

Pengembangan LKPD Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran IPS

Dewi Nurmala Sari ¹⁾, Sukma Perdana Prasetya ²⁾, Agus Suprijono ³⁾, Nuansa Bayu Segara ⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis QR Code yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) serta menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, validator modul ajar, guru IPS, dan peserta didik kelas VIII-D SMP Labschool UNESA 1. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta termasuk sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada *self-efficacy* dan hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Nilai *N-Gain self-efficacy* sebesar 0,453 dengan kategori sedang dan *effect size* sebesar 1,47 dengan kategori besar, sedangkan nilai *N-Gain* hasil belajar sebesar 0,615 dengan kategori sedang dan *effect size* sebesar 2,08 dengan kategori besar. LKPD berbasis QR Code dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: LKPD berbasis QR Code, *self-efficacy*, hasil belajar, pembelajaran IPS

Abstract

This study aims to develop QR code-based worksheets that are valid, practical, and effective in enhancing students' self-efficacy and learning outcomes in social studies. This study is a development research project using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and employs a one-group pre-test/post-test design. The research subjects included subject matter experts, media experts, teaching module validators, social studies teachers, and students in Class VIII-D at SMP Labschool UNESA 1. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the QR Code-based worksheets were rated as "highly suitable" based on expert validation and were considered "highly practical" based on feedback from teachers and students. Hypothesis testing revealed significant differences in self-efficacy and learning outcomes, with a significance level of 0.000 (<0.05). The N-Gain value for self-efficacy was 0.453 (moderate category) with an effect size of 1.47 (large category), while the N-Gain value for learning outcomes was 0.615 (moderate category) with an effect size of 2.08 (large category). The QR Code-based worksheets were found to be valid, practical, and effective in improving students' self-efficacy and learning outcomes in social studies instruction.

Keywords: Code-Based Student Worksheets, Self-Efficacy, Learning Outcomes, Social Studies Learning

How to Cite: Sari, D. N. (2026). Pengembangan LKPD Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (4): halaman 22-31

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta memanfaatkan teknologi dalam proses belajar (Pratiwi et al., 2023). Pembelajaran IPS memiliki kontribusi dalam membentuk kemampuan tersebut karena memuat berbagai fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Rohimah et al., 2024). Pelaksanaan pembelajaran IPS perlu didukung oleh bahan ajar yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Faiza et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek afektif berupa *self-efficacy*. *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan tertentu (Bandura, 1997) dalam (Rachmawati et al., 2021). Tingkat *self-efficacy* yang baik dapat mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri, berani menghadapi tantangan, serta memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran (Hidayanti, 2023). Kondisi tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki keyakinan terhadap kemampuannya cenderung menunjukkan usaha yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas pembelajaran dibandingkan peserta didik yang memiliki tingkat *self-efficacy* rendah (Affandi et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Labschool UNESA 1 menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat maupun menyelesaikan tugas secara mandiri. Hasil belajar peserta didik juga belum sepenuhnya mencapai capaian yang diharapkan. Penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional menyebabkan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi (Nu'man et al., 2025). Situasi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Integrasi teknologi dalam bahan ajar memungkinkan peserta didik memperoleh akses terhadap berbagai sumber belajar yang lebih beragam (Riandita et al., 2023). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah QR Code yang mampu menghubungkan peserta didik dengan video pembelajaran, bahan bacaan, kuis interaktif, maupun sumber belajar lainnya secara cepat dan praktis (Radhita Zahrah, 2025). Penggunaan QR Code dalam LKPD dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Suhariato et al., 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan QR Code dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Fadira & Elfrianto, 2025). Penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis teknologi juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan secara inovatif mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Safitri, 2022). Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan LKPD berbasis QR Code untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar pada pembelajaran IPS masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek hasil belajar atau penggunaan media pembelajaran secara umum sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang mampu mengakomodasi aspek afektif dan kognitif peserta didik secara bersamaan.

