

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CARD PADA MATERI ATRIBUT PRODUK MATA PELAJARAN PENATAAN BARANG DAGANG SISWA KELAS XI PEMASARAN DI SMK NEGERI 4 SURABAYA

Giri Fajar Sanjaya

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
girisanjaya16080324040@mhs.unesa.ac.id

Tri Sudarwanto

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
trisudarwanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah dalam rangka mengembangkan media pembelajaran QR Card pada materi atribut produk pada Kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini memanfaatkan model 4D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Tetapi tahap *disseminate* tidak dilaksanakan dikarenakan keterbatasan waktu juga biaya sehingga tidak memungkinkan melakukan tahap *disseminate*. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Persentase hasil validasi atas para ahli diperoleh dari perhitungan skor menurut skala *Likert*, untuk perhitungan skor respon siswa yaitu dipergunakan skala *Guttman*. Pada hasil penelitian dan pembahasan media QR card yang diperoleh kelayakan validasi materi, 86%, kelayakan validasi media diperoleh kelayakan 81%, dan respon siswa mendapatkan kelayakan 92%. Dengan demikian media QR card layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran atas materi atribut produk kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, QR Card, Atribut Produk

Abstract

The purpose of this study was to develop a QR Card Learning Media on product attribute material in the class XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya. This study uses the 4D model, which is define, design, develop and disseminate. However, the disseminate stage was not carried out due to time and cost limitations so it was not possible to carry out the disseminate stage. The assessment of the feasibility of the media carried out by material experts, media experts, and subjects in this study were students of class XI BDP 3 of SMK Negeri 4 Surabaya. The percentage of validation results from experts was obtained from the calculation of scores according to the Likert scale, for calculating student response scores using the scale Guttman. On the results of research and discussion of QR card media that obtained material validation, 86%, media validation obtained 81% eligibility, and student responses received 92% eligibility. Thus the QR card media is feasible to be used in learning as an alternative media in activities of learning on the material attributes of class XI products in Vocational High Schools.

Keywords: *Development, Learning Media, QR Card, Product Attributes*

PENDAHULUAN

Belajar ialah transisi dari tingkah laku ataupun performa, sekaligus rangkaian aktivitas seperti mengamati, meniru, membaca, dan sebagainya. Adanya belajar, peserta didik bisa menambah wawasan dan menyimpulkan materi pembelajaran. Salah satu cara agar tujuan belajar dapat tercapai perlu adanya suatu media pembelajaran yang mendukungnya Afandi, Chamala, dan Wardani (2013).

Media pembelajaran ialah bagian dari alat komunikasi, karena menurut Falahudin (2014) media pembelajaran yakni keseluruhan sesuatu dengan kemampuan sebagai penyalur sebuah informasi yang ditujukan ke penerima informasi dari sumber informasi. Hamalik dalam Arsyad (2013:19) berpendapat adanya penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan pada pembelajaran dan berpengaruh banyak terhadap

psikologis peserta didik. Media pembelajaran mempunyai penyajian data secara baik serta menarik. Selain itu pesan yang ada pada konten media dapat tersaji dengan sederhana dan meningkatkan pemahaman siswa, sehingga mempermudah siswa dalam penafsiran data. Pernyataan ini didukung oleh Wiarto (2016) media ialah sebuah alat dalam pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penyampaian informasi kepada siswa dengan tujuan memberitahu siswa.

Pada era saat ini, terjadi berbagai perubahan nyata dalam kehidupan salah satunya perkembangan teknologi dan informasi. Berkembangnya teknologi dan informasi dapat direspon melalui penetrasi serta perilaku dalam menggunakan internet Indonesia yang sedang tumbuh. Berdasarkan laporan terbaru yang diambil dari laman berita *online* detik.com, di Indonesia tahun 2020 dipaparkan terdapat 175,4 juta pemakai internet, perbandingan pada tahun sebelumnya sangat signifikan

dengan persentase kenaikan 17% atau 25 juta pemakai internet. Populasi keseluruhan penduduk Indonesia 272,1 juta jiwa, sehingga 64% penduduk Indonesia telah melakukan akses internet. Selain itu menurut Jayani (2020) melalui *website* pusat data ekonomi dan bisnis Indonesia (*Databooks*) terdapat pemakai aktif sosial media yakni 160 juta (59% dari seluruh penduduk Indonesia). Perihal waktu yang dihabiskan pemakai yakni 3 jam 26 menit. Sebanyak 99%, pemakai media sosial berselancar melalui ponsel, *platform Youtube* adalah salah satu yang kerap dipergunakan yakni sampai 88%, kemudian *Whatsapp* ialah media sosial yang kerap diakses yakni 84%, *Facebook* mencapai 82%, *Instagram* sampai 79%, *Twitter* mencapai 56%, *Line* 50%, *FB Messenger* 50%, *Likedin* 35%, *Pinterest* 34%, dan *Wechat* 29%.

