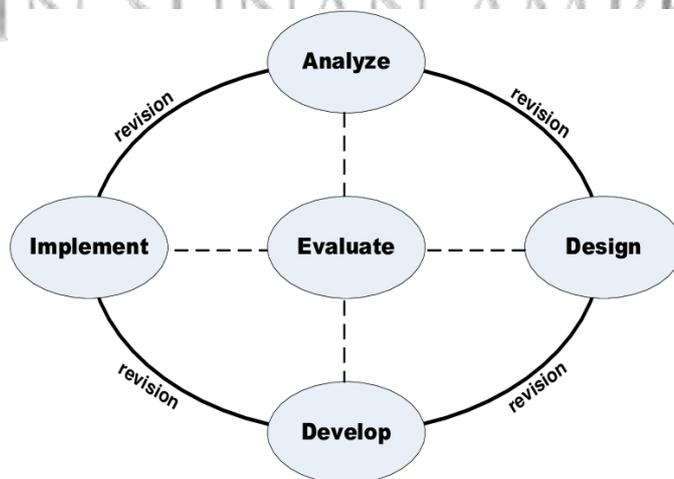
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *R&D* yang merupakan kependekan dari *Research And Development*. Prof. Sugiyono mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Penelitian dan Pengembangan*, penelitian R&D merupakan penelitian yang memfokuskan untuk menghasilkan produk tertentu atau menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁵

Penelitian ini mengacu pada metode dengan model **ADDIE** yang mempunyai lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1 model ADDIE



B. Prosedur Pengembangan *ADDIE*

⁵⁵ Dr Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D” (2013).

Prosedur pelaksanaan penelitian dengan mengacu pada model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analysis

Pada fase ini merupakan langkah awal sebelum pelaksanaan penelitian pengembangan. Ada dua analisis utama yang akan peneliti lakukan yaitu:

a. Analisis kebutuhan.

Pada Analisis ini peneliti melakukan analisis lapangan meliputi kebutuhan berkaitan dengan keadaan lingkungan SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, Materi PAI yang akan dilakukan pengembangan dan kemampuan siswa yang akan menjadi subjek penelitian.

b. Analisis identifikasi masalah

Pada analisis identifikasi masalah peneliti melakukan observasi menyeluruh terhadap lingkungan sekolah, materi pembelajaran PAI dan kebutuhan belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi menyeluruh peneliti menganalisis mencari permasalahan yang muncul pada pembelajaran PAI. Peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan yang paling sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Design

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan pada pengembangan yang akan dilakukan berdasarkan hasil analisis tentang lingkungan SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, materi PAI yang sesuai dengan kebutuhan dan juga kebutuhan dan gaya belajar siswa yang cocok. Berikut rancangan pengembangan yang akan dilakukan:

- a. Menentukan spesifikasi produk media yang akan dikembangkan,
- b. Memilih materi dan topik materi yang sesuai untuk dikembangkan,
- c. Menyusun konten dasar yang akan digunakan berupa gambar, materi penunjang, video pembelajaran dan soal evaluasi.
- d. Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pengembangan media.
- e. Menyusun instrumen penilaian produk

3. *Development*

Pada tahap ini berfokus pada pengembangan produk QR Code pada mata pelajaran PAI materi “Lebih Dekat Kepada Allah dengan Mengamalkan Salat Sunnah”. Berikut langkah – langkah pengembangan media QR Code yang peneliti lakukan:

- a. Menentukan QR Code generator. QR Code generator merupakan software untuk membuat dan mendesain QR Code. Ada berbagai macam QR Code generator yang tersebar baik yang berbayar dan yang gratis di internet seperti *Visualead*, *The-qrCode-generator.com*,

QR Stuff dan lainnya. Peneliti menentukan QR Code generator yang paling cocok.

- b. Memilih konten materi. Konten materi yang telah ditentukan pada tahap *design* kemudian dimasukkan pada QR Code. Pada umumnya konten materi QR Code bisa bermacam – macam seperti url, vcard, teks, email, pdf, mp3 dan gambar.
- c. Memasukkan konten materi. Konten yang sudah ditentukan kemudian dimasukkan sesuai form yang telah ditentukan.
- d. Pengemasan produk. QR Code diatur dengan warna dan bentuk sesuai opsi yang disediakan. QR Code yang sudah siap kemudian di download dalam bentuk gambar berformat *jpg* dan *svg*. QR Code yang telah didownload kemudian dicetak dalam bentuk stiker yang bisa ditempel pada LKS siswa.