LKPD berbasis QR Code yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai sumber belajar digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah. Karakteristik tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus membantu peserta didik membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Segara et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan bahan ajar yang mampu mendukung peningkatan aspek afektif dan kognitif peserta didik masih perlu dilakukan. Penelitian mengenai pemanfaatan QR Code dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, tetapi pengembangan LKPD berbasis QR Code yang berorientasi pada peningkatan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian berbagai sumber belajar digital ke dalam LKPD melalui QR Code yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah pada materi mobilitas sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis QR Code yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada pembelajaran IPS. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis QR Code.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SMP Labschool UNESA 1 dengan subjek uji coba sebanyak 27 peserta didik kelas VIII-D serta menggunakan desain *one group pre-test post-test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD berbasis QR Code terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, sedangkan tahap *design* meliputi penyusunan rancangan LKPD berbasis QR Code dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan validator modul ajar. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas VIII-D, sedangkan tahap *evaluation* bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validitas produk dari ahli materi, ahli media, dan validator modul ajar serta data kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik. Tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik, sedangkan uji coba instrumen dilakukan terhadap 19 peserta didik. Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Data *self-efficacy* dan hasil belajar dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *paired sample t-test*, perhitungan *N-Gain*, dan *effect size* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 22 untuk menentukan efektivitas LKPD berbasis QR Code dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan LKPD Berbasis QR Code

Pengembangan LKPD berbasis QR Code pada materi mobilitas sosial dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model tersebut dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis QR Code yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar digital untuk mendukung pembelajaran IPS.

1. Analysis

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Labschool UNESA 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Sebagian peserta didik masih menunjukkan keraguan dalam menyampaikan pendapat maupun menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum sepenuhnya

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan LKPD berbasis QR Code yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna

2. Design

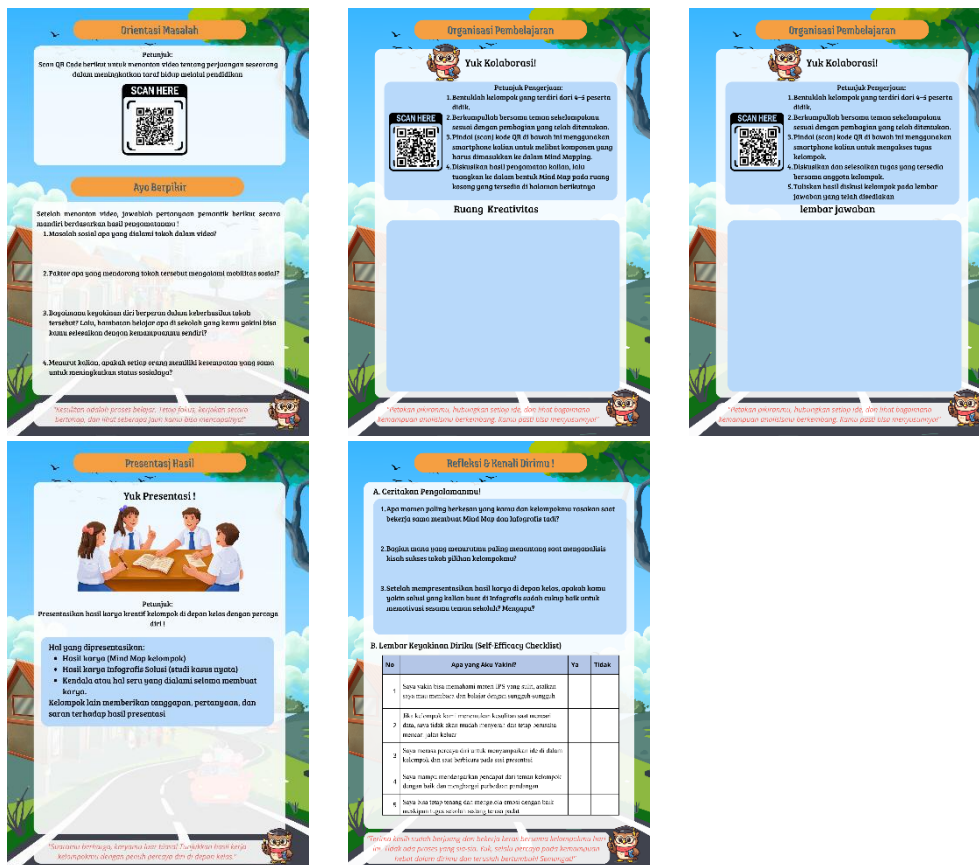
Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan LKPD berbasis QR Code sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi mobilitas sosial. Penyusunan produk disesuaikan dengan sintaks *Problem Based Learning* yang meliputi orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons guru, angket respons peserta didik, angket *self-efficacy*, serta soal *pre-test* dan *post-test*.