Saat ini, dunia pendidikan diharapkan mampu membekali sumber daya manusia dengan kemampuan abad ke-21. Kompetensi pada abad ke-21 meliputi keterampilan pengetahuan dan keterampilan dibidang media, informasi dan teknologi. Selain itu salah satu prinsip pembelajaran kurikulum 2013 berdasarkan Kemendikbud (2016) yang serasi dengan standar kompetensi kelulusan maupun standar isi yakni dimanfaatkannya teknologi informasi serta komunikasi dalam rangka menumbuhkan tingkat efisien dan efektif pada proses belajar. Haag dalam Mustakim, Walanda & Gonggo (2013), dalam mempromosikan penyebaran pengetahuan dibutuhkannya teknologi informasi. Hal ini bisa membantu guru maupun siswa untuk dapat memperoleh informasi maupun pengetahuan *ter-update*. Menurut Haag (dalam Mustakim, Walanda & Gonggo, 2013) keakuratan dan ketepatan dari informasi dibutuhkan sebagai keefektifan pengajaran serta pembelajaran, teknologi informasi ialah serangkaian alat perangkat sebagai pembantu dalam memberikan informasi kepada orang yang tepat serta informasi yang tepat. Contoh dari teknologi informasi dan komunikasi pada proses belajar adalah pembelajaran dengan memanfaatkan ponsel. Hingga pada masa sekarang ini pemanfaatan ponsel di lingkup pendidikan maupun lembaga pendidikan diberikan batasan maupun pengawasan bahkan tidak diperbolehkan jika dioperasikan pada saat proses kegiatan belajar berlangsung. Perihal ini bertujuan agar meminimalisir terganggunya proses pembelajaran yang disebabkan oleh aktivitas penggunaan ponsel. Oleh karena itu terjadilah perampasan *handphone*, razia *handphone* atau operasi *handphone* bahkan beberapa *handphone* siswa berisi video pornografi. Akan tetapi pada sisi lain, bilamana melihat sisi positif tentu *handphone* dapat berubah menjadi suatu alat dengan manfaat tinggi untuk pembelajaran. Yaitu *handphone* sebagai media pembelajaran.

Oleh karenanya terdapat *Quick Response Code* (QR Code) dalam pembelajaran memberikan kesempatan siswa lebih aktif dalam belajar di sekolah. Nugraha & Munir (2011) mengartikan QR code ialah gambar dalam 2 dimensi yang bisa menampilkan data terutama berwujud teks. QR code adalah gambar yang memiliki kemampuan khusus dalam penyimpanan data di dalamnya yang didukung dengan fitur yang memiliki kemampuan

memindai simbol yang dapat menghubungkan ke tautan web atau browser (Shah & Shah, 2014). Oleh karenanya Mustakim, Walanda & Gonggo (2013) menyatakan yakni pemanfaatan QR Code perlu dilaksanakan saat kegiatan belajar dalam mewujudkan keaktifan peserta didik. QR code memiliki volume atau isi dengan kapasitas makin besar daripada *barcode*. QR Code dapat menghasilkan maupun melakukan akses data sangat cepat, serta terbaca oleh *smartphone*. QR Code dapat menyimpan data jauh lebih besar dibandingkan *barcode*. Masa sekarang pengguna QR code sudah sangat luas. Pemanfaatan QR code dalam dunia pendidikan dijadikan sebagai sarana dalam penyajian sebuah informasi. Adna & Mardhiyana (2019) menyatakan bahwa penggunaan QR Code yakni pada pemrosesan *scan* bisa menggunakan aplikasi tak berbayar, yang bisa diunduh pada *playstore*.