Produk yang sudah jadi kemudian dilakukan validasi pada Ahli Media, Ahli Materi dan guru untuk mengetahui kelayakannya. Dari hasil validasi kemudian dilakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasar masukan.

4. Implementation

Pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan kemudian diujikan pada sampel yang telah ditentukan. Uji coba yang dilakukan menggunakan desain uji coba deskriptif. Desain uji coba deskriptif memungkinkan pengembangan untuk memperoleh data kuantitatif dan

C. Subjek Penelitian

Subjek sejumlah 27 siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang terdiri dari satu kelas.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan kegiatan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan dengan menentukan berbagai tahapan yang terkait untuk mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan. Tahap tersebut diantaranya; 1) desain uji coba produk, 2) tempat dan waktu penelitian, 3) jenis dan sumber data dan 4) instrumen pengumpulan data.

a. Desain Uji Coba produk

Desain uji coba produk memberikan rencana gambaran pelaksanaan uji coba pada produk. Desain ini dipaparkan secara deskriptif dan melalui pemvisualisasian skema uji coba pada produk yang dikembangkan. Hal tersebut dimaksudkan agar uji coba yang dilaksanakan terarah dan sesuai prosedur. Berikut desain uji coba produk dalam bentuk skema bagan:

Gambar 3.3 Desain Uji Coba Produk

digunakan dan layak untuk dilakukan uji coba terhadap siswa. Ahli media melakukan penilaian terhadap kelayakan produk dan ahli materi melakukan penilaian terhadap materi dalam produk yang disajikan.

b. Uji coba tahap I: skala kecil (terbatas).

Uji coba tahap pertama produk terhadap siswa. Uji coba ini hanya diberikan kepada kelompok kecil. Hal ini untuk langkah awal dan memastikan produk sudah layak dan lancar digunakan sebelum diujicobakan pada kelompok dengan skala lebih besar. Uji coba ini dilakukan pada sebagian siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Suabaya yang telah peneliti pilih dan tentukan.

c. Uji Coba Tahap II: uji coba lapangan

Uji coba ini dilakukan kepada seluruh objek penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Uji coba ini dilakukan setelah semua persiapan dan kelayakan produk sudah sesuai. Pada tahap ini dilakukan *treatment* dengan pengkondisian kelas tanpa penggunaan produk atau disebut *pre test* dan kelas dengan setelah penggunaan produk atau disebut dengan *post test*. Hal ini digunakan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk. Kemudian data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui efektivitas produk yang kemudian dilakukan penyempurnaan pada produk.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya terhitung mulai bulan Agustus sampai berkelanjutan hingga bulan Desember 2022. Peneliti memilih tempat ini karena sekolah ini mempunyai latar belakang penggunaan teknologi dalam pembelajaran cukup baik. Selain itu akses dan sumber daya memadai.

c. Jenis dan Sumber Data

Data dikumpulkan sebanyak mungkin dan berdasarkan kebutuhan informasi untuk pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Ada dua jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

data ini berupa hasil informasi yang didapat dari wawancara terhadap guru dan terutama siswa yang menjadi objek penelitian.

Data bisa berupa penilaian kepuasan terhadap produk atau tanggapan, saran dan masukan.

2. Data Kuantitatif

data diperoleh melalui lembar instrumen validasi oleh ahli desain, ahli materi, angket penilaian guru PAI dan juga hasil antara *pre test* dan *post test* siswa.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat ataupun sarana penelitian untuk mengumpulkan data dari subjek sebagai bahan untuk dianalisis.

juga dengan metode mengolah data menjadi informasi yang valid dan mudah dipahami saat disajikan.⁵⁶ Teknik analisis terbagi menjadi dua yakni teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Analisis data kualitatif