3. Development

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan LKPD berbasis QR Code sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk yang dikembangkan terdiri atas halaman sampul, identitas peserta didik, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan individu dan kelompok, lembar refleksi, serta QR Code yang terhubung dengan berbagai sumber belajar digital. QR Code yang terdapat pada LKPD digunakan untuk mengakses video pembelajaran dan bahan ajar digital yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi mobilitas sosial.

Gambar Hasil Produk LKPD





Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan validator modul ajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code memperoleh persentase sebesar 91% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi modul ajar memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan kegrafisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

4. Implementation

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap 27 peserta didik kelas VIII-D SMP Labschool UNESA 1. Implementasi LKPD berbasis QR Code dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada materi mobilitas sosial. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur *self-efficacy* dan hasil belajar awal peserta didik. Pertemuan selanjutnya digunakan untuk mengimplementasikan LKPD berbasis QR Code yang telah dikembangkan. Peserta didik melakukan berbagai kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan QR Code yang terintegrasi dengan sumber belajar digital. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengetahui perubahan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis QR Code. Hasil respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga mudah digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

5. Evaluation

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas LKPD berbasis QR Code terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *paired sample t-test*, perhitungan *N-Gain*, dan *effect size* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 22. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan LKPD berbasis QR Code dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai *N-Gain self-efficacy* sebesar 0,453 termasuk dalam kategori sedang dengan *effect size* sebesar 1,47 yang termasuk

kategori besar. Nilai *N-Gain* hasil belajar sebesar 0,615 termasuk dalam kategori sedang dengan *effect size* sebesar 2,08 yang termasuk kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Pembahasan

Kelayakan dan Kepraktisan LKPD Berbasis QR Code

1. Hasil Validasi Ahli Materi

LKPD berbasis QR Code yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, penyajian, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar **91%** dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas VIII.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai Validator
1	Kelayakan Isi	23
2	Kemutakhiran	8
3	Bahasa	10
4	Muatan <i>Self-Efficacy</i>	23
Total Keseluruhan		64
Presentase		91%
Kategori		Sangat Layak

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code telah memenuhi aspek kelayakan materi sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPS. Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan didukung dengan berbagai sumber belajar digital yang dapat membantu peserta didik memahami materi mobilitas sosial secara lebih optimal.

2. Hasil Validasi Ahli Media

LKPD berbasis QR Code juga divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan dari aspek tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98 % dengan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nilai Validator
1	Desain Tampilan	10
2	Navigasi dan Interaktivitas	10
3	Kelayakan Media	9
4	Bahasa dan Keterbacaan	10
Total Keseluruhan		39

Presentase	98%
Kategori	Sangat Layak

Persentase tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Integrasi QR Code dalam LKPD memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses berbagai sumber belajar digital yang mendukung pembelajaran IPS.

3. Hasil Validasi Modul Ajar

Validasi modul ajar dilakukan untuk mengetahui kesesuaian perangkat pembelajaran dengan karakteristik materi dan model pembelajaran yang digunakan. Hasil validasi modul ajar memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Modul Ajar

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator 1	Nilai Validator 2
1	Format	14	15
2	Kegiatan Pembelajaran	40	45
3	Bahasa	13	15
Total Keseluruhan		67	75
Presentase		89%	100%
Skor Rata-rata		95%	
Kategori		Sangat Layak	

Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul ajar yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS dan sintaks *Problem Based Learning* sehingga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal.

4. Hasil Respon Guru dan Siswa

Kepraktisan LKPD berbasis QR Code diketahui melalui respons guru dan peserta didik setelah produk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil respons menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code memperoleh kategori sangat praktis.

Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	80%	Sangat Praktis
2	Penyajian	95%	Sangat Praktis
3	Kemudahan Penggunaan	73%	Praktis
4	Kepraktisan	90%	Sangat Praktis
5	Kebermanfaatan	87%	Sangat Praktis
Rata-Rata		85%	Sangat Praktis

Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Ketertarikan	80%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	81%	Sangat Praktis
3	Kepercayaan Diri	84%	Sangat Praktis
4	Kebermanfaatan	84%	Sangat Praktis
Rata-Rata		81%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan QR Code yang terintegrasi dengan sumber belajar digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Efektivitas LKPD Berbasis QR Code terhadap *Self-Efficacy*

Efektivitas LKPD berbasis QR Code terhadap *self-efficacy* peserta didik diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *paired sample t-test*, *N-Gain*, dan *effect size*. Hasil analisis menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test self-efficacy* berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *self-efficacy* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis QR Code. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,453 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai *effect size* sebesar 1,47 termasuk dalam kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis QR Code memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan *self-efficacy* peserta didik.

