

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan QR Code Bagi Para Guru MI Nurul Ulum Megaluh Jombang

Afif Kholisun Nashoih

¹Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

E-mail: afifkholis@unwaha.ac.id

Jamal Ghofir

²Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

M. Cahya Panca Wijaya

³Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Maria Ulfa Yundiafi

⁴Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Abstract

The use of traditional methods in elementary level education is a significant issue that requires substantial attention. Teacher innovation and creativity in delivering material have a direct impact on the success of learning. The utilization of instructional media is one of the solutions to this problem. Consequently, this statement has led to an assumption regarding the importance of conducting training on creating instructional media using QR Codes for teachers at MI Nurul Ulum Ngogri Megaluh in Jombang. The implementation of this community service utilizes the Community Based Research (CBR) method and is carried out through training and mentoring for MI Nurul Ulum teachers over four sessions. The results of this community service indicate that teachers have gained motivation and new knowledge to enhance their competence in utilizing instructional media, as demonstrated by the enthusiasm of teachers in participating and completing the tasks given during the training. In fact, 88% of the participants stated that they can apply QR Codes in designing and developing teaching materials.

Keywords: learning media, QR Code, elementary school.

Abstrak

Digunakannya metode tradisional dalam pembelajaran di tingkat dasar merupakan suatu permasalahan yang perlu mendapat perhatian besar. Inovasi dan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi mempengaruhi keberhasilan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Hasilnya, statemen tersebut memunculkan asumsi tentang pentingnya mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan QR Code bagi guru di MI Nurul Ulum Ngogri Megaluh Jombang. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Community Based Reseach (CBR) yang dijalankan melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru di MI Nurul Ulum selama 4 pertemuan. Hasil pengabdian ini mengindikasikan bahwa guru memperoleh motivasi dan pengetahuan baru guna meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan

STRATEGI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx -xxx

dan menggunakan media pembelajaran, yang ditunjukkan melalui antusias guru dalam mengikuti dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan saat pelatihan. Bahkan diperoleh 88% peserta yang mengaku dapat mengaplikasikan QR Code dalam mendesain dan mengembangkan materi pelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, QR Code, Madrasah Ibtida'iyah

Pendahuluan (Arial, size 13)

Saat ini umat manusia hidup di mana teknologi menjadi sebuah kebutuhan primer. Besarnya kebutuhan terhadap teknologi seolah menjadikan manusia kecanduan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat tentu saja berdampak pada segala sektor kehidupan manusia yang berubah drastis, termasuk sektor pendidikan. Hal ini tidak hanya membuka peluang baru, tetapi juga menghadirkan tantangan baru dalam hal memanfaatkan teknologi dan menyikapinya (Sucipto dkk., 2023, hlm. 99). Keterlibatan yang bijak dalam teknologi, pemahaman tentang potensi serta risikonya, dan kemampuan untuk beradaptasi akan menjadi kunci dalam menghadapi perkembangan zaman .

Dalam ranah pendidikan, keberadaan teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Menerapkan teknologi dengan bijak dan efektif memungkinkan pendidikan menjadi lebih dinamis, inklusif, dan relevan untuk kebutuhan siswa dan masyarakat modern (Agustini, 2021, hlm. 2). Tidak mengherankan jika saat ini para pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Mahardika dkk., 2021, hlm. 14). Pengaplikasian teknologi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dinilai dapat mempercepat capaian pembelajaran (learnig outccomes). Kebermanfaatan media akan semakin sempurna jika dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi mutakhir. Diaplikasikannya teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif baik bagi para pembelajar (Izzah dkk., 2021, hlm. 228). Media pembelajaran dengan basis teknologi dianggap mampu mendisplay informasi penting yang diperlukan siswa untuk mengembangkan diri secara mandiri tanpa ada keterbatasan ruang dan waktu (Ataji, 2019, hlm. 18; Yunendar, 2016, hlm. 5). Dengan kata lain, siswa tidak hanya belajar di kelas dan sekolah pada waktu tertentu saja, melainkan juga di luar sekolah tanpa

ada batasan waktu. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi bagi para siswa.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah pemanfaatan *QR Code*. *QR Code* merupakan sebuah kode dua dimensi dengan bentuk persegi yang dapat digunakan untuk menyimpan berbagai jenis informasi, seperti teks, tautan URL, dan lain sebagainya (Rahayu dkk., 2022, hlm. 411). Kode QR dapat dengan cepat dibaca menggunakan perangkat kamera pada smartphone atau perangkat khusus *QR Code Scanner*. QR Code dianggap sebagai salah satu perangkat lunak yang bermanfaat, karena dapat menautkan materi ke pada para siswa, sehingga media tersebut juga menjadi sumber belajar (Situmorang dkk., 2019, hlm. 86).

