

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN *QR CARD* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

**SOFIAH**  
NPM: 1602070058



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 05 November 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Sofiah  
NPM : 1602070058  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Ketua  
  
**Dr. H. Fitrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris  
  
**Dra. Hj. Srijanusurnita, M.Pd.**

#### ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Fatmawarni, M.M
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Drs.H. Sulaiman Effendi, M.Si

1.   
2.   
3.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sofiah  
NPM : 1602070058  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran QR Card Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.

Saya layak di sidangkan:

Medan, 20 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)

Dekan,

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

## ABSTRAK

**SOFIAH, 1602070058 “Analisis Media Pembelajaran *QR Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa” SKRIPSI FKIP 2020**

Penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu yang seperti jurnal- jurnal yang berhubungan dengan media Pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa. Dalam penelitian menggunakan metode kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data-data kepustakaan yang telah dipilih, dicari, disajikan dan dianalisis. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu jurnal media pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan penelitian ini dilakukan di masa pandemic Covid 19 sehingga penulis hanya membahas pada jurnal-jurnal yang diteliti sebanyak 10 jurnal penelitian, motivasi siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *QR Card*. Penggunaan media pembelajaran *QR Card* ini diharapkan dapat memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa yang masih belum aktif dalam pembelajaran.

***Kata Kunci: QR Card, Motivasi, dan Media Pembelajaran***

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan Proposal Skripsi . sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .

Dalam penyusunan Skripsi yang berjudul “**Analisis Media Pembelajaran QR Card Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa**” Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan dan do’a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak **Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si**, selaku Dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
7. Civitas Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
8. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
9. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, Bapak **Supriadi** dan Ibu **Rohana** yang telah membesarkan dan mengajarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang. Terimakasih atas do'a dan restu yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, terimakasih atas dukungan berupa moril maupun materil yang luar biasa selalu kalian berikan dan nomor satukan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
10. Adik-adik tersayang, **Muhammad Azri** dan **Suaida** yang selalu memberikan semangat dan do'a untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat terkasih penulis, **Cahaya Wulandari Br.Lubis, Khairulnisah, Aznila Simbolon, Rury Muthia Dewi, Winda Sari Panjaitan dan Nurul Aina Koto** yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada penulis.

12. Teman-teman seperjuangan stambuk 2016 Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang tidak bisa disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa pertemanan kita semoga terus terjalin tali silaturahmi.
13. Dan semua pihak yang telah berkontribusi, menginspirasi dan memotivasi penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Medan, Oktober 2020



**SOFIAH**  
**1602070058**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II STUDI KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>6</b>
A. Deskripsi Teori.....	6
B. Penelitian yang Relevan.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	17
B. Sumber Data dan Data Penelitian .....	18
C. Instrumen Penelitian .....	20
D. Teknik Pengumpulan Data.....	21



E. Teknik Analisis Data.....	21
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	23
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>25</b>
A. Hasil Penelitian .....	25
B. Hasil Temuan Keabsahan Data.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi <i>QR Code Scanner</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>QR Card</i> soal dan jawaban.....	10

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	17
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian QR Card sebagai Media Pembelajaran Siswa.....	20
Tabel. 4.1 Hasil Kesimpulan Observasi Terhadap Jurnal-jurnal Penelitian yang Relevan .....	44

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup.....	56
Lampiran 2	Form K-1 .....	57
Lampiran 3	Form K-2 .....	58
Lampiran 4	Form K-3 .....	59
Lampiran 5	Berita Acara Bimbingan Proposal .....	60
Lampiran 6	Surat Keterangan Seminar Proposal .....	61
Lampiran 7	Berita Acara Seminar Proposal.....	62
Lampiran 8	Surat Keterangan Plagiat .....	63
Lampiran 9	Surat Permohonan Perubahan Judul .....	64
Lampiran 10	Surat Pengesahan Seminar Proposal.....	65
Lampiran 11	Surat Izin Riset .....	66
Lampiran 12	Surat Balasan Riset.....	67
Lampiran 13	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	68
Lampiran 14	Turnitin .....	69

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kualitas hidup manusia. Di era revolusi industry 4.0 yang menuntut efisiensi, digitalisasi, dan otomatisasi, memberikan kesempatan emas bagi mereka yang mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai bidang. Perkembangan ini membuktikan akan keberadaanya sebagai media pengantar pesan harapan dan keinginan manusia dalam upaya merealisasikan tujuan dan mengatasi permasalahan berbagai aspek kehidupan tanpa kecuali bidang Pendidikan (Syahri, 2017).

Pendidikan saat ini dituntut untuk menghasilkan individu yang mampu bersaing di era abad 21. Tujuannya adalah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dari hasil kualitas pembelajaran yang terus diperbaiki (Triyanto et al., 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas jelas bahwa bidang teknologi sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan. misalnya media pembelajaran yang melibatkan teknologi, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mencuri perhatian siswa, kepercayaan diri siswa dan kepuasan dalam belajar sehingga berpengaruh pada peningkatan motivasi siswa.

Menyadari pentingnya motivasi siswa, seharusnya guru mengembangkan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi. Guru tidak hanya dituntut untuk dapat menggunakan media yang sudah disediakan sekolah saja, namun guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa.

Pada era Milineal ini siswa tidak asing dengan penggunaan teknologi. maka perlu di sikapi dengan bijak oleh pendidik. misalnya dengan melibatkan teknologi kedalam media pembelajaran.

Dengan pengajaran secara tradisional di sekolah-sekolah ternyata amat banyak waktu yang digunakan oleh siswa untuk mendengarkan dan mencatat. Sedangkan proses belajar itu sendiri berjalan dengan kekurangan waktu bahkan banyak kegiatan yang sebenarnya terjadi di luar pengawasan guru. Apalagi akhir-akhir ini siswa lebih banyak menyukai dunia teknologi dibandingkan belajar secara konvensional. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun (Diah, 2006).

Untuk tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang mencuri perhatian siswa, aktif dan mampu meningkatkan motivasi siswa.

media pembelajaran memiliki berbagai jenis salah satunya adalah *QR ( Quick Respon ) Code* yang didesain seperti kartu dengan nama *QR Card*. *QR Code* merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR*

*Code* berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan bar code berisi data dalam satu arah saja. *QR Code* memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari *barcode* (Narayanan, 2012).

*QR Code* bebas untuk menghasilkan dan mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone. *QR Code* sudah populer di beberapa negara lain dan mendapatkan popularitas di Amerika Serikat (Jackson, 2011).

*QR Code* memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih jauh besar daripada barcode. Saat ini penggunaan *QR Code* sudah cukup luas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Di Indonesia penggunaan *QR code* belum terlalu populer. Akan tetapi aplikasi *QR reader* untuk berbagai macam tipe ponsel cukup banyak tersedia untuk diunduh secara gratis melalui Internet (Ridwan, dkk. 2010).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap beberapa jurnal bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih monoton dan belum optimal . Selain itu guru masih menggunakan media pembelajaran yang cenderung sama, setiap kali pertemuan berlangsung.