Peningkatan *self-efficacy* peserta didik menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code mampu membantu peserta didik membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya selama proses pembelajaran (Pratama et al., 2025). Kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *self-efficacy* yang dikemukakan Bandura, yang menyatakan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki akan memengaruhi cara berpikir, motivasi, dan tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Kemudahan akses terhadap video pembelajaran dan bahan ajar digital melalui QR Code juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri selama mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code tidak hanya berkontribusi terhadap aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap aspek afektif peserta didik berupa peningkatan *self-efficacy*.

Efektivitas LKPD Berbasis QR Code terhadap Hasil Belajar

Efektivitas LKPD berbasis QR Code terhadap hasil belajar peserta didik diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *paired sample t-test*, *N-Gain*, dan *effect size*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan

LKPD berbasis QR Code. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,615 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai *effect size* sebesar 2,08 termasuk dalam kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis QR Code memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Penyajian materi yang terintegrasi dengan berbagai sumber belajar digital melalui QR Code memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi yang lebih beragam sehingga membantu proses pemahaman materi mobilitas sosial. Penerapan sintaks *Problem Based Learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi, penyelidikan, serta pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam bahan ajar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara lebih optimal (Istiqomah, 2021). Pemanfaatan QR Code memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses video pembelajaran dan bahan ajar digital yang mendukung proses belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar cetak, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis QR Code pada pembelajaran IPS materi mobilitas sosial yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan validator modul ajar menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak, sedangkan respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa produk termasuk sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis QR Code dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai *N-Gain self-efficacy* sebesar 0,453 dan *N-Gain* hasil belajar sebesar 0,615 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai *effect size* sebesar 1,47 pada *self-efficacy* dan 2,08 pada hasil belajar termasuk dalam kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis QR Code efektif digunakan untuk meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., Widyast, & Amir, M. F. (2022). Adaptation and Validation of the Self-Efficacy Questionnaire for Children (SEQ-C) for Indonesian Orphanage Students. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(3), 521–533.
- Fadira, T. N., & Elfrianto. (2025). Development of interactive E-LKPD assisted by QR code on two-variable linear equation system (SPLDV) material at MTs Al Fauzi Cinta Rakyat. In *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 1, pp. 64–69).
- Faiza, N. N., Wardhani, I. S., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21 : MEMBANGUN GENERASI*. 2(12).
- Hidayanti, N. R. (2023). Implikasi Self Efficacy Albert Bandura Dalam Pendidikan Agama Islam. *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1626–1636. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.618.
- Istiqomah, E. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.17>

- Nu'man, M., Putri, D. A., & Nafisah, F. D. (2025). The academic self-efficacy scale in mathematics using Confirmatory Factor Analysis (CFA). *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 29(2), 228–239.
- Pratama, A., Amalia, S. N., & Fatih, M. (2025). DEVELOPMENT OF SUBTRACTION FLASH CARDS THROUGH CAMP MODEL. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 10(2), 211–224. <https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.20940>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Rachmawati, S., Hidayat, D. R., & Badrujaman, A. (2021). Self – Efficacy : Literatur Review. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 90–99.
- Radhita Zahrah, R. (2025). Integrasi QR Code pada Smart Visual Learning Media untuk Pengembangan Pembelajaran Modern. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 0(4), 524–532.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15–28. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v9i1.651>
- Rohimah, S., farhurrahman, O., dan keguruan, T., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1, 6872–6876. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Safitri. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-Lkpd interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran Ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Segara, N. B., Sarmini, A. I. S., & ... (2021). Teacher's Need Assessment: For Digital Media-Aided QR Code Worksheet Workshop to Integrated Social Studies Learning in the New Normal Era. ... on Social Science ..., 603(Icss), 227–231. <https://www.atlantispress.com/article/125965131.pdf>
- Suharianto, Pambudi, L. B. A., Rahagiyanto, A., & Suyoso, G. E. J. (2020). Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 35–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.7>