Data kualitatif didapat dari pelaksanaan wawancara langsung terhadap narasumber. Selain itu data ini diambil dari instrumen angket yang diberikan. Data kualitatif bisa memberikan kedalaman dan kekayaan informasi yang terkandung didalamnya. Akan tetapi kadang juga rentan terhadap tingkat validitas dan akurasi informasi yang didapat.⁵⁷ Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan wawancara langsung pada sumber yang terpercaya yaitu guru PAI dan responden dari siswa yang terpercaya.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif dilaksanakan secara sistematis, terkontrol, empirik dan kritis. Data kuantitatif bersifat bilangan; skor, peringkat dan frekuensi yang dianalisis dengan statistik untuk menjawab hipotesis penelitian. Beberapa tahap yang dilakukan yaitu:

- a. Analisis data hasil validasi

⁵⁶ P D A Mukhadis, *Pendekatan Kuantitatif Dalam Penelitian Pendidikan: Dialektika Prosedur Penelitian Mixed Methods* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021), <https://books.google.co.id/books?id=9nNMEAAAQBAJ>.

⁵⁷ Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data* (Penerbit Andi, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=ATgEEAAAQBAJ>.

Kriteria yang digunakan dalam pengambilan Uji *paired sample T-Tes* adalah:

- a. Jika nilai signifikan probabilitas (sig) < α (0,050), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai signifikan probabilitas (sig) > (0,050), maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

F. Akhir Penelitian Tahap pengujian model

Produk akhir dari pengembangan media ini adalah QR Code yang berisikan berbagai materi penunjang sumber pembelajaran primer mata pelajaran PAI SMP kelas VIII. Produk tersebut bisa dicetak langsung bekerjasama dengan penerbit ataupun bisa dicetak sendiri dalam bentuk lembaran stiker atau lembaran media khusus yang bersifat portabel dan bisa digunakan untuk berkelanjutan. Produk tersebut sudah divalidasi dan siap digunakan akan tetapi juga masih bisa dikembangkan dan direvisi kembali berdasarkan hasil pengujian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS PEMBAHASAN

A. Identifikasi Potensi Masalah

SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang SMP yang berada di Ketintang kecamatan Gayungan kota Surabaya Jawa timur. Dalam melakukan kegiatannya SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya beralamat di jalan Ahmad Yani nomor 30 – 32 Ketintang kecamatan Gayungan kota Surabaya dengan kode pos 60231. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya juga berada di bawah naungan yayasan Kemala Bhayangkari Indonesia yang mempunyai pusat di Jakarta. Berdasarkan surat keputusan pendirian sekolah ini berdiri sejak tahun 1987 dan sekarang mempunyai akreditasi A. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya melakukan kegiatan pembelajaran selama 5 hari dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Di tahun ini SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya mempunyai 14 rombel diantaranya 4 rombel kelas 7, 5 rombel kelas 8 dan 5 rombel kelas 9. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya mempunyai 15 kelas, 1 masjid, ruang kepala sekolah ruang guru ruang BK ruang wakasek, ruang UKS,

kantin, kamar mandi lapangan dan juga halaman. Sedangkan tenaga pendidik ada sebanyak 33 guru dan 4 staff tenaga kependidikan.⁵⁸

SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya mempunyai visi yakni “Unggul dalam berprestasi berdasarkan iman dan taqwa serta berwawasan seni, iptek, berpijak pada bangsa”. Kemudian visi ini diwujudkan dalam misi SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang mempunyai 6 butir meliputi:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
2. Menumbuhkan semangat berprestasi kepada warga sekolah.
3. Bangun komunitas pendidikan yang bertanggung jawab, disiplin, produktif, nasionalis serta mencintai lingkungan hidup kebudayaan dan keindahan.
4. Mempersiapkan peserta didik ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
5. Mewujudkan pendidikan yang terpadu dan berkesinambungan.
6. Melaksanakan manajemen pendidikan yang profesional dengan infrastruktur yang memadai.

SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya juga mempunyai motto yaitu “Berdisiplin Menuju Prestasi”. SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya mengedepankan nilai moral dan religius hal ini di aplikasikan dalam pembiasaan kegiatan pembelajaran sehari-hari seperti pembacaan doa bersama sebelum pembelajaran yang dipandu dari pusat. Program lain seperti membaca kitab suci selama 15 menit di hari kamis dan jumat sebelum pembelajaran dimulai. Ada

⁵⁸ SMP KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA, [SMP KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA - Data Sekolah \(sekolah-kita.net\)](http://sekolah-kita.net), diakses pada 22 Desember 2022, pukul 16.05.