Dunia pendidikan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan menerapkan literasi digital pada pembelajaran. Menurut Gilster (dalam Soedarto, 2018) literasi digital diartikan suatu kesanggupan dalam memahami serta memanfaatkan informasi dari banyaknya jenis format perangkat teknologi. Literasi digital juga meliputi satu pengetahuan yaitu bagaimana cara menggunakan perangkat teknologi yang dapat menemukan informasi yang dibutuhkan, ataupun memecahkan masalah maupun tugas rumit. Beetham, Littlejohn dan McGill dalam Setyaningsih, dkk (2019) memaparkan terdapat 7 elemen literasi digital yakni: (1) *Information literaci* yaitu kesanggupan pencarian, pengevaluasian dan penggunaan kebutuhan informasi yang efektif, (2) *Digital scholarship* yaitu perihal kontribusi aktif pemakai media digital saat proses pembelajaran sebagai informasi dalam referensi data belajar, (3) *Learning skills* yaitu keefektifan belajar dengan beragam teknologi yang mengantongi kelengkapan fitur-fitur penunjang aktivitas belajar formal ataupun informal, (4) *ICT literacy* sering diartikan melek teknologi informasi dan komunikasi, berfokus pada cara dalam pengadopsian, penyesuaian serta penggunaan perangkat digital dan media dengan basis teknologi informasi dapat berupa aplikasi serta layanannya, (5) *Career and identy management* yaitu bagaimana cara dalam pengelolaan identitas *online* dengan berupa avatar berbeda dengan kemampuan membuat hubungan bersamaan dan lebih dari satu pihak, (6) *Communication dan collaboration* yaitu kontribusi aktif perihal pembelajaran serta penelitian melalui jaringan digital, dan (7) *Media literacy* atau literasi media yang mampu membaca secara kritis dan kreatif komunikasi akademik serta profesional di berbagai media. Dengan terdapatnya literasi media, pembaca menyaring terlebih dahulu informasi yang didapat dan tidak langsung percaya terhadap informasi yang diperoleh.

Lebih lanjut menurut Kavalier (dalam Harjono, 2018) mengatakan jika seseorang bisa disebut mempunyai literasi digital jika telah mempunyai kemampuan dalam menuntaskan tugas dengan efektif yang diantaranya yaitu kemampuan untuk membaca dan melaksanakan penerapan atas pengetahuan baru yang diperoleh yang berasal dari lingkungan digital. Diharapkan dengan

adanya media pembelajaran QR card siswa dapat melatih literasi digital dalam proses pembelajaran.

SMK Negeri 4 Surabaya adalah Sekolah Menengah Kejuruan berlokasi di Jl. Kranggan, No.81-101, Sawahan, Kota Surabaya. SMK Negeri 4 Surabaya berdiri di tahun 1969, kurikulum yang diterapkannya yakni Kurikulum 2013.

SMK Negeri 4 Surabaya ialah suatu lembaga pendidikan yang memiliki tujuan menciptakan siswa mandiri, kreatif serta inovatif perihal dalam mata pelajaran teori dan pelajaran praktik. Program keahlian Pemasaran merupakan satu diantara program keahlian pada SMK Negeri 4 Surabaya, program keahlian ini telah mendapat akreditasi predikat A. Mata pelajaran kejuruan pemasaran salah satunya adalah penataan barang dagang yang diberikan untuk kelas X, XI, dan XII.

Melihat hasil observasi yang dilaksanakan peneliti kepada guru mata pelajaran penataan barang dagang kelas XI pada bulan Desember pada SMK Negeri 4 Surabaya, peneliti mendapati bahwasanya media pembelajaran yang dipergunakan pada saat proses pembelajaran yaitu dengan media *slide powerpoint*. Media ini bisa dijadikan perangkat pembantu dalam mempermudah guru saat penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik karena pembuatan media ini relatif mudah, akan tetapi pembelajaran yang hanya menggunakan media *slide powerpoint* belum dapat menjamin bahwa keseluruhan siswa dapat menyerap atau paham dengan bahan materi yang telah dipaparkan. Hal ini menjadikan Siswa kurang aktif pada proses pembelajaran dan cenderung bosan dan jenuh. karena pemanfaatan media pada proses pembelajaran hanya sebatas berbentuk *powerpoint*. Guru membutuhkan inovasi baru yaitu media yang bisa menumbuhkan minat siswa saat proses belajar. Media tersebut adalah QR Card.

