Submitted: 28 Januari 2023 | Revised: 04 Februari 2023 | Accepted: 11 Februari 2023

DARMA BAKTI KOMUNITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://pusatjurnal.online/ojs/index.php/dbk
Volume 4 | Nomor 1 | Tahun 2023
e-ISSN: 2775-0779

Pelatiahan Pembuatan Media Pembelajaran QR Code Pada Guru MA Sirajul Huda

Marazaenal Adipta [1*)], Sanwani [2], M. Tanadi Saputra [3], Rudiman Hadi [4], Fina Astuti [5], Sulistina [6]

DOI: 10.37824/dbk.v4i1.83

[1-6] Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi FKIP Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu

Koresponden

Marazaenal Adipta

Email: adiptamara@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu kompenen yang paling penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang digunakan oleh guru. Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Fenomena yang sering terjadi di lapangan menunjukkan bahwa terkadang peserta didik hanya difasilitasi oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan buku paket saja. Adapun tujuan umum dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Metode pelaksanaan pengabdian yang digunakan adalah memberikan penjelasan atau ceramah dan praktek secara langsung cara pembuatan media pembelajaran QR Code dengan harapan semua guru yang terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Sebelum melakukan pendampingan atau praktek langsung terlebih dahulu tim pelaksana memberikan penjelasan atau ceramah tentang media pembelajaran QR Code ini kepada para guru. Hasil kegiatan ini terlihat dengan adanya kemampuan para peserta dalam membuat media pembelajaran QR Code. Setelah kegiatan praktek selesai semua guru menunjukkan produk yang sudah dibuat. Adapun saran dalam hal ini yaitu guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran terutama dalam membuat media yang kreatif.

Keywords: pelatihan, media pembelajaran, QR Code

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut berbagai bentuk penyesuaian dan adaptasi kepada masyarakat akan adanya perubahan-perubahan yang ada. Perubahan yang terjadi di masyarakat mencakup segala lini aspek kehidupan masyarakat. Terlebih lagi di dalam

dunia pendidikan. Dalam hal ini dunia pendidikan juga terus mengalami bentuk kemajuan khususnya dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Adipta et al., 2022) bahwa di samping itu tuntutan perkembangan teknologi memaksakan kondisi dan situasi bagi guru untuk menguasai media online yang dipergunakan dalam rangka proses pembelajaran. Lebih lanjut (Fadjarajani & Indrianeu, 2020) mengatakan bahwa Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam hal ini kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian.

Media pembelajaran merupakan salah satu kompenen yang paling penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang digunakan oleh guru. (Hasan, 2021) menjelaskan bahwa Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan antar komponen satu dengan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini maka media pembelajaran termasuk dalam komponen yang dimaksud karena media pembelajaran termasuk sebagai bentuk fasilitas dan perlengkapan pembelajaran dan menyangkut jalannya proses pembelajaran. Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Rohani, 2021).

Fenomena yang sering terjadi di lapangan menunjukkan bahwa terkadang peserta didik hanya difasilitasi oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan buku paket saja. Selain itu guru kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran dan merasa cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Metode ceramah adalah salah satu metode konvensional yang sering digunakan sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Masalah seperti ini akan berdampak terhadap motivasi belajar yang kurang dari peserta didik karena mereka menganggap diri sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak akan merasa nyaman di dalam kelas.

Oleh sebab itu untuk memecahkan permasalahan seperti di atas maka guru membutuhkan perantara untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa agar siswa mampu menerima materi ajar tersebut dengan cepat dan menyenangkan. Perantara tersebut yang dimaksud adalah media. Media berguna menunjang kegiatan pembelajaran. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik (Susanto & Akmal, 2019).

Menurut (Fikri & Madona, 2018) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyampai (sender) pesan, ide, atau gagasan sehingga pesan, ide atau gagasan itu sampai pada penerima (audience) pesan secara jelas dan lengkap. Selain itu (Nurdyansyah, 2019) memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian,

minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2017). Dari berbagai penjelasan tersebut kita bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan dalam hal ini materi ajar agar memudahkan siswa dalam menerima pesan atau materi ajar yang diberikan oleh guru.