Selain itu, dilihat keadaan pada saat ini kegiatan pembelajaran tidak lagi dilakukan disekolah dikarenakan adanya pandemic covid 19 dan kegiatan pembelajaran dilakukan secara pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat dilakukan secara online. Salah satunya media pembelajaran *QR Card*.

Menggunakan media pembelajaran *QR Card* dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan. Sehingga pembelajaran terasa lebih efektif dan menyenangkan. Peneliti berharap motivasi siswa dapat membuat perubahan pada diri siswa. Perubahan yang diharapkan adalah siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar masalah di atas maka penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian dengan judul “Analisis media pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi belajar”.

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu yang seperti jurnal-jurnal yang berhubungan dengan media Pembelajaran *QR Card* dalam meningkatkan motivasi siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana media pembelajaran *QR Card* dalam meningkatkan motivasi siswa.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran *QR Card* dalam meningkatkan motivasi siswa.



### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru

Memberikan informasi tentang media pembelajaran yang aktif dan dapat diterapkan pada pembelajaran

2. Bagi siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar di dalam kelas.

3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar di dalam kelas.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang berharga dalam menerapkan media pembelajaran *QR Card*.

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Teori

##### 1) Media Pembelajaran *QR Card*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web.

Menurut gagne dalam yaumi (2018:7) mengatakan bahwa:

sebenarnya penyebutan media pembelajaran tidak memiliki makna yang standar. kadang-kadang media merujuk pada istilah-istilah seperti *sensory mode*, *channel of communication* dan *type of stimulus*. beberapa istilah yang berkenaan dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. *Sensory mode* : alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya)
2. *Channel of communication* : alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman dan sebagainya).
3. *Type of stimulus* : peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekam), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film)
4. *Media* : peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang di programkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya).

Menurut seels dan glasgow dalam sutirman (2013:16) yaitu :

membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi : (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), *proyeksi overhead*, *slides*,

*filmstrips*, (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info, (c) audio terdiri dari rekaman.

Menurut Pribadi Benny A. (2017:24) manfaat penggunaan media yaitu:

- a) Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif
- d) Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien
- e) Meningkatkan proses belajar
- f) Proses belajar menjadi lebih fleksibel
- g) Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

## 2) *QR Card*

Menurut Yudhanto (2011) “Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi juga terjadi pada perusahaan retail yang menggunakan sistem pemeriksaan barang dengan teknologi kode batang (*barcode*). Kode batang (*barcode*) adalah suatu kumpulan data optik yang dibaca mesin “

Kode batang dengan bentuk garis dan spasi garis paralel dapat disebut kode batang atau simbologi linear atau 1D (1 dimensi). Kode batang dengan bentuk persegi, menggunakan titik, heksagon, dan bentuk geometri lainnya di dalam gambar disebut kode matriks atau simbologi 2D (2 dimensi). Kode batang 2 dimensi inilah yang saat ini lebih dikenal dengan *Quick Response Code (QR Code)*.

Menurut Aktas (2017:32) *The QR Code is 2D matrix symbol (ISO/IEC 18004,2000) which was invented by Denso Wave in 1994* . artinya *QR code* adalah symbol matriks 2D yang diciptakan oleh Denso Wave pada tahun 1994.

Menurut aktas (2017:29) *The QR code (Quick repons code) is a technology that emerged as a result of the limited technological features of the linear one*

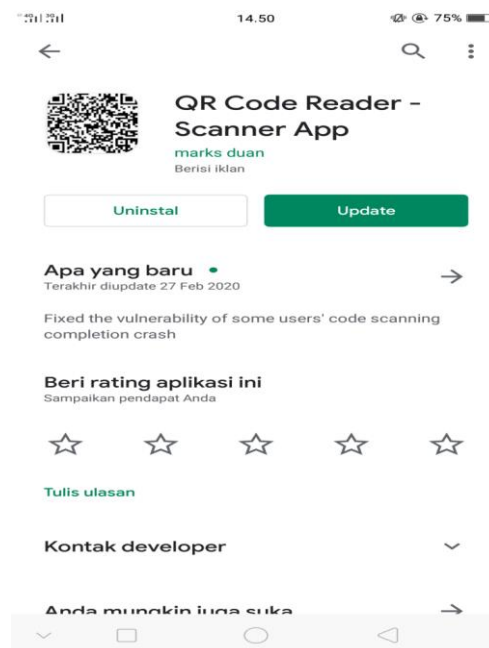
*dimensional (1D) barcode, which is also referred to as a classical or conventional barcode.* Artinya *QR Code (Quick response code)* adalah teknologi yang muncul sebagai hasil dari fitur teknologi terbatas satu dimensi linear (1D) barcode, yang juga disebut sebagai klasik atau konvensional kode batang.

Menurut Knuchel dalam Aktas (2017:41) *A user can view, use, and save message into his mobile phone after scanning or taking a photo of a QR code symbol to decode with a QR code reader application* Artinya seorang pengguna dapat melihat, menggunakan, dan menyimpan pesan ke ponselnya setelah memindai atau mengambil foto *QR symbol* kode untuk diterjemahkan dengan aplikasi *QR code Reader*. *QR Code Reader* dapat diunduh di *Play Store* juga *App Store* secara gratis.

Media Pembelajaran *QR Card* merupakan media yang dimaksudkan sebagai pengembangan dari media pembelajaran kartu soal. Sama halnya dengan kartu soal yang berbentuk kartu dengan memuat soal di dalamnya, Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi juga masih mengadaptasi hal tersebut, hanya saja soal yang dimuat dalam kartu tersebut berbentuk *QR Code*. Dipilihnya media pembelajaran *QR Code* karena *QR Code* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya mudah dan bebas untuk dibuat, mudah diakses, dan sebagian besar telepon pintar dapat membacanya. Soal yang terdapat pada Media Pembelajaran *QR Card* tersebut hanya dapat dibaca dengan bantuan aplikasi *QR Reader*. Pada tahap perancangan ini meliputi pembuatan konsep media, desain media, penyusunan soal dan jawaban, yaitu :

a) Pembuatan Konsep

Media Pembelajaran *QR Card* Sama halnya dengan kartu soal, Media Pembelajaran *QR Card* merupakan media berbentuk kartu yang memuat soal, hanya saja soal yang dimuat dalam Media Pembelajaran *QR Card* berbentuk *QR Code*. Media Pembelajaran *QR Card* dapat digunakan dengan bantuan telepon pintar yang sudah terpasang aplikasi *QR Reader* atau *QR Scanner*. Aplikasi tersebut dapat diunduh pada *Play Store* ataupun *App Store*.



Gambar 2.1

Aplikasi *QR Code Reader*

b) Pembuatan Desain Media

Media Pembelajaran *QR Card* merupakan media berupa kartu dengan ukuran  $13,5 \times 9,5$  cm. Komponen yang terdapat pada kartu tersebut terdiri dari: *brand* produk, soal dalam bentuk *QR Code*, judul materi, dan kode soal. Pada 1 paket Media Pembelajaran *QR Card* terdiri dari 16 kartu *QR Card* yang terdiri dari 8 kartu berisi soal teori dan 8 kartu berisi soal praktik dan kunci jawaban.