Media QR Card dipilih oleh peneliti sebagai media pembelajaran agar media ini dapat menjadi media yang dapat menarik siswa, karena siswa mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang berbeda, yaitu memanfaatkan *handphone* yang biasa mereka pegang sebagai media belajar. Pada proses pembelajaran peserta didik dituntut agar dapat berfikir secara kritis serta memiliki kemandirian dalam pencarian sebuah informasi saat dihadapkan dengan suatu permasalahan terkait materi yang dipelajari, hal itu menjadikan media pembelajaran QR Card akan memberikan dampak positif bagi siswa dalam penggunaan *handphone* sebagai sarana belajar. Dengan adanya media pembelajaran QR Card peneliti berharap dapat mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran secara *online* atau melalui web secara cepat dan tepat sehingga hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan melatih literasi digital didalam kelas. Pada mata pelajaran Penataan Barang Dagang Khususnya KD 3.3 Atribut Produk cenderung membosankan karena minimnya praktik dan banyaknya teori yang ada pada materi pembelajaran tersebut. Indikator pencapaian kompetensi pada KD ini adalah Mendeskripsikan pengertian atribut produk, Mendeskripsikan unsur-unsur atribut produk, Membedakan atribut *produk drink, food, fresh*, dan kosmetik di supermarket, *fashion* dan *sport*,

Mengklasifikasikan unsur-unsur atribut pada setiap produk *drink, food, fresh* dan kosmetik di supermarket, *fashion* dan *sport*.

Media Pembelajaran QR Card digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran, karena berkembangnya IPTEK, yang memaksa pendidikan untuk meninggalkan pengelolaan dengan pola tradisional yang sudah tidak sesuai dengan tuntutan pada abad 21. QR Card berisi soal dan materi yang berbentuk tulisan dan video, soal yang diberikan berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dan untuk materi berisi tulisan dan video yang diakses melalui QR Code. Tujuan pemilihan QR Code dalam pengembangan media peneliti yakni lantaran QR Code menyimpan banyak keunggulan seperti mudah serta bebas dalam pembuatannya, gampang diunduh, mudah diakses, dan semua *smartphone* mampu membacanya. Selain itu semua di SMK Negeri 4 Surabaya siswa diperbolehkan untuk membawa *handphone* dan diperbolehkan untuk menggunakannya pada saat pembelajaran jika diperlukan dan untuk koneksi internetnya pun menggunakan *wifi* yang disediakan oleh sekolah, semua siswa kelas XI penataan barang dagang juga telah memiliki *handphone android* yang bisa digunakan untuk mengunduh aplikasi *scan QR Code*.

Perihal tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah menguraikan proses pengembangan media QR Card atas mata pelajaran penataan barang dagang materi atribut produk untuk siswa kelas XI pemasaran di SMK Negeri 4 Surabaya, mendeskripsikan kelayakan media QR Card atas mata pelajaran penataan barang dagang materi atribut produk untuk siswa kelas XI pemasaran di SMK Negeri 4 Surabaya, dan untuk mencari tahu respon siswa terhadap media QR Card pada mata pelajaran penataan barang dagang materi atribut produk untuk siswa kelas XI pemasaran di SMK Negeri 4 Surabaya.

Perihal uraian yang dipaparkan di atas maka peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran QR Card pada Materi Atribut Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Siswa Kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 4 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Research and Development ialah jenis penelitian yang dipergunakan. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang dipergunakan dalam rangka menciptakan sebuah produk terpilih dan melakukan pengujian keefektidan produk tersebut. Prosedur penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan memakai model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam (Trianto, 2015) yang memiliki 4 tahap yakni *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Tetapi tahap *Disseminate* tidak dilakukan. Penelitian berawal dari adanya penyelidikan awal peneliti terkait media pembelajaran apa yang biasa digunakan, disertai terdapatnya kekurangan, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan produk baru dengan harapan berhasil melengkapi kekurangan yang ada.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI

BDP 3 di SMK Negeri 4 Surabaya yang sedang menempuh mata pelajaran yang akan diteliti yaitu penataan barang dagang. Para ahli dalam pengembangan media yaitu yang pertama ahli materi dan yang kedua ahli media yang sesuai dibidangnya untuk memberikan penilaian terhadap media QR card materi atribut produk.

