

Pengembangan Buku Cerita Berbasis QR Code Terhadap efektivitas dan Kualitas Pembelajaran

Eka Fitri Rahmawati, Yayuk Chayatun Machsunah, Ety Youhanita

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email: ekafitri001@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.592>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 27 Agustus 2025

Revisi Akhir: 8 Oktober 2025

Disetujui: 11 Oktober 2025

Terbit: 30 Oktober 2025

Kata Kunci:

Buku Cerita;

Efektivitas;

Kualitas;

QR Code.



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan pengaruh buku cerita berbasis QR Code terhadap efektivitas dan kualitas pembelajaran pada materi gotong royong. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kramat. Sampel yang diambil dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Dengan model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas sementara pengujian hipotesis dengan uji independent sample t-test menggunakan SPSS 26. Hasil uji menunjukkan uji beda rata-rata dengan uji-t diperoleh sig-2 tailed sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5%. Nilai sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas dan kualitas pembelajaran siswa lebih baik menggunakan buku cerita berbasis QR Code dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan yang dihadapi Indonesia saat ini tidak lagi hanya sekedar *acceabilitas* saja, tetapi juga tentang peningkatan kualitas pembelajaran (Nurul Arifa & Singgih Prayitno, 2019). Karena kualitas pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia, yang berkorelasi dengan peradaban bangsa Indonesia di masa mendatang. Berdasarkan data Global Human Capital Report yang dirilis *World Economic Forum* pada tahun 2017, Indonesia menduduki peringkat 65 dalam dunia pendidikan dari 130 negara. Pada peringkat tersebut, Indonesia dengan kualitas masih tertinggal jauh dibandingkan negara-negara anggota ASEAN yang memperoleh nilai dengan Singapore di peringkat 12, Malaysia di peringkat 33, Thailand di peringkat 40, dan Filipina di peringkat 50 (Nurul Arifa & Singgih Prayitno, 2019).

Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan yang merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam pengembangan dan pengelolaan sumber daya manusia, dan telah mengambil langkah utama untuk mencapai tujuan tersebut dan membekali siswa dengan kemampuan yang lebih baik. Peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan pemerintah akan berdampak pada seluruh wilayah Indonesia. Pendidikan di Indonesia dikawal oleh delapan standar minimum yang harus dipenuhi setiap sekolah yang ada. Delapan standar ini disebut dengan Standar Pendidikan Nasional yang digunakan sebagai dasar untuk manajemen pendidikan, delapan standar ini adalah: (1) standar terkait materi minimal lulusan dan kompetensi untuk jenis dan jenjang pendidikan tertentu yang memiliki standar dasar dan struktur kurikulum. (2) standar proses pendidikan. (3) standar kompetensi lulusan. (4) standar sarana dan prasarana. (5) standar manajemen. (6) standar keuangan pendidikan. (7) standar evaluasi pendidikan. (8) standar pendidikan dan tenaga kependidikan (Musnaeni, Abidin, *et al.*, 2022). Standar Pendidikan Nasional bertujuan dapat memberikan perubahan dalam manajemen sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, kualitas belajar siswa di kelas bisa meningkat oleh pelayanan guru mata pelajaran yang sangat bermanfaat. Tentunya untuk bisa menjadi guru mata pelajaran memerlukan keterampilan khusus. Melalui

keterampilan itu, guru bisa membantu dalam penanganan keadaan khusus yang kerap kali jadi kendala siswa dalam aktivitas belajarnya (Wardah, 2019).

Pendidikan abad 21 guru seharusnya melakukan banyak inovasi pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan meningkatnya kualitas pembelajaran. Permasalahan kualitas pembelajaran dapat diatasi dengan memberikan pembelajaran yang efektif dan berkualitas sesuai dengan perubahan zaman (Fitri, 2021). Beberapa solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas pembelajaran diantaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran menjadi efektif serta meningkatkan kualitas pembelajaran tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan adalah buku cerita berbasis *QR Code*. Perpaduan buku cerita bergambar berbasis *QR Code* ketika *barcode* akan di *scan* oleh siswa akan menampilkan video animasi yang akan menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran menjadi efektif tercapai dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar baru yang inovatif berbasis *QR code* merupakan salah satu pendekatan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Nuraeni *et al.*, 2023). Buku cerita berbasis *QR code* ini memiliki dongeng yang menarik, ilustrasi warna-warni yang akan membantu siswa memahami materi.