Pembuatan desain Media Pembelajaran *QR Card* direalisasikan dengan menggunakan aplikasi *Canvas*. Pemilihan tema desain, warna, dan jenis *font* sangat mempengaruhi hasil akhir dari Media Pembelajaran *QR Card*.



Gambar 2.2

*QR Card* soal dan jawaban

c) Penyusunan Soal dan Jawaban

Soal dan jawaban pada Media Pembelajaran *QR Card* ini berdasarkan materi .

**3) Motivasi Belajar**

Menurut Mc.Donald (dalam Djamarah, 2011) yang mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan , perubahan energy dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Oleh karena seseorang mempunyai tujuan dalam aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.

Menurut Maslow (dalam Kompri, 2015-230) berpendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat kebutuhan yaitu : (1) kebutuhan fisiologis seperti rasa lapar, haus, istirahat dan sex, (2). kebutuhan akan perasaan aman, tidak dalam arti fisik semata , akan tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual ,(3) kebutuhan social, (4) kebutuhan akan penghargaan diri yang pada umumnya tercermin dalam berbagai symbol-simbol status, (5) kebutuhan akan aktualisasi diri, artinya tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

Menurut Dimiyati (dalam Kompri 2015-230) menjelaskan bahwa ada 3 komponen utama dalam motivasi yaitu : (1) Kebutuhan , (2) Dorongan, (3) Tujuan

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Menurut Hamalik (dalam Kompri 2015-231) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagal nya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil.

Menurut Djamarah (dalam Kompri 2015-231) segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat yang lain selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhan.

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan , artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa, Dimiyati dan Mudjlyono (dalam Kompri 2015-231) mengemukakan beberapa unsur yang memengaruhi motivasi dalam belajar yakni:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsic maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan memujudkan aktualisasi diri.
2. Kemampuan siswa. Keinginan seseorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya . kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
3. Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani memengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit akan



mengganggu perhatian belajar, sebaliknya, seseorang siswa yang sehat akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berubah keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat . kondisi lingkungan sekolah yang sehat, lingkungan yang aman, tenteram, tertib, dan indah, akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang lebih kuat bagi para siswa.

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (dalam Kompri 2015-232 ) yaitu:

1. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu yang mendapatkan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan yang lain (cara untuk mencapai tujuan ) . motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh intensif eksternal seperti imbalan dan hukuman . misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengoreksikan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.
2. Motivasi intrinsik yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri) misalnya murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi

tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat 2 jenis motivasi intrinsik, yaitu:

- a. Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal.

Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.

- b. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal, pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Fauziah D. ddk (2018), dalam jurnal yang berjudul : “ pengembangan media pembelajaran *QR Card* Akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar jurnal penutup siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul tahun pelajaran 2018/2019” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul sebesar 4,23% hasil tersebut didapat dari

persentase rerata motivasi sesudah dikurangi persentase rerata motivasi sebelum. Berdasarkan nilai gain diketahui nilainya sebesar  $0,17 < 0,3$  dan termasuk dalam kategori rendah. Selanjutnya, setelah dilakukan uji beda melalui uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan. Maka, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019 meskipun peningkatannya relatif rendah.

2. Saleh. N ,dkk, (2018) ,dalam jurnal yang berjudul : “Pemanfaatan *QR-Code* sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil tes yang diberikan menguatkan bahwa mahasiswa berada pada kategori sangat baik dan baik dengan persentase skor 63,64% dan 18,18%. Hanya 4 mahasiswa yang berada pada kategori cukup dengan persentase 18,18%. Hasil distribusi total skor tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh pemahaman materi yang baik apabila dalam pelaksanaannya diintegrasikan dengan media *QR Code*.
3. Mustakim. S, dkk (2013) dalam jurnal yang berjudul : “Penggunaan *QR Code* Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool UNTAD”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan *QR Code* lebih baik dari hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, dengan rata-rata skor hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,86 dan kelas kontrol sebesar 75,40. Ini juga dapat dilihat pada hasil analisa data, berdasarkan data hasil pengujian

hipotesis dengan menggunakan uji-t, dimana diperoleh nilai thitung berada di daerah penolakan  $H_0$  atau dengan kata lain ada pengaruh positif dari pembelajaran dengan penggunaan *QR Code* terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X. Hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan penggunaan *QR Code* lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1) Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode Kajian Pustaka *Library Research* yang berlokasi di perpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

##### 2) Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dari bulan Maret sampai dengan bulan September 2020. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Proses Penelitian	Bulan / Minggu																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■																										
2	Pengesahan Judul			■																									
3	Analisis				■	■	■																						
4	Penyusunan Proposal						■	■	■																				
5	Bimbingan Proposal								■	■	■																		
6	Seminar Proposal										■																		
7	Library Research											■	■	■	■														
8	Penyusunan Skripsi															■	■	■	■	■	■								
9	Analisis Hasil dan Pembimbingan																						■	■	■	■	■	■	■
10	Sidang Meja Hijau																												■

## **B. Sumber Data dan Data Penelitian**

Adapun data dalam penelitian ini diambil dari studi literatur (studi kepustakaan), yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedangkan isi catatan subjek penelitian atau variabel penelitian (Arikuntoro, 2006:26). Dalam sebuah penelitian terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak bisa memberikan informasi langsung kepada pengumpul data.

Dalam penulisan skripsi ini sumber data yang akan peneliti gunakan adalah sumber data primer, yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan skripsi ini. Dengan demikian, sumber data sementara pada penelitian ini yang peneliti pilih adalah sebagai berikut :

1. Amran Yahya, dkk(2019), “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika”
2. Tundung Memolo (2019), “Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika”

3. Hafis M Kaunang Ataji, dkk(2019), Berjudul “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”
4. Dwi Putriana Naibaho, dkk (2019), “Media Monopoli Tematik Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SDN Bringin 2”
5. Bella Bertha Oktavia, dkk (2019), “Implementasi Buku Saku *Mobile Learning QR-Code* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”
6. Dahlia Fauziah, dkk(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”
7. Sartika Mustakim, dkk(2013), “ Penggunaan *Qr Code* Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodic Unsur Pada Kelas X SMA Labschool UNTAD”
8. Nurming Saleh, dkk(2018), “Pemanfaatan *QR Code* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia”
9. Giri Fajar Sanjaya , dkk(2020) , ”Pengembangan Media Pembelajaran *QR Card* Pada Materi Atribut Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Siswa Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 4 Surabaya”
10. Guntur Firmansyah, dkk(2019), “Penggunaan *QR code* pada dunia pendidikan penelitian pengembangan bahan ajar”

### C. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Maka pada penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian QR Card sebagai Media Pembelajaran Siswa

No	Aspek	Indikator	Teknik Evaluasi	Analisis
1	Kelayakan media pembelajaran <i>QR Card</i>	Desain tampilan pembelajaran	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai		
3		Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran sudah sesuai		
4		Dapat dikelola dengan mudah		
		Media Pembelajaran <i>QR Card</i> dapat digunakan dengan bantuan telepon pintar yang sudah terpasang aplikasi <i>QR Reader</i> atau <i>QR Scanner</i> .		
1	Keunggulan media pembelajaran <i>QR Card</i>	mudah dalam pembuatannya	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		mudah diunduh		
3		Terdapat banyak fitur yang disediakan mulai dari link website, audio, video, teks, kontak, dll,		
4		semua smartphone mampu membacanya dapat digunakan dalam pembelajaran offline dan online.		
1	Kelemahan media pembelajaran <i>QR Card</i>	Kecepatan jaringan internet juga menjadi kendala dalam pengoperasian Aplikasi.	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan

*Sumber: Menggunakan beberapa penelitian dan digabungkan dari beberapa jurnal penelitian yang relevan.*



#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu dengan menelaah penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya atau studi kepustakaan berisi teori-teori yang relevan berdasarkan teori para ahli dan karya ilmiah yang relevan. Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah.