juga pelaksanaan rutin salat zuhur berjamaah di masjid dakwatus sujud yang merupakan masjid sekolahan. Selain itu pelaksanaan rutin kegiatan sholat dhuha dan juga istighosah bersama setiap ketika pelaksanaan penilaian kelas seperti PTS, PAT dan PAS. Selain itu juga rutin melakukan kegiatan keagamaan di setiap peringatan hari besar keagamaan terutama agama islam. Selain aspek moral dan religius yang dikedepankan SMP Kemala Bhayangkari juga terintegrasi dengan iptek yang merupakan pengaplikasian dari visi dan misi sekolah. Seperti penggunaan proyektor, HP, laptop ataupun teknologi lain yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.⁵⁹

B. Landasan Pengembangan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah QR Code. QR Code adalah teknologi yang banyak sekali digunakan dalam membantu ataupun memudahkan kehidupan manusia. QR Code sering kali digunakan untuk memudahkan transaksi jual beli baik online maupun offline langsung ditempat. Selain dalam bidang transaksi jual beli QR Code juga digunakan untuk melakukan scanning berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari seperti orisinal suatu barang, keamanan suatu kegiatan, tiket dan lain – lain.

Selain itu QR Code mampu menyimpan berbagai konten media, bisa berupa gambar, video, link website, audio dan masih banyak lagi. QR Code menjadi sebuah media yang sangat mainstream dikalangan masyarakat baik dibidang bisnis, pemerintahan, media sosial, marketing dan lain-lain. Akan tetapi dalam

⁵⁹ Lusti Wahyuni, “Wawancara Kepala SMP Kemala 1 Surabaya” (Surabaya, 05 Desember 2022).

bidang pendidikan belum terlalu dioptimalkan. Oleh karena itu media mainstream yang sudah dikenal dimasyarakat termasuk peserta didik ini dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran pelengkap ataupun penunjang sumber pembelajaran pokok siswa yaitu LKS. QR Code yang dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran digital yang bisa langsung diakses lewat *smartphone* peserta didik yang tidak dapat dipungkiri menjadi keseharian peserta didik di zaman sekarang. Oleh karena itu harus diarahkan dan dimanfaatkan melalui pemberdayagunaan media yang familiar dengan *smartphone* dan keseharian peserta didik.

C. Hasil Pengembangan Produk

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan media QR code yang telah dimodifikasi. Modifikasi ini didasarkan pada desain yang telah dirancang yaitu diantaranya QR code yang berisi berbagai materi penunjang video pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran yang menarik. Semua QR code tersebut bisa ditampilkan lewat layar ataupun QR code tersebut dicetak kemudian dijadikan media pembelajaran yang bersifat portable. Portable di sini artinya tersebut bisa dipegang siswa secara langsung kemudian di scan lewat *smartphone* siswa masing-masing.

Gambar 4.1 Tampilan QR Code



Saat QR code di scan akan langsung muncul materi pembelajaran yang menarik dan tidak hanya teks saja melainkan juga berbagai gambar yang menarik minat siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Gambar 4.2 Tampilan Materi Penunjang

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kemudahan						
1	QR Code mudah digunakan				1	4
2	QR Code mudah dipahami					5
3	QR Code membantu materi pokok				1	4
4	QR Code jelas dan sederhana					5
Aspek Materi						
6	Materi runtut			1	2	2
7	Materi sesuai media dengan materi pokok			1		4
8	Materi padat dan jelas				1	4
9	Materi menarik minat					5
10	Gambar menarik minat				1	5
11	Kemenarikan video pembelajaran				2	3
Aspek Evaluasi						
12	Soal yang disajikan runtut				3	2
13	Tingkat kesulitan soal				4	1
14	Soal sesuai dengan materi				1	4
15	Soal sesuai dengan pembelajaran PAI				3	2
16	Soal mudah dikerjakan				3	2
17	Isntruksi soal jelas				2	3
18	Kemenarikan penyajian soal			1	1	3
Jumlah skor						399
Jumlah skor maksimal						450

adalah 5,259. Dari data ini secara umum terlihat jelas bahwa ada kenaikan nilai dari *pre-test* dan kemudian diberikan *treatment* yaitu menggunakan media QR Code yang kemudiann setelahnya nilai hasil belajar *post-test* mengalami kenaikan.