Instrumen pengumpulan data penelitian memanfaatkan dua angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup, angket pertama yaitu angket terbuka yang memberikan hasil data kualitatif berisikan telaah dari para ahli. Angket kedua yaitu angket tertutup yang memberikan hasil data kuantitatif berisikan validasi dari para ahli dan respon siswa. Lembar telaah diserahkan pada ahli media maupun ahli materi sebelum dilakukannya penilaian dalam hal kelayakan media, dan pada lembar validasi diserahkan pada ahli media maupun ahli materi agar diketahuinya besaran persentase kelayakan media, perihal untuk angket respon siswa diserahkan ke siswa pada saat setelah dilakukannya uji coba secara online terhadap media pembelajaran. Data validasi atas perolehan dari ahli materi maupun ahli media akan dianalisis menggunakan cara :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah Skor Validasi}}{\text{jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil kelayakan diatas selanjutnya akan diinterpretasikan agar dapat ditentukan tingkat kelayakan dengan tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat Tidak layak

(Sumber : Riduwan, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemakaian model pengembangan 4-D pada proses pengembangan media pembelajaran QR Card atas materi atribut produk pelajaran penataan barang dagang meliputi 4 tahapan yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminat*). Namun perihal tahapan penyebaran tidak dilaksanakan oleh peneliti.

Hasil dari pengembangan media QR Card yaitu, Tahap pendefinisian (*define*) yang pertama analisis awal, disini ditemukan bahwa: (1) Media pembelajaran yang dipergunakan pada kegiatan belajar yakni media *slide power point*, pembelajaran melalui media *slide powerpoint* menunjang pendidik dalam memberikan materi karena pembuatannya yang relatif mudah, namun tidak semua siswa dapat menyerap materi dengan baik, alhasil siswa pun terkesan kurang aktif dan jenuh saat pembelajaran, (2) Siswa kurang aktif di kelas, siswa pun cenderung merasa bosan atau jenuh. (3) Semua siswa

dalam kelas BPD 3 SMK Negeri 4 Surabaya memiliki *smartphone*, namun jarang menggunakan internet dalam mencari materi terkait pembelajaran, siswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk keperluan sosial media, siswa pun jarang membaca ataupun belum terbiasa membaca materi pembelajaran melalui *smartphone* masing-masing 4) siswa terkadang menggunakan internet pada *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan instruksi guru maupun inisiatif siswa itu sendiri. Namun bahan materi yang didapatkan peserta didik dari internet tidak menjamin materi tersebut sesuai, karena kebanyakan diperoleh dari Blogspot yang mana semua orang bisa menyusun materi dalam blognya tanpa memastikan kebenaran dari informasi tersebut sebelumnya..

Tahapan selanjutnya adalah analisis siswa yang mengindikasikan bahwa siswa menginginkan sebuah media pembelajaran baru yang serasi akan tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi yakni dengan memanfaatkan *handphone* dalam kegiatan pembelajaran. Mustakim, Walanda & Gonggo (2013) menyatakan teknologi informasi dipergunakan sebagai peluang alat promosi dalam penyebaran pengetahuan, perihal tersebut bisa menunjang baik pendidik maupun siswa memperoleh wawasan pengetahuan yang terbaru.

Setelah melakukan analisis siswa selanjutnya adalah melaksanakan analisis tugas, perihal tersebut siswa dibagi menjadi beberapa kelompok lalu diberi tugas, tiap kelompok mendapat QR card, tiap kelompok berdiskusi dan mencari jawaban melalui QR code yang ada, lalu tiap kelompok menjawab soal yang ada pada QR card, dan mempresentasikannya di depan kelas. Materi yang ada pada QR card yaitu pada kompetensi 3.3 Atribut Produk sesuai dengan silabus dan RPP. Selanjutnya yakni analisis konsep, tahapan ini dilakukan dengan cara identifikasi konsep-konsep terkait materi pokok atribut produk yaitu pengertian atribut produk, unsur-unsur atribut produk, yang akan diajarkan yang mana akan dijadikan dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran. dalam memenuhi kebutuhan siswa, dalam pembelajaran. Selepas melakukan analisis tugas serta analisis konsep adalah memformulasikan tujuan pembelajaran sebagai acuan pembuatan materi yang telah ditentukan, diharapkan siswa dapat memahami materi atribut produk yang sesuai dengan silabus supaya tercipta suasana proses kegiatan pembelajaran yang kian menarik.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*) yakni memiliki tujuan dalam hal perancangan pengembangan media pembelajaran serasi dengan pelaksanaan tahap pendefinisian. Tahap perancangan yang pertama adalah menyusun bahan materi, perihal tahap ini materi yang telah disusun oleh peneliti yakni materi atribut produk atas mata pelajaran penataan barang dagang. Selanjutnya adalah tahap pemilihan media yakni dengan dilaksanakannya penentuan media yang serasi akan kebutuhan menurut karakteristik para peserta didik. Peneliti memilih media pembelajaran berupa QR Card. Terakhir adalah tahap pemilihan format, tahap ini digunakan dalam penentuan atas isi maupun format media supaya sesuai dengan materi serta memiliki kesan menarik bagi siswa. Peneliti juga melakukan penentuan perihal desain *layout*, konten, serta warna. Media QR

Card berbentuk kartu yang didalamnya berisi gambar dan QR code. Layanan software Adobe Photoshop CS3 digunakan dalam mendesain media yang dikembangkan.