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Menurut Sujarweni (2014:57) kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang akan diteliti.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2018:337). Aktivitas dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengumpulan Data**

Peneliti mencatat semua data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan hasil pengamatan secara tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat para ahli, media massa dan internet.

## 2. Reduksi Data

Adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh di lapangan ditulis dalam bentuk uraian rinci yang akan bertambah sejalan dengan bertambahnya waktu penelitian. Untuk itu data tersebut perlu direduksi, dipilah-pilah, dirangkum dan difokuskan kemudian dicari tema atau pola.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun data hasil reduksi dalam bentuk satuan-satuan. Satuan adalah bagian terkecil yang mengandung makna yang bulat dan dapat berdiri sendiri terlepas dari bagian yang lainnya. Setelah seluruh data penelitian tersusun dalam satuan-satuan, langkah penelitian selanjutnya adalah mengkategorikan. Kategori merupakan salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar intuisi, pendapat ataupun kriteria tertentu.

## 3. Penyajian Data

Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya (Sugiyono 2018:341). Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.

## 4. Pengambilan Keputusan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan yang diperoleh juga diverifikasi selama penelitian

berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan merupakan tinjauan ulang pada catatan di lapangan, apabila kesimpulan yang dimukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Sejak awal peneliti mencari makna dari data yang diperoleh, untuk itu peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, permasalahan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya.

Keempat komponen diatas saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Langkah awal yang peneliti yaitu ke lapangan dengan melakukan observasi yang merupakan tahap pengumpulan data. Karena data yang dikumpulkan banyak maka diadakan reduksi data guna mengkategorikan data yang ada. Setelah direduksi kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga hal tersebut sudah selesai dilakukan, maka peneliti dapat mengambil suatu keputusan atau verifikasi.

#### **F. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif pengecekan keabsahan data meliputi 1) uji kredibilitas data, 2) uji transferabilitas, 3) uji dependabilitas, 4) uji konfirmabilitas. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2015: 366), uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

Namun yang lebih utama adalah uji kredibilitas data yakni adengan melakukan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi lain, dan member check.

1. Triangulasi sumber dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi sumber, yaitu untuk menguji data yang ada, maka dilakukan pada jurnal jurnal pada penelitian terdahulu. Dari sumber data tersebut kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan yang spesifik. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan kemudian diminta kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.
2. Triangulasi teknik dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara akan dicek dengan teknik observasi, dokumentasi. Bila dengan berbagai teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan yang dianggap benar.
3. Triangulasi waktu dalam pengujian kredibilitas data dilakukan melakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, obeservasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila dengan waktu yang berbeda dan berulang-ulang maka akan ditemukan kepastian data.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan judul penelitian kualitatif. adapun data-data yang diperoleh peneliti melalui metode dokumentasi dari beberapa jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis tersebut. yaitu dari 10 penelitian dari yang penulis jadikan sebagai sumber penelitian adalah Amran Yahya, dkk(2019), “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika”,Tundung Memolo (2019), “Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika”,Hafis M Kaunang Ataji, dkk(2019), Berjudul “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”,Dwi Putriana Naibaho, dkk (2019), “Media Monopoli Tematik Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SDN Bringin 2”,Bella Bertha Oktavia, dkk (2019), “Implementasi Buku Saku *Mobile Learning QR-Code* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”,Dahlia Fauziah, dkk(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” ,Sartika Mustakim, dkk(2013), “ Penggunaan *QR Code* Dalam

Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodic Unsur Pada Kelas X SMA Labschool UNTAD” ,Nurming Saleh, dkk(2018), “Pemanfaatan *QR Code* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia” ,Giri Fajar Sanjaya ,dkk(2020) , ”Pengembangan Media Pembelajaran *QR Card* Pada Materi Atribut Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Siswa Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 4 Surabaya” ,Guntur Firmansyah, dkk(2019), “Penggunaan *QR code* pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar”

Motivasi merupakan suatu proses internal yang mendorong mental serta mengerakkan dan mengarahkan perilaku siswa dalam belajar. Perhatian orang tua dan guru sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. jika perhatian yang diberikan orang tua dan guru besar maka mendorong munculnya motivasi belajar dalam diri siswa, demikian pula sebaliknya.

Dalam proses pembelajaran di perlukan adanya alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa guna untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar. Alat tersebut disebut juga sebagai Media Pembelajaran salah satu media pembelajaran yaitu *QR Card* .

*QR Card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu dan didalamnya terdapat *QR Code* .penggunaan *QR Card* dapat dibaca dengan menggunakan ponsel pintar.

Langkah –langkah penggunaan media pembelajaran *QR Card* secara *Offline* sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan materi
2. Buatlah kelompok yang beranggotakan 4 orang dalam 1 kelompok
3. Guru memberikan *QR Card* yang berisi soal sesuai materi yang diajarkan kepada masing masing anggota.
4. Masing- masing melakukan proses *scan* kode melalui telepon genggam dengan berbantu aplikasi *scanner* dan murid mengerjakan soal tersebut sesuai pengetahuan mereka.
5. Setelah waktu penyelesaian tugas telah selesai, masing-masing siswa mengambil *QR Card* berisi kode jawaban dari soal- soal yang mereka kerjakan dan kembali ke bangku masing-masing.
6. Masing-masing melakukan *scan* kode melalui ponsel pintar, untuk mengetahui apakah yang dikerjakan sudah tepat atau tidak .
7. Selanjutnya siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing.

Langkah –langkah penggunaan media pembelajaran *QR Card* secara *Online* sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan materi
2. Guru memberikan *QR Card* kepada masing-masing siswa berupa softcopy, yang berisi pembahasan materi yang diajarkan dengan berbagai refrensi yang ada di internet.
3. Guru memberikan *QR Card* kepada masing-masing siswa berupa *softcopy*, yang berisi soal-soal sesuai materi yang disampaikan.
4. Setelah waktu penyelesaian tugas telah selesai, masing-masing siswa menyerahkan jawaban.
5. Guru memberikan *QR Card* kepada masing-masing siswa berupa *softcopy*, yang berisi jawaban.