- b. Dari hasil *paired sample t-test* didapatkan nilai signifikansi adalah 0,000 dan berdasarkan kriteria yang digunakan dalam pengambilan uji *paired sample T-Tes* berarti H_A diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan QR Code pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan media QR Code yang dikembangkan meningkatkan hasil belajar siswa yang berdampak pada naiknya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulann sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang melalui lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala kecil maupun skala besar (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun di dalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik. Tim ahli terdiri dari ahli materi, ahli media dan juga guru PAI. Untuk pengujian subyek penelitian yaitu dari pengguna media itu sendiri yaitu siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Untuk skala kecil diambil lima siswa dan skala besar diambil 27 siswa. Kemudian untuk menguji hasil dari penggunaan media yang dikembangkan maka digunakan *paired sample t-test*.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 88% dengan skor 66 dari skor maksimак 75. Presentase ini masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan keterangan sangat valid. Akan tetapi dalam lembar validasi ahli materi memberikan komentar dan saran untuk menambahkan materi agar media

semakin baik. Untuk validasi ahli media mendapatkan nilai presentase 73,3% dan jika dikelompokkan dalam tabel kriteria tingkat validitas masuk dalam kategori “baik” dengan keterangan “valid” dengan skor 44 dari skor maksimal 60. Validasi yang ketiga adalah dari guru PAI. Hasil validasi dari guru PAI terkait mendapatkan nilai presentase 89,3% dengan skor 67 dari skor maksimal 75. Presentase ini masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan keterangan “sangat valid”. Kemudian dalam kolom komentar tetap diberikan tambahan bahwa materi harus ditambah. Dan untuk hasil dari uji lapangan dari siswa untuk skala kecil didapat presentase 88,7% dengan skor 399 dari skor maksimal 450. Sesuai kriteria penilaian masuk dalam kategori “sangat baik” dengan keterangan “sangat valid”. Untuk hasil uji lapangan skala besar mendapatkan respon dengan hasil presentase 79,9%. Sesuai kriteria penilaian masuk dalam kategori “baik” dengan keterangan “valid”.

3. Berdasarkan analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dengan metode *paired sample t-test* pada siswa kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya didapat nilai *mean* atau rata-rata dari *pre-test* adalah 79,70 dan nilai *mean* dari *post-test* adalah 84,96. Dari dua nilai tersebut didapat nilai selisih *mean* adalah 5,259. Dari data ini secara umum terlihat jelas bahwa ada kenaikan nilai. Kenaikan nilai ini didapat dari *treatment* yaitu menggunakan media QR Code. Dari hasil *paired sample t-test* didapatkan nilai signifikansi adalah 0,000 dan berdasarkan kriteria yang digunakan dalam pengambilan *uji paired sample T-Tes* berarti H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas

perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan QR Code pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Oleh karena itu dapat disimpulkan menggunakan media QR Code yang dikembangkan dikategorikan **efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa yang berdampak pada naiknya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.**

B. Saran

1. Saran untuk Produk Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, peneliti memberikan saran dengan produk yang dikembangkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, penyebar luasan media ini dikalangan guru dan siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan QR Code yang mudah digunakan dan dalam pengembangannya tidak terlalu rumit. hal ini akan menjadi nilai tambahan kepada sekolah yang dalam pembelajarannya saling bersinergi dengan penggunaan teknologi yang memberikan kemudahan kepada berbagai pihak.
- b. Bagi guru, pengembangan media ini bisa memberikan inspirasi baik kepada guru PAI terkait maupun guru mata pelajaran yang lain untuk semakin inovatif dalam melakukan pembelajaran dan menggunakan media dan teknologi.
- c. Bagi siswa, untuk terus menggunakan media pembelajaran ini kedepannya dan untuk siswa yang belum menggunakan. Hal ini agar