Pada tahap kedua, media pembelajaran berupa QR card disusun menggunakan materi kompetensi dasar 3.3. Atribut Produk. Selanjutnya QR card didesain dengan menggunakan layanan software adobe photoshop cs3. QR card didesain dengan semenarik mungkin dengan warna pink, warna pink disini diambil karena mayoritas siswa di SMK Negeri 4 Surabaya khususnya pada kelas XI BDP 3 adalah perempuan. Hal ini membuat kesan lucu dan siswa lebih tertarik dalam memainkannya, QR card dibuat dengan ukuran 9 cm x 7 cm dengan menggunakan artpaper 310 gr. Isi dari QR card pun di desain dengan tata letak yang menarik, yaitu soal dibagian sisi depan kartu dan QR code yang ada pada sisi belakang kartu selain itu juga terdapat gambar sebagai ilustrasi gambar yang sesuai dengan soal. QR card juga dilengkapi oleh kemasan berupa kartu serta buku panduan.

Pelaksanaan tahap ketiga yakni pengembangan (develop) dilakukan dua tahap dengan melaksanakan tahapan validasi serta tahapan uji coba. Tahap validasi terdiri dari validasi materi serta validasi media. Tahapan validasi materi dilaksanakan oleh bapak Dr. Tri Sudarwanto, S.Pd., M.SM dan ibu Suprapti, S.Pd., selaku ahli materi yang mana telah kompeten dibidang pengembangan atas media pembelajaran. Tahap validasi media dilaksanakan oleh bapak Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T. selaku ahli media dari Fakultas Teknik Unesa. Selanjutnya dilaksanakan tahap uji coba bertempat di kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Pada tahap ketiga ini draft QR card yang mana sudah tercipta pada tahap perancangan dilaksanakan telaah oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberi beberapa arahan serta masukan agar materi yang diberikan dalam QR card lebih menyesuaikan pada bahan materi pemberian dari guru pengajar, selain perihal itu juga disarankan untuk melengkapi informasi terkait kompetensi dasar maupun materi yang dipergunakan dalam buku panduan. Ahli media memberikan arahan serta masukan untuk mengubah desain isi di buku panduan, yang sebelumnya dinilai kurang grafis atau desainnya kurang menarik bagi siswa. selanjutnya penambahan pada buku panduan terkait keterangan referensi materi web yang digunakan, dan penambahan skor penilaian. Selanjutnya media QR card direvisi dan diajukan kembali untuk validasi.

Setelah dilakukannya revisi, proses sesudah itu yakni validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi maupun ahli media. Hasil atas validasi dengan diperoleh dari para ahli selanjutnya dinilai kelayakannya beserta penggunaan teknik persentase yang selanjutnya dilakukan interpretasi hasilnya, maka didapat hasil kelayakan dari media QR card. Setelah mendapatkan kriteria kelayakan media pembelajaran maka selanjutnya dilaksanakan uji coba terhadap peserta didik dengan menghasilkan respon atas peserta didik.

Tahapan uji coba dilaksanakan pada kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya berjumlah 28 siswa pada tanggal 8 April 2020, yang pernah mendapat materi atribut produk. Uji coba dilakukan secara online. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti membagikan QR

card kepada siswa, lalu siswa melihat soal yang ada pada QR card dan siswa dapat memperoleh materi melalui QR code yang ada pada QR card yang akan langsung menuju link web dan link video terkait materi atribut produk. Setelah itu siswa mengisi angket yang dikirim oleh peneliti dalam bentuk Google Form untuk dinilai kelayakan media QR card.

Kelayakan Media

Pengembangan atas media pembelajaran QR card oleh peneliti dapat diketahui kelayakannya melalui hasil validasi atas ahli materi serta ahli media. Lembar validasi oleh Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2013:219) diadaptasi oleh peneliti dalam penyusunan lembar validasi yang dipergunakan. Berikut adalah hasil validasi materi dan media dari validator materi dan validator media.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	85 %	Sangat layak
2	Kualitas instruksional	87%	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan		86%	Sangat layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Indikator penilaian pada sub variabel (1) kualitas isi serta tujuan yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat, dan kesesuaian. Pada sub variabel (2) kualitas instruksional yaitu pemberian peluang dalam belajar, pemberian bantuan dalam belajar, kualitas dari memotivasi, keterbacaan, kualitas instruksional, mampu memberikan pengaruh pada siswa dan guru.