Penelitian terdahulu tentang penyebab tidak optimalnya efektivitas dan kualitas pembelajaran dan berbagai solusi yang ditawarkan melalui pemanfaatan sumber dan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Namun demikian, analisis terkait pengembangan media belajar yang mampu menjawab kebutuhan belajar anak era digital saat ini masih belum banyak dilakukan. Dengan memanfaatkan teknologi *QR code* akan dikembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dengan materi “Gotong Royong” yang disajikan dalam cerita sederhana dan memiliki pesan positif. Dalam buku cerita tersebut akan ada video animasi mengenai materi “gotong Royong” ketika siswa membaca buku cerita dan melakukan *scan barcode* pada buku cerita akan memberikan pengalaman dan dapat menarik minat belajar siswa, sehingga akan meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan demikian dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berupa buku cerita berbasis *QR code* dengan materi gotong royong kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kramat yang berada di Desa Kramat, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kramat Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain dalam penelitian ini yaitu *pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kramat. Berdasarkan teknik tersebut, maka kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Pretest dan pemberian angket awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya adalah dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan buku cerita berbasis *QR Code* sementara untuk kelas kontrol menggunakan buku ajar. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 *Desain control group*

Eksperimen	O₁	X	O₂
Kontrol	O₃	C	O₄

Sumber : Sugiyono (2022)

Keterangan

X : Kelompok yang diberi perlakuan

C : Kelompok kontrol

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

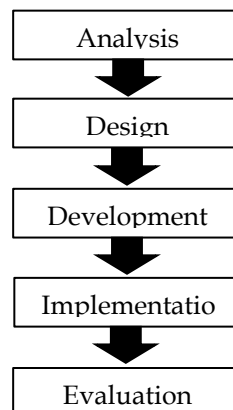
Setelah pembelajaran selesai selanjutnya akan dilakukan posttest dan pemberian angket akhir. Posttest dan pemberian angket dilakukan pada kedua kelas baik eksperimen dan kontrol. Instrumen tes berupa pilihan ganda dengan 10 butir soal. Soal dan angket tersebut dianalisis menggunakan bantuan SPSS 26. Analisis instrument test berupa validitas reliabilitas. Pengujian data lainnya adalah uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis dengan uji rerata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran buku cerita berbasis QR code pada penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pemilihan model pengembangan ini didasari oleh pertimbangan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif. Hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase berikutnya (Machsunah *et al.*, 2023).

Adapun desain prosedur pengembangan dengan menggunakan model ADDIE ke lima tahapan, sebagai berikut (Youhanita & Ghofur, 2018):



Gambar 1. *Desain ADDIE*

Sumber : Youhanita & Ghofur, 2018

Pengembangan media ini berdasarkan model pengembangan ADDIE, memiliki beberapa tahapan *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

1. Tahap pertama adalah analisis. Tahap ini adalah tahap awal sebelum membuat konsep pembelajaran. Pada tahap ini terbagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis tugas pada peserta didik. Untuk mengidentifikasi semua kebutuhan siswa, tahap pertama adalah melakukan analisis. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini, meliputi:
 - a. Analisis siswa, dengan menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR code*.
 - b. Analisis kompetensi, dengan menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran buku cerita berbasis *QR code*.
2. Setelah analisis tahap pertama, tahap kedua adalah desain atau rancangan. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran harus dirumuskan, konsep pembelajaran yang berbasis media visual dan audio visual, kerangka struktur media pembelajaran yang dibuat, cara sistematis materi disajikan dengan media visual dan audio visual ditetapkan, *storyboard* pengembangan media visual dibuat, dan alat yang dirancang untuk Menyusun instrumen penilaian media pembelajaran. Tahap ini meliputi kegiatan yaitu:
 - a. Pembuatan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR code*. Buku cerita merupakan visualisasi dalam bentuk buku cerita dalam bentuk gambar beserta keterangan-