Berdasarkan hasil penelitian dari 10 jurnal yang jadi sumber penelitian penulis sebagai berikut :

- a. Amran Yahya, dkk , Universitas Sulawesi Barat, p-ISSN: 2459-9735 e-ISSN: 2580-9210 , Dalam Jurnal Yang Berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika”

Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung sebelum diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dikategorikan rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata untuk hasil belajar matematika siswa sebesar 63,41, standar



deviasi 6,09 dan variansi 37,1 dengan nilai tengah 63,5, nilai terendah 49, dan nilai tertinggi 74, dimana dari 34 siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung terdapat 2 siswa (5,88%) yang memiliki nilai tergolong kategori sangat rendah, 17 siswa (50%) yang memiliki nilai tergolong kategori rendah, 15 siswa (44,12%) yang memiliki nilai tergolong kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang memiliki nilai tergolong kategori tinggi dan sangat tinggi.

Selain itu, dari hasil analisis statistika deskriptif juga menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code dikategorikan tinggi. Hal ini terlihat dari rata-rata untuk hasil belajar matematika siswa sebesar 80,15, standar deviasi 7,2 dan variansi 51,77 dengan nilai tengah 79,5, nilai terendah 64, dan nilai tertinggi 91, dimana dari 34 siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung tidak terdapat siswa yang memiliki nilai tergolong kategori sangat rendah, 2 siswa (5,88%) yang memiliki nilai tergolong kategori rendah, 15 siswa (44,12%) yang memiliki nilai tergolong kategori sedang, 12 siswa (35,29%) yang memiliki nilai tergolong kategori tinggi, dan 5 siswa (14,71%) yang memiliki nilai tergolong kategori sangat tinggi. Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code, dimana hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code tersebut lebih tinggi dibanding sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code.

sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung.

- b. Tundung Memolo (2019), UNIMUS, ISBN : 2685-5852, Dalam Jurnal Yang Berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika”

Hasil penelitian pada kelas kontrol menunjukkan bahwa Nilai Kolmogorov-Sminov untuk semua variabel pertanyaan di atas 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Nilai Kolmogorov-Sminov untuk semua variabel pertanyaan di atas 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Berdasarkan Uji Perbedaan Signifikansi Hipotesis akan menguji kebenaran bahwa ada perbedaan yang signifikan antara literasi siswa yang menggunakan media dengan siswa yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Pengujian hipotesis pertama ini menggunakan uji independent Samples Test.

Sedangkan nilai p value 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai p value di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima yang artinya ada

perbedaan literasi siswa yang diberikan media dengan siswa yang tidak diberikan media dalam pembelajaran materi rata - rata .

Berdasarkan Rata – rata literasi kelompok 1 (kontrol) adalah 11,81 jika diubah ke persentase adalah 47,24% sedangkan rata – rata literasi kelompok 2 (eksperimen) adalah 17,50 jika diubah ke persentase adalah 70%. Dengan demikian terdapat perbedaan rata – rata kemampuan literasi siswa dalam menggunakan media sebesar 22,76%. Hal ini menunjukkan penggunaan media komik digital berbasis QR Code sebagai sarana meningkatkan literasi sudah tepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata – rata literasi kelompok 1 (kontrol) 47,24% sedangkan rata – rata literasi kelompok 2 (eksperimen) adalah 70%. Dengan demikian terdapat perbedaan rata – rata kemampuan literasi siswa dalam menggunakan media sebesar 22,76%.

- c. Hafis M Kaunang Ataji,dkk (2019), Universitas Siliwangi, ISSN 2684-7604, Dalam Jurnal Yang Berjudul “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”

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Thiagarajan (1974) yang hanya mengambil 3 tahap yaitu define, design, dan develop . Berdasarkan hasil validasi Ahli Desain didapatkan hasil yaitu 81,3%. Nilai tersebut menunjukkan hasil validasi baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi Ahli Materi didapatkan hasil yaitu 92,5%. Nilai tersebut menunjukkan hasil validasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

hasil validasi Ahli Tafsir Alquran dan Hadis didapatkan hasil yaitu 88,5%. Nilai tersebut menunjukkan hasil validasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil hasil Uji Coba Kelompok Kecil dengan jumlah siswa sebanyak 20 sampel diambil secara acak dikelas XI IPA 1 SMAN 1 Punggur didapatkan hasil yaitu 84%. Nilai tersebut menunjukkan hasil validasi baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

- d. Dwi Putriana Naibaho, Dkk (2019), Universitas Negeri Semarang, ISSN 2714-5972 Dalam Jurnal Yang Berjudul “Media Monopoli Tematik Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SDN Bringin 2”

Penelitian ini menggunakan model penelitian research and development yang dikembangkan oleh Borg dan Goll (1983). Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru SD, seluruh aspek monopoli tematik berbasis QR Code yang meliputi aspek aspek desain dan warna, aspek tampilan menyeluruh, aspek kelayakan materi, aspek keakuratan materi, aspek kemutakhiran materi, aspek kebahasaan memperoleh penilaian “Sangat baik”. Dengan hasil validasai dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase 84%, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 83,5%, praktisi pendidikan memperoleh rata-rata persentase 84,12% dan hasil uji

coba kelas besar mendapatkan rata-rata persentase 92,33% dengan kategori “Sangat Baik”. Sesuai dengan kualitas media yang telah ditetapkan, bahwa media monopoli tematik berbasis QR Code yang dikembangkan dianggap layak jika seluruh aspek yang dinilai mencapai kategori minimal “Baik”. Dengan demikian, media monopoli tematik berbasis QR Code untuk pembelajaran tematik-integratif ini telah layak dan siap untuk diuji coba lebih lanjut. Berdasarkan hasil kajian akhir tersebut dapat diperoleh informasi bahwa kualitas media monopoli tematik berbasis QR Code yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran tematik integratif kelas IV SD. Dengan demikian, media monopoli tematik berbasis QR Code dapat diimplementasikan sesuai tujuan yang hendak dicapai.

- e. Bella Bertha Oktavia, Purwati Kuswarini Suprpto , Diana Hernawati (2019), Universitas Siliwangi , ISBN : 978-602-9250-40-4 Dalam Jurnal Yang Berjudul “Implementasi Buku Saku *Mobile Learning QR-Code* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif jenis quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Pada penelitian ini data yang diperlukan data berupa tes tertulis dalam bentuk uraian. Tes ini diberikan kepada kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran buku saku mobile learning QR-code dan kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran power point.

Hasil data statistik pretest-posttest dan N-gain kemampuan berpikir kritis dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, skor rata-rata pretest tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol, namun skor rata-rata posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih baik dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 2 di atas diketahui  $t_{hitung} = 9,86$  terletak di daerah penolakan  $H_0$ , kesimpulan analisis tolak  $H_0$ . Dengan demikian kesimpulan penelitian ini yakni ada pengaruh media pembelajaran buku saku mobile-learning QR-Code terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik.

Setelah diuji menggunakan uji t independen untuk skor N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai  $t_{hitung} = 9,86$  dan  $t_{tabel} = 1,997$  sehingga kesimpulan hipotesis yang didapatkan adalah tolak  $H_0$ , karena hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran buku saku mobilelearning QR-Code terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh di Kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya.