Menelaah atas analisis serta penelitian yang diperoleh dari validator materi didapatkan hasil yang menunjukkan variabel kualitas isi serta tujuan mencapai persentase kelayakan 85% atas kriteria sangat layak. Untuk variabel kualitas instruksional mencapai persentase kelayakan 87% atas kriteria sangat layak. Hal ini menjadikan hasil dari validasi para ahli memperoleh kriteria kelayakan yakni sangat layak. Selain itu juga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran QR card pada materi atribut produk sangat layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan bahan materi yang digunakan sesuai dengan materi atribut produk.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No.	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Instruksional	80 %	Layak
2	Kualitas teknik	81 %	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan		80%	Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Indikator penilaian pada sub variabel (1) kualitas instruksional yaitu pemberian peluang atas belajar, pemberian bantuan dalam belajar, kualitas atas memotivasi, kualitas sosial interaksi, kualitas tes dan

penilaian, dan mampu memberikan pengaruh kepada siswa dan guru. Pada sub variabel (2) Kualitas teknik yaitu keterbacaan, mudah dipergunakan, kualitas performa, dan kualitas pengelolaan atas program.

Melihat tabel di atas, didapatkan hasil analisis dan penilaian terhadap variabel kualitas instruksional mencapai persentase kelayakan 80% atas kriteria layak serta variabel kualitas teknik mencapai persentase kelayakan 81% atas kriteria sangat layak. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran QR card memiliki kualitas tampilan yang menarik. Yang mana terdapat fitur QR code, didukung dengan pernyataan dari Mustakim, Walanda & Gonggo (2013) yakni siswa tertarik dengan penggunaan QR code. Selain adanya fitur QR code menurut Fauziah & Djazari (2018) adanya media QR card membantu siswa menjadi bergairah saat belajar. Menelaah hasil dari penelitian validator ahli materi serta ahli media diperoleh bahwasanya pengembangan atas media pembelajaran QR card sangat layak untuk dilaksanakannya tahap uji coba atas siswa pada berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Respon Siswa

Menurut Susilana & Riyana (2009:83), respon siswa berupa persepsi dan tanggapan atas digunakannya media pembelajaran mampu terlihat dari ekspresi ataupun pendapat secara langsung dari media, tertariknya terhadap media, mudah atau sulitnya saat memahami materi belajar di media serta bagaimana motivasi siswa setelah belajar menggunakan media.

Pada media pembelajaran QR card dilakukan penilaian siswa yang sudah dilaksanakan pada proses kegiatan pembelajaran materi atribut produk pada mata pelajaran penataan barang dagang. Uji coba dilakukan tanggal 8 April 2020 terhadap 28 peserta didik yakni pada kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya secara online.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Sub variabel	Persentase
1	Kualitas instruksional	93%
2	Kualitas teknik	92%
Rata-rata Keseluruhan		92%

(Sumber: Diolah peneliti, 2020)

Indikator penilaian pada sub variabel (1) kualitas instruksional yaitu ketepatan, minat, keadilan, pemberian peluang belajar, pemberian bantuan atas belajar, kualitas memotivasi, dan kualitas sosial interaksi. Pada sub variabel (2) kualitas teknik yaitu kualitas tes dan penilaian, mampu memberikan pengaruh kepada siswa, keterbacaan, mudah dipergunakan, kualitas performa, dan kualitas tata kelola program program.

Melihat hasil atas analisis angket respon siswa pada media QR card didapatkan persentase dari beberapa variabel kelayakan. Pada variabel kelayakan kualitas instruksional mendapatkan hasil persentase kelayakan 93% atas kriteria sangat layak, perihal tersebut dikarenakan siswa beranggapan bahwasanya media QR card yang dikembangkan lebih menarik dan lebih menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran, dan