- keterangan lain mengenai media yang akan dikembangkan, sedangkan *QR code* merupakan bagan dengan kode yang pada penelitian ini akan dikembangkan dengan adanya video animasi ketika di *scan* dalam buku cerita.
- Penyusunan materi, dengan materi yang akan disajikan berpedoman pada buku ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.
 - Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk berupa angket skala *likert* untuk ahli materi, ahli media, dan angket untuk siswa.
3. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan. Pengembangan yang dimaksud adalah langkah selanjutnya dari tahap desain yang direalisasikan dalam bentuk visual dan audio visual. Tahap pengembangan, sebagai berikut:
- Pembuatan produk, dibuat dengan menggunakan rangkaian komponen yang dipersiapkan pada tahap desain untuk menjadi kesatuan yang utuh. Diawali dengan pembuatan *flowchart* merupakan diagram alur yang di dalamnya berisi seperti apa alur yang ada pada suatu media pembelajaran. Alur ini penting untuk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar antara media dan tujuan pembelajaran dapat selaras sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara runtut. Berikut *flowchart* dari media pembelajaran pada penelitian ini :



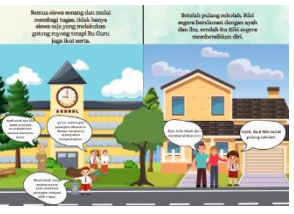
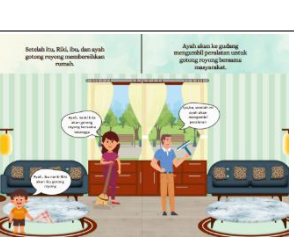
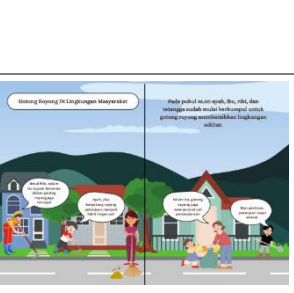
Gambar 2. *Flowchart* media pembelajaran

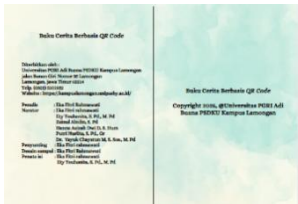
Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan *flowchart* yang sudah dibuat untuk dijadikan acuan sebagai perancangan *story board* yang merupakan suatu Gambaran halaman yang akan dibuat dalam suatu media pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 1. *Storyboard* buku cerita berbasis *QR Code*

Visual	Deskripsi
	Pada sampul bagian depan dan belakang dengan desain seperti gambar. Berisi mengenai judul materi, mata pelajaran, dan nama penulis. Dengan pengambilan warna yang terang agar menarik minat siswa.
Bagian belakang Bagian depan	
	Pada halaman selanjutnya berisi panduan penggunaan bagi guru, dan siswa. Hal tersebut bertujuan agar pemakaiannya mudah untuk menggunakan media pembelajaran.

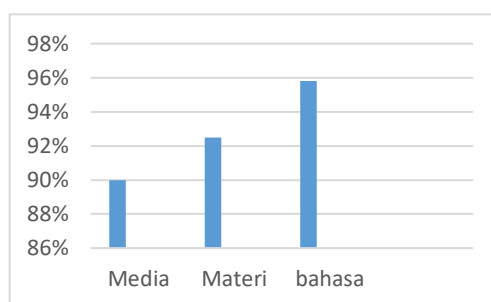
Visual	Deskripsi
	Pada halaman berikutnya berisi mengenai pengenalan buku dan deskripsi gotong royong.
	Pada di halaman awal dan akhir dan terdapat <i>barcode</i> yang berisi video animasi. Dan halam selanjutnya pengenalan gotong royong di lingkungan sekolah dengan dialog antar tokoh.
	Pada halaman berikutnya berisi mengenai gotong royong di kelas, menggunakan dialog dengan narasi percakapan dengan gaya bahasa yang mudah dipahami siswa.
	Pada halam berikutnya ditampilkan gotong royong di lingkungan sekolah dan kemudian beralih ke rumah dengan <i>setting</i> waktu sepulang sekolah. Narasi yang ada dalam buku cerita ini menggunakan gaya bahasa yang mudah dimengerti dan mudah dipahami siswa.
	Pada halaman selanjutnya berisi gotong royong di lingkungan rumah, dengan dialog dan narasi untuk memberikan kebiasaan baik setelah pulang sekolah. Dengan penambahan dialog yang akan memberikan siswa pengalaman dan kesesuaian materi dan kehidupan sehari-hari.
	Pada halaman berikutnya, berisi mengenai kegiatan ayah, ibu, dan Riki gotong royong membersihkan rumah. Dengan dialog bahwa sore nanti akan ada kerja bakti di lingkungan masyarakat.
	Pada halaman ini dilakukan kegiatan gotong royong di lingkungan masyarakat, dengan narasi menunjukkan keterangan dan penambahan dialog untuk tujuan dan manfaat kegiatan gotong royong.