- f. Dahlia Fauziah Dan Moh. Djazari (2018) , Universitas Negeri Yogyakarta, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 2, Tahun 2018, Dalam Jurnal Yang Berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019”

Berdasarkan hasil validasi oleh Ahli Materi berdasarkan aspek Materi dan Evaluasi, serta Bahasa memperoleh nilai rata-rata skor 3,5. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dari hasil validasi oleh

Ahli Materi termasuk dalam kategori sangat layak. Angket validasi untuk Ahli Media terdiri dari 16 pernyataan di mana 6 pernyataan merupakan aspek penilaian rekayasa media, dan 10 pernyataan merupakan aspek penilaian komunikasi visual.

Berdasarkan hasil validasi Ahli Media berdasarkan aspek rekayasa media, dan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata skor 3,56. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dari hasil validasi oleh Ahli Media termasuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi berdasarkan aspek materi dan evaluasi, bahasa, rekayasa media, dan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata skor 3,60. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dari hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak.

hasil penilaian kelayakan media oleh siswa berdasarkan aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata skor 3,34. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dari hasil penilaian kelayakan media oleh siswa termasuk dalam kategori sangat layak. Maka Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi sudah siap untuk diimplementasikan pada uji coba lapangan.

Selanjutnya Tahap implementasi dilaksanakan di kelas XII IPS 2 dengan jumlah responden 20 siswa. Tahap implementasi dimulai dengan membagi siswa

menjadi 5 kelompok. berdasarkan angket Motivasi Belajar Jurnal Penutup sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi yang telah diisi oleh siswa kelas XII IPS 2. Angket menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dengan 4 alternatif jawaban, dan terdiri dari 18 pernyataan diantaranya terdapat 2 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji validasi instrumen dan diketahui koefisien reliabilitasnya  $0,916 > 0,5$  berarti instrumen tersebut cukup andal/reliabel. Hasil dari kedua jenis angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus gain score untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Jurnal Penutup dan dilakukan pula uji beda dengan uji t berpasangan untuk mengetahui signifikansi perubahan peningkatan Motivasi Belajar Jurnal Penutup.

Berdasarkan hasil dari perhitungan gain score tersebut, diketahui nilai gain adalah 0,17 maka peningkatan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Bantul termasuk dalam kategori rendah karena  $g < 0,3$ . Namun, untuk mengetahui apakah terdapat perubahan motivasi yang signifikan maka dilakukan pula uji beda dengan uji t berpasangan.

Berdasarkan  $t_{hitung} = -5,196 > t_{tabel} = 2,086$  dan  $sig = 0,000 < 0,05$  maka terdapat perbedaan Motivasi Belajar Jurnal Penutup yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi. Kesimpulannya, Media Pembelajaran *QR Card* Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019.



- g. Sartika Mustakim, Daud K. Walanda Dan Siang Tandi Gonggo (2013), Universitas Tadulako, ISSN 2302-6030 Dalam Jurnal Berjudul “ Penggunaan *Qr Code* Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodic Unsur Pada Kelas X SMA Labschool UNTAD”

berdasarkan perbandingan hasil belajar tes akhir siswa kelas eksperimen terdapat jumlah nilai rata-rata yaitu 80,86 dan kelas control Terdapat jumlah nilai rata-rata yaitu 75,40. standar deviasi untuk kelas eksperimen yaitu 6,53 dan standar deviasi untuk kelas control yaitu 7,46.

### ***Pengujian Normalitas***

berdasarkan hasil perhitungan data  $\chi^2$  hitung = 5,53 sedangkan untuk  $\chi^2$  tabel = 5,99 dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dan dk = 2, data tersebut memenuhi kriteria data yang berdistribusi normal yaitu  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel, sebab data yang diperoleh  $\chi^2$  hitung lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel (5,53 < 5,99) sehingga data untuk kelas eksperimen merupakan sampel berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan diperoleh data  $\chi^2$  hitung = 5,37 sedangkan untuk  $\chi^2$  tabel = 5,99 dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dan dk = 2, data tersebut memenuhi kriteria data yang berdistribusi normal yaitu  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel, sebab data yang diperoleh  $\chi^2$  hitung lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel (5,37 < 5,99) sehingga data untuk kelas kontrol juga merupakan sampel berdistribusi normal. Karena  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan dk = 2 taraf signifikansi  $\alpha$  = 0,05 sehingga  $H_0$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal.

### ***Pengujian Homogenitas***

Berdasarkan uji homogenitas data yang diperoleh dengan menggunakan uji F. Harga yang dibutuhkan untuk uji ini adalah varians terbesar ( $S_2^2$ ) = 7,46 dan varians terkecil ( $S_1^2$ ) = 6,53 diperoleh nilai  $F_{hitung}$  = 1,31 dan  $F_{tabel}$  = 2,09 dengan  $\alpha = 0,05$  dan dk (22, 22). Karena kriteria pengujian ini adalah  $F_{hitung} < F_{tabel}$  (1,31 < 2,09) maka sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini bersifat homogen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Karena harga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama (homogen).

### ***Pengujian Hipotesis***

Berdasarkan hipotesis dalam penelitian ini yaitu antara pembelajaran dengan penggunaan *QR Code* dan pembelajarn konvensional bahwa “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur melalui penggunaan *QR Code* dan konvensional pada siswa kelas X SMA LABSCHOOL UNTAD”.  $H_1 : \mu_1 > \mu_2$  adalah Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *QR Code* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kriteria pengujiannya adalah: Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Berdasarkan penelitian diperoleh  $t_{hitung}$  = 2,65 dan  $t_{tabel}$  = 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_0$ . Maka,  $H_0$

ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *QR Code* lebih baik dari pada pembelajaran tanpa penggunaan *QR Code*.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP, diakhir pembelajaran dilakukan post test dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan.

Berdasarkan uji normalitas data tes hasil belajar untuk kelas eksperimen diperoleh nilai  $\chi^2$  hitung  $< \chi^2$  tabel ( $5,53, < 5,99$ ) dan uji normalitas data untuk kelas kontrol diperoleh  $\chi^2$  hitung  $< \chi^2$  tabel ( $5,37 < 5,99$ ). Hasil tersebut menunjukkan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai data yang berdistribusi normal. Ini berarti bahwa data yang diperoleh mempunyai sebaran merata antara hasil belajar siswa yang rendah, sedang, dan tinggi yaitu memenuhi kurva normal.

Berdasarkan uji homogenitas data tes hasil belajar diperoleh nilai F hitung  $< F$  tabel  $1,31 < 2,09$  dengan  $\alpha = 5\%$  maka H0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka data bersifat homogen. Homogennya data menunjukkan bahwa tingkat kemampuan antara kedua kelas yang telah dipilih sebagai sampel sama.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga t hitung sebesar 2,65 sedangkan harga  $t(0,975), (53)$  sebesar 2,02. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hasil uji hipotesis ini diperoleh kesimpulan bahwa dengan penggunaan QR Code lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Setelah dilakukan pembuktian antara dua sampel dengan uji-t dapat diketahui bahwa pengujian hipotesis penelitian ini adalah pembelajaran dengan penggunaan *QR Code* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Ini berarti, hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan *QR Code* lebih baik dari hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, dengan rata-rata skor hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,86 dan kelas kontrol sebesar 75,40. Ini juga dapat dilihat pada hasil analisa data, berdasarkan data hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, dimana diperoleh nilai thitung berada di daerah penolakan  $H_0$  atau dengan kata lain ada pengaruh positif dari pembelajaran dengan penggunaan *QR Code* terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X. Hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan penggunaan *QR Code* lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan pembelajaran *konvensional*.