Literasi dalam membaca merupakan suatu hal yang penting bagi masyarakat Indonesia. Literasi membaca akan mendorong siswa untuk mampu menulis dan berbicara/berkata sesuai dengan fakta yang ada. Siswa akan selalu mencari sumber-sumber untuk mendukung tulisan atau perkataannya. Namun, hasil PISA menunjukkan bahwa literasi membaca siswa-siswi di Indonesia masih di bawah rata-rata yang diharapkan OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development).

Realita di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan membaca pada kelas awal masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan pembelajaran membaca siswa yang kurang aktif. Sebagian besar siswa belum berani membaca secara individu di depan teman-temannya atas kemauan sendiri. Di samping itu ketika guru memberikan pertanyaan terkait dengan bacaan yang dibaca siswa, sebagian besar siswa belum mampu menuliskan jawabannya dengan benar, seperti kurang jelas penulisannya, kurang lengkap huruf yang ditulis, sudah benar dalam menuliskan tetapi masih naik turun. Hal tersebut disebabkan oleh motivasi membaca siswa kelas awal masih rendah. Rendahnya motivasi siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran membaca sebagian besar siswa lebih sering sibuk sendiri dengan bermain atau berbicara dengan temannya dan kurang memperhatikan. Motivasi membaca dan menulis siswa salah satunya dapat dipengaruhi oleh suasana pembelajaran. Guru lagi-lagi ditunjuk sebagai orang yang

bertanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat dan konsentrasi siswa untuk membaca dan menulis. Untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan, dapat dilakukan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran literasi (Mustadi dkk., 2020).

MI Nurul Ulum merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki jumlah siswa terbanyak di tingkat sekolah dasar yang ada di Desa Ngogri, namun memiliki jumlah pendidik yang masih minim. Berdasarkan hasil survey tim pengabdian, MI Nurul Ulum belum maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Hal ini menjadi salah satu alasan dilaksanakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan QR Code bagi para guru MI Nurul Ulum Megaluh Jombang sebagai mitra pengabdian. Pelaksanaan acara tersebut diharapkan dapat mengatasi problematika pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan inovatif.

Media pembelajaran yang diterapkan untuk MI Nurul Ulum yakni media pembelajaran yang diberi nama "Q-READ" yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa khususnya kelas satu dan dua. Media pembelajaran Q-READ adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dimana terdapat susunan huruf-huruf yang dapat disusun sesuai dengan gambar yang dipilih siswa, selain itu pada gambar terdapat qr code yang dapat di scan yang kemudian mampu menampilkan link youtube yang menjelaskan keterangan dari gambar tersebut. Keunggulan dari media pembelajaran Q-READ yakni menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan mudah pembuatannya. Meski nampak simpel, namun terkandung beberapa aspek di dalam media pembelajaran Q-READ yakni aspek teknologi, susun huruf, cara membaca dan pengenalan hewan.

Metode (Arial, Bold, size 13)

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Nurul Ulum Megaluh yang terletak di Kabupaten Jombang. Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Community Based Research (CBR), yang mana metode tersebut menempatkan kebutuhan masyarakat sebagai prioritas utama dan menggabungkan berbagai elemen komunitas

STRATEGI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx -xxx

untuk memberikan dukungan dan keterlibatan aktif guna memberikan nilai tambah kepada komunitas serta menjawab tantangan yang ada dalam lingkungan tersebut. Tim pendamping yang terlibat dalam kegiatan ini berperan sebagai mitra masyarakat dan fasilitator kegiatan, bukan sebagai subjek pengontrol kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal selama empat pertemuan dimulai sejak tanggal 22 Agustus – 10 September 2023, dan bertempat di salah satu ruang kelas Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Ngogri Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru di MI Nurul Ulum Desa Ngogri dengan jumlah 9 peserta dari total 11 guru yang ada,

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dari analisis permasalahan, koordinasi dengan pihak sekolah, pengenalan media pembelajaran, pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis QR Code, demonstrasi dan evaluasi. Adapun rincian kegiatan yang diselenggarakan sebagai berikut:

1. Hari pertama diisi dengan materi tentang urgensi media pembelajaran serta jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Hari kedua berisi kegiatan pengenalan media QR Code yang dikemas dengan memanfaatkan bahan sederhana.
3. Hari ketiga berisi penyampaian materi tentang membuat QR Code dan bagaimana cara men-generate serta menautkan link.
4. Hari keempat adalah demonstrasi yang dilakukan oleh para peserta tentang bagaimana membuat materi ajar dengan memanfaatkan QR Code. Di hari keempat ini juga, tim pengabdian juga melakukan evaluasi yang difungsikan untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta tentang memanfaatkan QR Code.