Visual	Deskripsi
	Berisi mengenai kesimpulan dan juga amanah atau pesan yang terkandung dalam buku cerita.
	Pada akhir buku cerita berisi <i>barcode</i> video animasi, kemudian soal-soal yang didapat dari buku ajar.
	Pada bagian akhir berisi mengenai informasi buku.
	Pada video animasi untuk tampilan awal kurang lebih seperti gambar, yang nantinya akan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Sumber: diolah peneliti

- b. Validasi produk, setelah membuat produk akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang akan menghasilkan saran, acuan, komentar, dan masukan sebagai acuan untuk melakukan revisi.
 - c. Produk direvisi sesuai dengan saran dan komentar ahli materi, dan ahli media. Hasil dari revisi ini selanjutnya akan digunakan pada tahap uji coba produk.
4. Tahap keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan yang sudah jadi harus diterapkan dalam proses pembelajaran. Semua hal yang telah disiapkan dari tahap analisis, desain, dan pengembangan, yang telah diatur dan ditata sesuai dengan perannya, harus diperhatikan pada tahap penerapan, yang merupakan tahap yang paling penting.
5. Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk memeriksa secara menyeluruh apakah media pembelajaran yang dibuat dan diterapkan untuk proses pembelajaran memenuhi harapan. Evaluasi internal dan eksternal adalah dua tahap ini juga dikenal sebagai evaluasi formatif dan sumatif produk pengembangan. Setiap tahap pengembangan ADDIE juga dievaluasi selain kedua evaluasi tersebut.

Hasil dari beberapa tahapan yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* pada materi gotong royong kelas V yang kemudian dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk melihat kevalidannya. Didapatkan hasil akhir dari ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 92,5%, dan ahli bahasa sebesar 95,8% termasuk dalam kategori sangat layak.



Gambar 2. Hasil Validasi Pengembangan

Hasil produk akhir selama proses pengembangan berupa media pembelajaran yang berbentuk buku cerita dengan *barcode* yang berisi video animasi. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi gotong royong untuk kelas V SD Negeri 1 Kramat. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan hasil sangat layak, sehingga media pembelajaran layak atau dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji coba pengembangan penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis QR Code diperoleh melalui angket respon kepraktisan siswa diperoleh hasil sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan hasil efektivitas model melalui uji klasik dengan persentase siswa yang tuntas sebanyak 90% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10%.

Hasil output pada uji t yang diperoleh menggunakan bantuan SPSS 26 tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas pembelajaran dengan untuk dua kelas (kontrol dan eksperimen) menggunakan media pembelajaran yang signifikan karena $0,00 < 0,05$. Pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran buku paket diperoleh sig (2-tailed) 0,00 dengan nilai t -14,000 > t tabel sebesar 1,761 dengan nilai rata-rata -9,33 sedangkan pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran buku cerita berbasis QR Code diperoleh sig (2-tailed) 0,00 dengan nilai t -17,823 > t tabel sebesar -1,761 dengan nilai rata-rata 40. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai t pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil output pada uji t tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kualitas pembelajaran dengan untuk dua kelas (kontrol dan eksperimen) menggunakan media pembelajaran yang signifikan karena $0,00 < 0,05$. Pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran buku ajar diperoleh sig (2-tailed) 0,00 dengan nilai t 8,290 > t tabel sebesar 1,761 dengan nilai rata-rata 1,20, sedangkan pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran buku cerita berbasis QR Code diperoleh sig (2-tailed) 0,00 dengan nilai t 19,750 > t tabel sebesar 1,761 dengan nilai rata-rata 5,20. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai t pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh nilai sebagai berikut:

Pretest efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol sig 0,216 > 0,05

Posttest efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol 0,293 > 0,05

Pretest efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen sig 0,235 > 0,05

Posttest efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen 0,128 > 0,05

Pretest kualitas pembelajaran pada kelas kontrol sig 0,564 > 0,05

Posttest kualitas pembelajaran pada kelas kontrol 0,332 > 0,05

Pretest kualitas pembelajaran pada kelas eksperimen sig 0,175 > 0,05

Posttest kualitas pembelajaran pada kelas eksperimen 0,162 > 0,05

Pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa uji normalitas yang telah dilakukan dengan program SPSS adalah berdistribusi normal. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS diperoleh nilai sig > 0,05 dikatakan bahwa instrumen penelitian homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen dengan media pembelajaran buku cerita berbasis QR Code adalah sebesar 73,8968 atau 74% termasuk dalam kategori tinggi. Dengan nilai N-gain minimal 42,86 dan

maksimum 100. Sedangkan untuk rata-rata N-gain kelas kontrol dengan media pembelajaran buku ajar adalah sebesar 16,0238 atau 16% termasuk dalam kategori rendah. Dengan nilai N-gain minimal 0,00 dan maksimal 25,00.

Maka dapat didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran buku ajar tidak efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen dengan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* adalah sebesar 5,5109 termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain minimal 3,19 dan maksimum 7,22. Sedangkan untuk rata-rata N-gain kelas kontrol dengan media pembelajaran buku ajar adalah sebesar 1,2591 termasuk dalam kategori rendah. Dengan nilai N-gain minimal 0,00 dan maksimal 2,13.

Didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* cukup efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran buku ajar tidak efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Independent sample T-Test Efektivitas

Kelas	N	Mean		
Eksperimen	15	84,0000		
Kontrol	15	49,3333		
	Mean	Df	Sig (2-tailed)	
Equal variances assumed	8,093	25	0.000	
Equal variances not assumed	8,093	20,052	0,000	

Sumber : Diolah SPSS

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap efektivitas pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Independent sample T-Test Efektivitas

Kelas	N	Mean		
Eksperimen	15	9,8000		
Kontrol	15	1,576963		
	Mean	Df	Sig (2-tailed)	
Equal variances assumed	7,551	28	0.000	
Equal variances not assumed	7,551	24,771	0,000	

Sumber : Diolah SPSS

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap kualitas pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan Buku Cerita Berbasis *QR Code*

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR code* menggunakan model pengembangan ADDIE. Dilakukannya uji efektivitas model pada media

pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* dengan hasil ketuntasan siswa sebesar 90% dapat dikatakan bahwa media pembelajaran efektif digunakan jika ditinjau dari ketuntasan klasikal. Media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* merupakan media pembelajaran yang memenuhi karakteristik media pembelajaran yang diakui sebagai elemen-elemen kunci dalam efektivitas pembelajaran diantaranya relevansi dan keterkaitan konten, keterlibatan dan interaktif, kemudahan penggunaan, divertasi media, adaptabilitas, umpan balik dan evaluasi, keterhubungan dengan dunia nyata, ketersediaan sumber daya, berbasis riset dan pembuktian keefektifan, dan fleksibilitas.

Efektivitas Pembelajaran Kelas V di SD Negeri 1 Kramat

Rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan kategori rendah. Data tersebut diperoleh melalui perhitungan SPSS pada kelas eksperimen memperoleh nilai 74% dan kelas kontrol 16%. Hal tersebut terjadi karena pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen. Pembelajaran di kelas eksperimen selalu menunjukkan progres yang baik, siswa aktif dan tidak merasa bosan saat pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran di kelas kontrol, siswa cenderung merasa bosan sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran.

Kualitas Pembelajaran Kelas V di SD Negeri 1 Kramat

Data menunjukkan nilai *n-gain* kelas eksperimen 5,5109 dengan kategori sedang, untuk kelas kontrol sebesar 1,2591 dengan kategori rendah. Hal tersebut terjadi karena pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen. Pembelajaran di kelas eksperimen selalu menunjukkan progres yang baik, siswa aktif dan tidak merasa bosan saat pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran di kelas kontrol, siswa cenderung merasa bosan sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran.