Beberapa tahun kebelakang kita dihadirkan dengan berbagai bentuk media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah oleh guru adalah QR Code. QR Code adalah salah satu media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang bisa diakses oleh guru dan siswa yang dilengkapi dengan platform google form. Media pembelajaran QR Code ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Agustini, 2021) bahwa media pembelajaran QR Code berbantuan Canva sangat efektif dan efisien diterapkan dalam proses pembelajaran siswa XII IPS sehingga terjadi peningkatan hasil belajar mata pelajaran akuntansi.

Dari berbagai macam platform ataupun aplikasi yang bisa digunakan oleh guru dalam memberikan materi ajar kepada siswa. Tentu dalam hal ini ketika proses pembelajaran dilakukan secara online yang menjadi kendala yaitu kuota dan jaringan internet yang tidak stabil. Penggunaan internet ini membutuhkan kuota untuk memperlancar kegiatan pembelajaran jadi ini juga menjadi permasalahan krusial ketika menggunakan media online karena tidak semua siswa yang memiliki cukup uang untuk membeli paket internet. Namun dalam hal ini bukan permasalahan teknis seperti itu yang menjadi titik fokus dalam kegiatan pengabdian ini tetapi lebih kepada memberikan pemahaman kepada guru untuk bisa membuat dan menggunakan platform online dalam pembelajaran.

Madrasah Aliyah Sirajul Huda adalah salah satu Madrasah Aliyah yang berada di Kecamatan Pringgarata. Dalam pelaksanaan pengabdian ini dosen dan para mahasiswa memberikan pelatihan secara langsung kepada para guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang berbasis teknologi. Oleh sebab itu penulis mengangkat judul kegiatan ini yaitu "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran QR Code Pada Guru MA Sirajul Huda".

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu memberikan pelatihan kepada guru agar bisa membuat media pembelajaran terutama QR Code. Selain itu memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk terjun langsung ke sekolah dan mengetahui kondisi nyata terkait permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru di kelas. Tujuan bagi dosen yaitu untuk menjalankan kewajiban Tri Dharma khususnya Pengabdian Kepada Masyarakat.

Metode

Adapun metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni dengan melakukan persiapan terlebih dahulu. Perisiapan dilakukan dengan mengadakan survey di MA Sirajul Huda serta melakukan wawancara dengan pihak kepala sekolah beserta guru tentang pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil wawancara

tersebut ditemukan bahwa adanya keluhan dan kendala yaitu para guru mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran khsusnya yang berbasis teknologi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlangsung selama satu hari yaitu hari Kamis, 12 Januari 2023 dari pukul 08.00 – 15.30 wita dengan dihadiri oleh tim dosen beserta para mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi FKIP UNIQHBA.

Metode pelaksanaan pengabdian yang digunakan adalah memberikan penjelasan atau ceramah dan praktek secara langsung cara pembuatan media pembelajaran QR Code dengan harapan semua guru yang terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Sebelum melakukan pendampingan atau praktek langsung terlebih dahulu tim pelaksana memberikan penjelasan atau ceramah tentang media pembelajaran QR Code ini kepada para guru.

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran QR Code ini diawali dengan ceramah tentang berbagai macam jenis pembelajaran yang berbasis teknologi atau platform media pembelajaran online yang ada saat ini. Tentu sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa juga tidak mengalami kendala dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Sebelum masuk ke tahap praktik, pembicara memberikan materi tentang media pembelajaran secara umum dan perbedaannya dengan media pembelajaran online. Dalam kesempatan ini yang disampaikan adalah tentang QR Code beserta google form sebagai penunjang penggunaan QR Code ini. Pelatihan yang dilakukan meliputi guru menyiapkan browser untuk membuka link berikut https://www.qrcode-monkey.com/ untuk bisa melanjutkan ke tahap pembuatan materi. Selanjutnya guru diarahkan untuk membuka google drive sebagai penunjang untuk membuat link materi ajar yang sudah disapkan oleh guru. Dalam QR Code ini sudah disapkan berbagai fitur untuk membuat design lebih menarik. Ketika link materi sudah diupload maka secara otomatis QR Code akan muncul dengan sendirinya dan guru bisa mendownload secara langsung. QR Code ini bisa dibagikan kepada peserta didik melalui media sosial atau aplikasi perpesanan kemudian bisa dicetak dan dipasang di papan tulis untuk discan menggunakan kamera smartphone.