- h. Nurming Saleh, Syukur Saud, Dan Muhammad Nur Ashar Asnur (2018), Universitas Negeri Makassar, ISBN 978-602-5554-35-3 Dalam Jurnal Yang Berjudul “Pemanfaatan *QR Code* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia”

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Bahasa Asing yang terdiri dari 22 mahasiswa. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengeksplorasi hasil kuesioner yang terdiri dari opsi jawaban (sangat setuju, setuju, kurang setuju dan setuju) dan tes.

Berdasarkan hasil survei yang diberikan kepada mahasiswa tentang pemanfaatan media *QR Code* dalam pembelajaran bahasa asing bahwa sebagian besar

mahasiswa (86%) menyatakan tidak mengalami kesulitan menggunakan aplikasi *QR Code*, 91% mahasiswa dapat menggunakannya baik secara individu maupun kelompok, dan 86% mahasiswa merasa bahwa dalam pembelajaran mereka lebih otonom dan dapat menyimpan mengulang materi yang diberikan tanpa hambatan. Hal ini senada dengan (Thomson, 2009) bahwa melalui teknologi informasi dan komunikasi akan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan menumbuhkan rasa tertarik mahasiswa untuk mempelajari materi dengan bantuan dan kemudahan aplikasi yang ditawarkan.

berdasarkan Hasil survei menunjukkan bahwa 77% mahasiswa terbantu memahami pelajaran dengan mudah melalui *QR Code*. Selanjutnya 86% mahasiswa mampu mengingat pelajaran dengan baik dan memahami apa yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil survei tentang motivasi belajar menunjukkan hasil yang positif. 95% menyatakan bahwa media *QR code* menarik, 68% menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tentang mahasiswa lebih giat belajar menggunakan media *QR code*, dan 77% mahasiswa setuju dengan pernyataan bahwa mereka tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media *QR Code*.

Berdasarkan hasil survei bahwa pada umumnya mahasiswa sangat setuju dengan atmosfer positif dalam pembelajaran menggunakan media *QR Code*. Hal ini dibuktikan dengan persentasi perolehan hasil survei yang menunjukkan bahwa 95% mahasiswa menyatakan memperoleh manfaat dalam meningkatkan lingkungan

belajar di kelas setelah menggunakan media *QR Code*, disusul 86% mahasiswa menyatakan masih ingin menggunakan *QR Code* dalam belajar, dan 77% mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka lebih konsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada mahasiswa setelah proses pembelajaran menggunakan *QR Code* bahwa 14 mahasiswa atau 63,64% berada pada kategori sangat baik, disusul masing-masing 4 mahasiswa atau (18,18%) pada kategori baik dan cukup. Hasil distribusi total skor tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh pemahaman materi yang baik apabila dalam pelaksanaannya diintegrasikan dengan media *QR Code*.

- i. Giri Fajar Sanjaya Dan Tri Sudarwanto (2020) , Universitas Negeri Surabaya, ISSN 2337-6078, Dalam Jurnal Yang Berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran *QR Card* Pada Materi Atribut Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Siswa Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 4 Surabaya”

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Surabaya yang sedang menempuh mata pelajaran yang akan diteliti yaitu penataan barang dagang.

### ***Kelayakan Materi***

Berdasarkan 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.

### ***Kelayakan media***

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.

### ***Respon siswa***

Berdasarkan 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,

Hasil total rata-rata keseluruhan variabel mendapat persentase 92% sehingga dapat dikata media ini terbilang dalam kategori sangat layak.

- j. Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto (2019), IKIP BUDI SUTOMO , Volume 5 Nomor 2 Tahun 2019, Dalam Jurnal Yang Berjudul : “Penggunaan *QR code* pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar”

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk. Tahapan 4D terdiri atas tahap *define, design, develop, dan disseminate*.

berdasarkan data yang dapat disajikan yakni pada tahap analisis kebutuhan diperoleh data 79,2 % mahasiswa setuju jika dikembangkan bahan ajar tenis meja

berbasis *QR Code*. Pada tahap pengembangan melalui tahap uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli diantaranya ahli media pembelajaran 75 %, ahli materi 85,2 % dan ahli bahasa 75% sedangkan pada tahapan ujicoba didapatkan 77,01 % sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari data yang sudah dijabarkan diatas adalah bahan ajar berbasis *QR Code* layak dan bisa digunakan.

### B. Hasil Temuan Keabsahan Data

Penguatan berupa teknik pengumpulan data yang datanya banyak digunakan pada penelitian, sehingga pada penelitian sosial yang bersifat kualitatif. pengamatan dijadikan sebagai teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan. dengan melalui pengamatan seorang peneliti dapat memahami keadaan objek yang dapat mempelajari situasinya, menjelaskan, serta menafsirkan sebuah penelitian dan sebagai hasil penelitian.

Tabel. 4.1 Hasil Hasil Temuan Keabsahan Data

No.	Peneliti	Hasil Penelitian	Kesimpulan		Tingkat Keberhasilan	
			Berhasil	Tidak berhasil	Berhasil	Tidak berhasil
1	Amran Yahya dan Nur Wahidah Bakri	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan aplikasi QR Code	√			



		berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas XII AP2 SMK Negeri 1 Tinambung.		
2	Tundung Memolo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis QR Code sebagai sarana meningkatkan literasi sudah tepat.	√	
3	Hafis M Kaunang Ataji, Agus Sutanto , Agil Lepiyanto	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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 baik dan layak untuk digunakan	√	

		dalam pembelajaran.		
4	Dwi Putriana Naibaho, Lailatul Fitriyah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tematik berbasis QR Code yang dikembangkan dianggap layak dan seluruh aspek dinilai mencapai kategori “Baik”.	√	
5	Bella Bertha Oktavia, Purwati Kuswarini Suprpto , Dan Diana Hernawati.	Hasil Penelitian Menyimpulkan Bahwa Buku Saku Mobile Learning <i>QR-Code</i> Dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.	√	
6	Dahlia Fauziah Dan Moh. Djazari	Bahwa Media Pembelajaran <i>QR Card</i> Akuntansi Sangat Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Negeri 2 Bantul.	√	
7	Sartika	Pembelajaran Dengan	√	

	Mustakim, Daud K. Walanda Dan Siang Tandi Gonggo	Penggunaan <i>QR Code</i> Lebih Baik Dari Pada Pembelajaran Konvensional.		
8	Nurming Saleh, Syukur Saud, Muhammad Nur Ashar Asnur	Pembelajaran Menggunakan <i>QR Code</i> Memberikan Dampak Positif Dalam Peningkatan Proses Pembelajaran. Melalui <i>QR Code</i> , Mahasiswa Dapat Mengevaluasi Hasil Pekerjaannya Dengan Baik Dan Memberikan Kemudahan Dalam Memahami Materi Yang Dipelajari.	√	
9	Giri Fajar Sanjaya Dan Tri Sudarwanto.	Media <i>QR Card</i> Layak Untuk Digunakan Dalam Pembelajaran Sebagai Media Alternatif Dalam Kegiatan	√	

		Pembelajaran Atas Materi Atribut Produk Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan.		
10	Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis <i>QR Code</i> layak dan bisa digunakan.	√	

Berdasarkan tabel di atas bahwa tingkat keberhasilan penelitian mengenai analisis media pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa yang diambil dari 10 jurnal penelitian terdahulu bahwa tingkat keberhasilan dengan menggunakan media pembelajaran *QR Card* ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil analisis jurnal-jurnal dan artikel yang relevan maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang Analisis Media Pembelajaran *QR Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.