Hasil dan Pembahasan (Arial, Bold, size 13)

Berdasarkan hasil analisis situasi dan observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat, didapatkan informasi bahwa terdapat permasalahan pembelajaran perlu mendapat perhatian. Pertama, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan model TCL (*Teacher Centered Learning*), sehingga seluruh aktifitas belajar terpusat pada guru. Kedua, rendahnya tingkat

inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Ketiga, minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Keberadaan masalah ketiga bisa jadi disebabkan oleh ketidaksadaran para pendidik untuk *melek* terhadap teknologi. Maka dari itu, tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi para tenaga pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Akibat dari masalah di atas, literasi para siswa menjadi suatu hal yang penting untuk mendapat perhatian lebih. Pendidikan dasar adalah periode kritis dalam pembentukan literasi anak. Oleh karena itu, penting bagi sistem pendidikan untuk memberikan dukungan yang cukup, sehingga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi yang kuat sejak dini.

Masih dijumpainya siswa kelas 1 dan 2 yang belum bisa membaca dan menulis merupakan kendala terbesar. Kendala itu kemungkinan besar diakibatkan oleh minimnya variasi mengajar dan rendahnya kemampuan pendidik dalam menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik para siswa. Akibatnya, para siswa kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru secara verbal, yaitu melalui LKS (Lembar Kerja Siswa) atau hanya sekedar contoh yang ditulis di papan tulis.

Di era *society 5.0*, pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang bagaimana memilih dan menentukan media yang digunakan dalam proses pengajaran membaca dan menulis, serta kemampuan untuk membuat dan menggunakan media tersebut dengan efektif (Anjani dkk., 2021, hlm. 99). Penyampaian materi secara verbal dinilai tidak lagi efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Sehingga diperlukan media yang dapat menjembatani antara materi dan siswa. Dengan media pembelajaran, guru juga akan jauh lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sebagaimana dikatakan sebelumnya bahwa program pelatihan ini dilaksanakan selama 4 hari. Pada hari pertama, narasumber menyampaikan materi seputar media pembelajaran, dan bagaimana menentukan media yang sesuai dengan karakteristik para siswa. Di pertemuan tersebut, narasumber juga mengenalkan tentang QR Code serta fungsi dari perangkat lunak tersebut. Dari hasil observasi,

STRATEGI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx -xxx

dapat terlihat bahwa para peserta pelatihan antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut. Respon para peserta dalam mengikuti kegiatan dengan semangat tentu saja perlu diapresiasi. Hal itu menjadi tanda bahwa telah muncul kesadaran dalam diri peserta tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan QR Code

Media pembelajaran yang ditunjukkan kepada para sengaja tidak hanya dibuat menggunakan basis teknologi saja, melainkan juga memanfaatkan bahan sederhana dari kertas dan kardus, yang kemudian dibingkai dengan nuansa alam dan beberapa hewan yang mengilustrasikan materi pembelajaran. Prototype tersebut dibuat untuk menarik minat para siswa agar memfokuskan pikiran terhadap hal baru yang belum pernah ia lihat saat proses pembelajaran. Adapun QR Code diletakkan pada sisi kanan dan kiri dari gambar tersebut.



Gambar 2. Pengenalan QR Code kepada para guru MI Nurul Ulum Megaluh
Jombang

Pelatihan tersebut tidak membahas bagaimana pembuatan Media

pembelajaran yang menjadi sampel, melainkan fokus kepada bagaimana pembuatan QR-Code, perangkat apa saja yang diperlukan dalam membuat QR Code, serta bagaimana menautkan tautan ke dalam bentuk QR Code. Sehingga pada hari kedua, materi pelatihan terfokus pada cara men-generate QR Code menggunakan PC dan OS android, serta situs-situs yang dapat digunakan untuk men-generate QR.