Pengaruh Buku Cerita Berbasis QR Code Terhadap Efektivitas dan Kualitas Pembelajaran Kelas V di SD Negeri 1 Kramat

Berdasarkan analisis data di atas, menunjukkan bahwa siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code*. Hal tersebut karena siswa menjadi lebih aktif dan interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Meningkatnya efektivitas dan kualitas pembelajaran siswa juga terjadi karena pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku cerita berbasis *QR Code* membuat siswa lebih mudah memahami materi gotong royong yang disajikan dengan cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa dengan dialog pada setiap tokoh, serta dengan video animasi yang disajikan. Menurut pendapat Hanum Setya Rini (2021) bahwa respon siswa pada buku cerita bergambar pada uji coba skala kecil dengan kriteria sangat menarik. Dan pada uji coba skala besar memperoleh nilai persentase 91% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun pendapat dari Arief Budiono Yusuf (2019) bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan hasil uji T yaitu $t_{hitung} 6,595 > t_{tabel} 1,66691$. Hasil ketuntasan nilai KKM menunjukkan bahwa hasil eksperimen 75% siswanya mendapat nilai diatas KKM, sedangkan pada kelas kontrol hanya 33% siswa yang mendapat nilai diatas KKM.

KESIMPULAN

Dari *studi* awal diketahui bahwa kurangnya efektivitas pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kramat dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran buku ajar dan metode ceramah pada saat pembelajaran. Kurangnya kualitas pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kramat dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran buku ajar dan metode ceramah pada saat pembelajaran sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif. Diperlukannya upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan pengembangan buku cerita

berbasis QR Code dengan model pengembangan ADDIE untuk materi gotong royong pada kelas V Sekolah Dasar. Dengan Penggunaan media pembelajaran buku cerita berbasis QR Code terbukti memberikan pengaruh yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Menara Ilmu*, XIV(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/mi.v14i1.1742>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE: Journal of Islamic Education*, 9. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Astawa, N. L. P. N. S. P. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jlpp.v4i2.1144>
- Aurina, A. N., & Zulkarnaen, Z. (2022). Efektivitas Peran Guru Pendamping dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6791–6802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3450>
- Azhari, M. taufik, Bahri, A. F., Asrul, & Rafida, T. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Baidha, P. S. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Fatimah Palembang. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 3(01), 203–210. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v3i01.877>
- Bararah, I. (2020). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna*, 10(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>
- Dewanti, L., & Yasmita, E. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Siswa di SDN 17 Pasarsurantih Pesisir Selatan-Sumatera Barat. *Hospitaly*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jih.v11i1.1622>
- Dwi Kurnia Zamroni, A., Usman, H., & Angger Wardhani, P. (2024). Analisis Kebutuhan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Muatan Lokal Pancasila di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13440>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Emalasari, N. P. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Penerapan Pembiasaan Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Gotong Royong Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 1560. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i3.2578>
- Fahira, I., Suwita, J., & Suseno, B. (2023). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Café XYZ Dengan Kode QR Berbasis Web. In *Jurnal Ipsikom* (Vol. 11, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58217/ipsikom.v11i1.237>
- Fathurrahman, A., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan *Teamwork*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2).
- Halim, D., & Parhehean Munthe, A. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hartani, A., & Fathurohman, I. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerpen Melalui Model *Picture And Picture* Berbantuan Media CD Cerita Pada Siswa SD Kelas V. *Jurnal Kredo*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2576>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). Media Pembelajaran (F. Sukmawati, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Tahta Media Group.
- Kadir, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Di MAN Lhoksumawe *Jurnal Numeracy*, 7(2). https://www.researchandmarkets.com/research/lzl2z6/indonesia_digital
- Karaman, J., Sitadewi, R., Nastiti, Y. A., Bhakti, R. W., Mahendra, A. H. I., Herdiansyah, A. V., Crisnanda, J. E., & Saifudin, T. (2024). Sosialisasi dan Pendampingan Tenaga Pendidik dalam Penerapan Teknologi Absensi Berbasis *Qr Code* di Sekolah Dasar Desa Tugu. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(2), 102. <https://doi.org/10.51213/jmm.v6i2.143>
- Kurniawan, V., & Tinus, A. (2019). Pelestarian Nilai Gotong Royong Melalui Kolompok Seni Kuda Lumping. *Jurnal Civic Hukum*, 4(2). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>
- Lestari, N. D. (2018). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Kota Palembang. *Jurnal Neraca*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/neraca.v2i1.2190>
- Lestari, T., Santoso, G., Mulloh, F., & Saputro, T. (2023). Meningkatkan Semangat Gotong Royong Melalui Aturan Kolaboratif Di Rumah, Sekolah, dan Sekitarnya. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 02(04), 2023.
- Machsunah, Y. C., Nurdiana, R., & Sutarum, S. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Pemahaman Konsep Business Model Canvas pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(2), 434–446. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.781>
- Mastiah, Mutaqin, S. N., & Tirsa, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak Randuk. *CaLLs*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/calls.v7i1.5113>
- Musnaeni, Abidin, S., & Purnamawati. (2022). Pentingnya Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Kualitas. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/cendekia.v2i2.1168>
- Muthma'innah, M., Amri, F., & Silitonga, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran. *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education e Issn*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61456/tjiec.v4i2.162>
- Nasution, K. (2016). Kepemimpinan Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Darul "Ilmi*, 04(01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.430>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA LITERASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>
- Nurpuspitasari, D., Hidayat, R., Harijanto, S., SDN Serang Baru, G., & Jawa Barat, B. (2019). Efektivitas Pembelajaran Ditinjau Dari Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dan Budaya Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jmp.v7i1.962>
- Padli Nasution, M. I. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis *Mobile Learning* Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra'*, 10(1).
- Pagarra, hamzah, Syawaluddin, ahmad, krisyanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran (1st ed.). badan Penerbit UNM.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV SD Rina Purwani. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>