pada variabel kualitas teknik didapatkan hasil persentase kelayakan 92% atas kriteria sangat layak. Siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi atribut produk tersebut dikarenakan siswa beranggapan media QR card mudah untuk digunakan yakni setiap soal mengandung jawaban yang terkandung poin-poin dari materi atribut produk. Teks pada soal dan materi maupun video pun mudah untuk dipahami siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, didukung dengan pendapat Fauziah & Djazari (2018) bahwa QR card dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil total rata-rata keseluruhan variabel mendapat persentase 92% sehingga dapat dikata media ini terbilang dalam kategori sangat layak. Oleh karenanya didapat kesimpulan bahwasanya media pembelajaran QR card sangat layak untuk dipergunakan pada proses belajar mengajar mata pelajaran penataan barang dagang materi atribut produk. Berkaitan hal tersebut, dapat dikatakan yakni media pembelajaran QR card yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh respon yang sangat baik dari subjek uji coba yakni siswa kelas XI BDP 3 di SMK Negeri 4 Surabaya dalam perihal kelayakan media pembelajaran.

Dari hasil yang didapat atas validasi para ahli yaitu ahli materi maupun ahli media, beserta respon siswa terhadap uji coba media QR card dapat diketahui bahwa hasil yang didapat adalah sangat layak. Perihal itu kesimpulannya ialah pengembangan media pembelajaran QR card pada materi atribut produk mata pelajaran penataan barang dagang siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Surabaya dapat dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Terkait hasil penelitian atas pengembangan media pembelajaran QR card di materi atribut produk mata pelajaran penataan barang dagang siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Surabaya yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan yakni penelitian pengembangan ini menciptakan produk berbentuk media pembelajaran yaitu QR card pada bahan materi atribut produk. Model pengembangan 4-D ialah prosedur pengembangan yang digunakan dengan tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*dessiminate*). Tahapan penyebaran tidak dilaksanakan dalam penelitian dikarenakan terbatas melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang sudah terancang. Media pembelajaran QR card yang sudah dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak, sehingga media QR card bisa dipergunakan untuk proses kegiatan pembelajaran saat di sekolah yang dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran atas materi atribut produk. Respon siswa pada media pembelajaran QR card atas materi atribut produk sesuai dengan yang diperoleh saat uji coba lapangan, diperoleh hasil atas kriteria sangat layak. Perihal analisis respon siswa atas media pembelajaran QR card disimpulkan bahwa media bisa dipakai untuk menunjang pembelajaran pada bahan materi atribut produk.

Bersumber pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta kesimpulan yang sudah diuraikan.

Perihal saran yang bisa diberikan oleh peneliti ialah guru pengajar dapat menjadikan media pembelajaran QR card sebagai alternatif yang dipilih sebagai media pembelajaran supaya siswa menjadi aktif saat pembelajaran serta melatih literasi digital; media pembelajaran QR card dalam hal kriteria kelayakan sudah terpenuhi, akan tetapi penelitian ini hanya terbatas dilaksanakan pada kelas XI BDP 3 SMK Negeri 4 Surabaya, sehingga akan lebih baik jika dapat dilakukan di sekolah lain supaya memberikan manfaat yang luas; media pembelajaran QR card yang dikembangkan terbatas dibahan materi atribut produk. Oleh karenanya, peneliti berharap untuk penelitian sejenis yang dilaksanakan selanjutnya dapat mengembangkan pada materi lain maupun pelajaran lainnya; serta dapat dilaksanakan hingga tahap penyebaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adna, S. F., & Mardhiyana, D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Quick Response (QR) Code Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika*. (Rn D), 6-15.
- Afandi, M., Chamalah, E. & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Harjono, S. H. (2018). *Literasi Digital Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Pendidikan Dan Sastra, (e-ISSN 26q5-7705),2-4.
- Haryanto, Agus. (2020). *Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>.
- Falahudin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, 1(4), 104-117.
- Fauziah, D. & Djazari, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 99-112.
- Jayani, Dwi. (2020). *10 Media Sosial yang sering digunakan di Indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>.
- Kemendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta :
- Kemendikbud
- Mustakim, S., Walanda, D., & Gonggo, S. (2013). *Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad*. Jurnal Akademika Kimia, 2(4), 215–221.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). *Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image*. 144-155.
- Ridwan, F. Z., Santoso, H., & Agung, dan W. P. (2010). *Mengamankan Single Identity Number (SIN) Menggunakan QR Code dan Sidik Jari*. *Internetworking Indonesia Journal*, 2(2), 17–20.
- Shah, D., & Shah, Y. (2014). *QR Code and its Security Issues*. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 2(11), 22–26.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Setyaningsih, R., dkk. (2019). *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning*. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200-1214.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wiarto, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.