Pada hari ketiga, para peserta pelatihan diharuskan untuk membuat QR Code berdasarkan materi yang telah disampaikan pada hari kedua. Para peserta dibebaskan untuk menyusun bahan ajar yang kemudian di kemas dalam QR Code. Sebagian besar peserta membuat bahan materi sesuai dengan masing-masing mata pelajaran yang diampu.

Kemudian pada hari terakhir, para peserta mendemonstrasikan hasil pembuatan materi ajar dengan memanfaatkan QR Code. Hasil pengamatan pada hari keempat, diungkapkan bahwa sebagian besar peserta telah dapat men-generate QR Code dengan isi materi yang sesuai dengan bidang masing-masing peserta. Statemen tersebut diperkuat dengan hasil angket evaluasi yang menyatakan bahwa 88% persen peserta, atau 7 dari delapan peserta pelatihan dapat membuat dan men-generate QR Code dengan menautkan link yang diambil dari youtube, gambar, serta materi dalam website tertentu yang didapat melalui pencarian dari *google*.

Selama pelaksanaan kegiatan PKM, tim menghadapi beberapa permasalahan, salah satunya adalah keterbatasan koneksi internet yang tidak stabil, yang mengakibatkan gangguan dalam penyampaian materi serta proses men-generate QR Code. Akibatnya, tim harus mengulang materi, yang memperpanjang waktu yang diperlukan untuk menjelaskan materi. Selain itu, terdapat juga peserta pelatihan yang memang sudah berusia lanjut, sehingga susah untuk memahami hal-hal baru yang berkenaan dengan teknologi.

Kesimpulan (Arial, Bold, size 13)

Pelatihan dan pendampingan untuk pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan QR Code, memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang tercermin saat para guru mendemonstrasikan hasil pelatihan. Adanya peningkatan kompetensi tersebut juga didukung oleh data hasil evaluasi yang

STRATEGI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx -xxx

menunjukkan bahwa 88% peserta pelatihan dapat mengoperasikan dan mengaplikasikan media pembelajaran dengan memanfaatkan QR Code. Pelatihan ini dilaksanakan untuk memberikan referensi dan materi yang dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien

Pengakuan/Acknowledgements (Arial, Bold, size 13)

Terima kasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yang telah memfasilitasi tim pengabdian kepada masyarakat, sehingga dapat melaksanakan kegiatan dengan baik.

Daftar Referensi (Arial, size 13)

- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Anjani, D., Novianti, D., & Sadikin Wear, A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Quick Responde Code Technology dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 123–132. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.222>
- Ataji, H. M. K. (2019). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS QR CODE TECHNOLOGY PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA DENGAN TERINTEGRASI KEPADA AL-QURAN DAN HADITS SEBAGAI SUMBER BELAJAR BIOLOGI KELAS XI SMAN 1 PUNGGUR. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.34289/285231>
- Izzah, N. F., Pradoko, A. M. S., & Syukur, S. W. (2021). *The Development of Android Application-Based E-Module Learning Media on the Makassar Flute Learning Material for Year 8 Junior High School Students: 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020)*, Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.045>
- Mahardika, B. N., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2021). Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Akademika*, 10(01), 13–24. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1322>

STRATEGI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx -xxx

- Mustadi, A., Wangid, M. N., Zubaidah, E., & Irvan, M. F. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Kelas Awal bagi Guru SD. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.330>
- Rahayu, P., Rachman, F. G. A., Arafat, M. Z., & Rifqiaulian, T. (2022). PEMANFAATAN QR CODE SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN INSTRUMEN EVALUASI BAHASA JEPANG. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.41.820>
- Situmorang, R., Siang, J. L., Ibrahim, N., & Lagunsiang, J. (2019). Development of Collaborative Learning Materials Based on QR Code to Facilitate Learning. *International Journal of Innovation*, 8(6).
- Sucipto, S., Indriati, R., Harini, D., Andriyanto, T., Nugroho, A., Pradhana, A. H., Azzaria, C., Islami, B. M., Aini, E. D. N., & Kurniawan, A. (2023). Pelatihan Penggunaan QR Code terhadap Pengembang Kurikulum dalam Menggunakan untuk Presensi Siswa pada SMK PGRI 2 Kediri. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 98–108. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.187>
- Yunendar, W. (2016). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE (ANDROID) PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMA NEGERI 2 MAKASSAR*.