- Puspitasari, H. (2017). STANDAR PROSES PEMBELAJARAN SEBAGAI SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL DI SEKOLAH. *Muslim Heritage*, 1(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1115>
- Rubini, R. (2021). Efektivitas pembelajaran aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta. *HUMANIKA*, 21(1), 83–98.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.32303>
- Sahib, M., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2022). Media Pembelajaran (eri Setiawan, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Eureka Media Aksara.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Setyawan, B. W., & Nuro'in, A. S. (2021). Tradisi Jimpitan Sebagai Upaya Membangun Nilai sosial dan Gotong Royong Masyarakat Jawa. *Jurnal Diwangkara*, 1(1).
- Sinamo, J., & Herawati, J. (2023). Meningkatkan Minat Baca Anak Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Soedarso, N. (2015). Komiki: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sudarso, P. aden, Gracia, A. B., & Rahayu, S. R. (2023). Pengembangan SDM Menanamkan Kesadaran Pentingnya Gotong Royong di Desa Cihambulu Kecamatan Pabuaran Kabupaten Subang Jawa Barat. *Idea Abdimas Journal*, 1(2), 163. <https://ojs.ideanusa.com/index.php/iaj>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (27th ed.). Alfabeta .
- Suharianto, Bahar Agung Pambudi, L., Rahagiyanto, A., & Eko Julianto Suyoso, G. (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.
- Tinova, A., & Ardisal. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang. *Jurnal Pendidikan*, 32(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3817>
- Utomo, P. E. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran Ips Untuk Membangun Modal Sosial Peserta Didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 95–102. <https://doi.org/10.17977/um022v3i22018p095>
- Wangi, N. B. S., Machsunah, Y. C., & Hasbullah, A. (n.d.). *Model Pembelajaran* (Y. C. Machsunah, Ed.; 1st ed., Vol. 2022). Academia.
- Wardah, E. Y. (2019). Peranan Guru Pembimbing Khusus Lulusan Non-Pendidikan Luar Biasa (PLB) Terhadap Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi Kabupaten Lumajang. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 2.
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Profesional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Wicaksono, A. (2017). Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(1), 67–78.
<https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* .
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Youhanita, E., & Ghofur, A. (2018). Pengembangan Media Visual Pada Mata Pelajaran PPKn. *Seminar Nasional Pendidikan*.