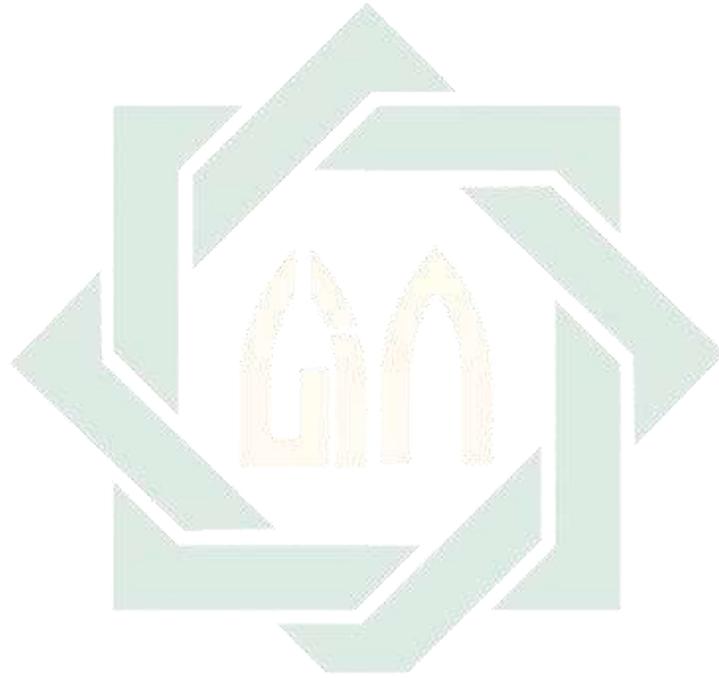
siswa mempunyai wawasan yang luas dalam mencari sumber pembelajaran yang menarik minat dan tidak membosankan.

2. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Untuk pertimbangan penelitian selanjutnya terkhusus dengan model penelitian pengembangan atau *research and development* peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

- a. Untuk model penelitian pengembangan yang melibatkan banyak pihak maka harus dipersiapkan dengan baik pada berbagai tahapan seperti tahapan analisis dan penerapan. Perlu dipersiapkan dengan baik berbagai instrumen yang diperlukan berkaitan dengan tim ahli dan juga respon siswa yang tidak sedikit. Selain itu juga pada tahapan penerapan memerlukan beberapa opsi alternatif yang perlu disiapkan. Hal tersebut untuk menghindari keadaan darurat dilapangan yang kadang terjadi tanpa perencanaan.
- b. Pengembangan dengan QR Code bisa dikembangkan lagi dengan berbagai inovasi yang terus berkembang mengikuti teknologi. Bisa digabungkan dengan inovasi aplikasi, web, modul ataupun media sosial. Hal tersebut karena sifat QR Code yang mudah diaplikasikan dalam berbagai hal dan mempermudah akses terhadap suatu prosedur.
- c. Pengembangan ini masih sangat terbatas dalam satu bab pada materi PAI tentang shalat sunnah. Jika waktu dan usaha memungkinkan sekaligus harapan dari peneliti bahwa pengembangan media dengan QR Code ini

bisa dijadikan dalam bentuk modul dan dijadikan sumber pokok pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran..



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Kosim, Mohammad. "Ilmu Pengetahuan Dalam Islam (Perspektif Filosofis-Historis)."

TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam 3, no. 2 (2008).

Miftah, Muhammad. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya

Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi*

Pendidikan 1, no. 2 (2013): 95–105.

Muannas, Muannas, and Muhammad Mansyur. "Model Literasi Digital Untuk Melawan

Ujaran Kebencian Di Media Sosial (Digital Literacy Model to Counter Hate

Speech on Social Media)." *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan &*

Teknologi Informasi) 22, no. 2 (2020): 125–142.

Mukhadis, P D A. *Pendekatan Kuantitatif Dalam Penelitian Pendidikan: Dialektika*

Prosedur Penelitian Mixed Methods. Media Nusa Creative (MNC Publishing),

2021. <https://books.google.co.id/books?id=9nNMEAAAQBAJ>.

Nasution, Wahyudin Nur. "Strategi Pembelajaran" (2017).

Nurdyansyah, Nurdyansyah. "Media Pembelajaran Inovatif." Umsida Press, 2019.

Prihantoro, Rudi. "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Lesson Study."

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 17, no. 1 (2011): 100–108.

Purnama, Sigit, U Sunan, and K Yogyakarta. "Pengasuhan Digital Untuk Anak

Generasi Alpha." *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*

1, no. 1 (2018): 493–502.

Rarastika, Nur. "Penggunaan Teknologi QR Code Dalam Pembelajaran Tematik:

Vawanda, Excel Juni, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD." *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 7 (2020): 124–130.

Zein, Muh. "Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016): 274–285.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A