Gambar 2. Bentuk QR Code

Pada pelatihan ini juga dilakukan tahap dialog tentang pelatihan media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta dalam hal ini guru-guru MA Sirajul Huda untuk bertanya, bertukar pendapat, menyampaikan ide dan gagasan yang diperlukan dan bertukar pengalaman mengenai kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang digunakan selama pelatihan berlangsung.

Gambar 3. Produk Media Pembelajaran QR Code dari Guru

Pembahasan

Adapun tujuan umum dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dalam hal ini maka tim memilih media pembelajaran QR Code sebagai materi ataupun bahan yang akan dijadikan pelatihan kepada guru-guru yang ada di MA Sirajul Huda. Sebelum pelatihan berlangsung semua peserta (guru) menyiapkan laptop ataupun heandphone yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung. Selain itu untuk menunjang kegiatan ini maka semua peserta menggunakan jaringan internet karena pelatihan ini merupakan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi atau internet.

Menurut (Karisma & Zainil, 2020) Media QR-Code adalah media yang penggunaannya menggunakan android, media QR-Code dapat memudahkan pengguna android mengakses informasi dengan cepat dan mudah. QR Code dalam pendidikan dapat ditempatkan dalam konteks pembelajaran mobile. QR Code merupakan kode pola persegi yang berisi informasi seperti teks, link URL atau data lain yang dapat mengarahkan pengguna ke sumber informasi lebih lanjut tentang sesuatu di bagian tertentu (Lee, Lee & Kwon, 2011) yang dikutip oleh (Indriastuti & Saksono, 2018).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan nama kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran QR Code Pada Guru MA Sirajul Huda ini memberikan dampak positif terutama bagi para guru karena dari pelatihan ini semua guru dengan mudah membuat media pembelajaran QR Code atapun media pembelajaran yang berbasis teknologi lainnya yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti ini akan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa tim pelaksana pengabdian melaksanakan kegiatan di MA Sirajul Huda karena dari hasil survey dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru menunjukkan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran di kelas. Dalam proses pelaksanaan pelatihan para peserta pelatihan dalam hal ini guru dengan antusias mengikuti pelatihan yakni terbukti dengan banyaknya pertanyaan dan guru-guru mencoba untuk menggunakan berbagai fitur yang ada. Sehingga guru juga dengan mudah untuk membuat media pembelajaran QR Code ini dan dapat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran QR Code yang telah dibuat oleh masing-masing guru. Selain itu para mahasiswa juga bisa belajar secara langsung mengenai kondisi atau permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas terutama masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar kepada para siswa.

Adapun rekomendasi yang bisa disampaikan adalah guru harus tetap berinovasi dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Selain itu guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif dan inovatif yang sudah disediakan oleh aplikasi-aplikasi pembelajaran yaang bisa didownload seperti QR Code ini.

Referensi

Adipta, M., Suandi, S., Muzakir, M., Sahabudin, S., Mawarzani, S., Sanwani, S., Masnun, M., Idham, I., Dasarja, L. B., & Busrono, L. M. (2022). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Daring di MTs Sirajul Huda. *Indonesia Berdaya*, *3*(3), 501–506. https://doi.org/10.47679/ib.2022250

Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru*.

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2018). Adaptasi Teknologi Qr Code Audio Pada Torso Biologi Untuk Siswa Tunanetra. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *6*(2). https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p137--155

Karisma, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(6).

Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*. https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3

Rohani, A. (2021). Media Pembelajaran; Peranan Media Pembelajaran. In *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented*

Reality Untuk Anak Usia Dini (Vol. 1, Issue 4).

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya. In *Media Pembelajaran*.