Hasil penelitian menyatakan bahwa *QR Card* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa . Media pembelajaran mempunyai peran

yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat teori Brown (dalam chusni, minan, 2018) yaitu:

Bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan siswa dan tercapai tujuan belajar . Hal ini sejalan dengan pendapatnya Melayu, S.P, Hasibuan dalam kompri (2015) mengatakan bahwa:

Motivasi adalah hal yang menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia, supaya mau bekerja giat dan antusias mencapai hasil yang optimal. Untuk memotivasi pegawai, seorang pemimpin harus mengetahui motif dan motivasi yang diinginkan pegawai. Orang yang mau bekerja adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan yang disadari maupun kebutuhan yang tidak disadari, berbentuk materi maupun non materi, kebutuhan fisisk maupun rohani.

Dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. *QR Card* memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan adanya teori Munir (2015:142) yaitu:

Penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting didalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. Teknologi digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Teknologi digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Penyampaian bahan secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik.

Melalui teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yakni *QR Card*.

Kelayakan *QR Card* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan layak, hal tersebut sesuai dengan data perolehan observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, semakin baik penggunaan *QR Card* maka akan semakin meningkatkan kualitas belajar siswa dikelas.

Desain tampilan *QR Card* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, guru dapat mengirim tugas secara *online* dan *offline*. penggunaan *QR Card* dapat dibaca dengan menggunakan ponsel pintar.

Keunggulan *QR Card* yakni a)mudah dalam pembuatannya, b)mudah diunduh, c)Terdapat banyak fitur yang disediakan mulai dari link website, audio, video, teks, kontak, dll, d)semua smartphome mampu membacanya, e)dapat digunakan dalam pembelajaran offline dan online. Kelemahaan *QR Card* yakni menggunakan jaringan internet.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

- 1) Penelitian ini dilakukan di masa pandemic Covid 19 sehingga penulis hanya membahas pada jurnal-jurnal yang diteliti sebanyak 10 jurnal penelitian.
- 2) Keunggulan *QR Card* yakni a)mudah dalam pembuatannya, b)mudah diunduh, c)Terdapat banyak fitur yang disediakan mulai dari link website, audio, video, teks, kontak, dll, d)semua smartphone mampu membacanya, e)dapat digunakan dalam pembelajaran offline dan online.
- 3) tingkat keberhasilan dengan menggunakan media pembelajaran *QR Card* ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa.

#### **B. Saran**

1. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.
2. Penelitian selanjutnya agar melihat lebih dalam lagi mengenai sekolah yang akan diteliti dalam penggunaan dan melihat kelayakan media pembelajaran *QR Card* disekolah tersebut.

3. Untuk peneliti selanjutnya meneliti dengan melihat keunggulan media pembelajaran *QR Card* dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dengan mengadakan penelitian langsung ke sekolah yang dituju.



## DAFTAR PUSTAKA

- Yaumi.2018.*Media Dan Teknologi Pembelajaran*..Jakarta: Prenadamedia Group
- Aktas .2017 .*The Evolution And Emergence Of Qr Codes*. Cambridge Scholars Publishing
- Yudhanto.2011. Karya Ilmiah : *Sejarah Teknologi Barcode*.Ilmu Computer.Com
- Pribadi Benny A.2017.*Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*.Jakarta: Kencana
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Chusni, M.M (2018). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android* . Yogyakarta: Media Akademi.
- Kompri (2015). *Motivasi pembelajaran perpekstif guru dan siswa*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. Dr. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Fauziah D. ddk (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, Vol. XVI, No. 2, Tahun 2018 (Juni 2020). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/22056/11428>
- Saleh. N ,dkk, (2018) ,*Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia* Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57, 9 Juli 2018 (Juni 2020). [http://eprints.unm.ac.id/11298/1/Nurming%20Saleh\\_Pemanfaatan%20QR%20Code.pdf](http://eprints.unm.ac.id/11298/1/Nurming%20Saleh_Pemanfaatan%20QR%20Code.pdf)

- Mustakim. S, dkk (2013) , *Penggunaan QR Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool UNTAD*. J. Akad. Kim. 2(4): 215-221, November 2013 (Juni 2020).  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JAK/article/view/7772/6127>
- Yahya. A, dkk(2019), *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal Math Educator Nusantara. Vol. 5 No.1, Mei 2019 (Agustus2020).  
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/view/12023>
- Memolo. T (2019), *Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika*. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 (Agustus 2020).  
<http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/269>
- Ataji. K. H, dkk(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 4 (1) Tahun 2019 (Agustus 2020).  
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/781>
- Naibaho. P. D, dkk (2019), *Media Monopoli Tematik Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SDN Bringin 2*. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) Tahun 2019 (Agustus 2020).  
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1304>
- Oktavia. B. B, dkk (2019), *Implementasi Buku Saku Mobile Learning QR-Code Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. SN Bioper tahun 2019 (Agustus 2020).  
<http://conference.unsil.ac.id/index.php/biosper/2019/paper/view/77>
- Sanjaya. F.G, dkk (2020) , *Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Pada Materi Atribut Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Siswa Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 4 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN). Volume 8 No 3 Tahun 2020 (Agustus 2020).  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/35917>

Firmansyah. G,dkk (2019), *Penggunaan QR code pada dunia pendidikan penelitian pengembangan bahan ajar*. Jurnal Penelitian Pembelajaran, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2019 (Agustus 2020).  
<https://core.ac.uk/download/pdf/304741095.pdf>

**Lampiran 1****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Sofiah  
Tempat / Tanggal : Beringin, 09 Januari 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Jl. Alfalaah 3 No. 6 Kel. Glugur Darat I Kec. Medan Timur  
Nomor Telephone : 0823 6779 1698  
Anak Ke : 1 dari 3 Bersaudara

**Data Orang Tua**

Ayah : Supriadi  
Ibu : Rohana  
Alamat : Jln. Sederhana Dusun 1 Binjai Baru

**Pendidikan Formal**

1. TK Kasih Ibu Sinaksak (2003)
2. MIS YMI Sinaksak (2004-2010)
3. MTsN Pematang Siantar (2010-2013)
4. Pesantren Modern Daar Al-Uluum Asahan Kisaran (2013-2016)
5. Strata 1 (S-1) Pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2016-2020)

Medan, Oktober 2020

Penulis



**SOFIAH**  
**1602070058**

## Lampiran 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

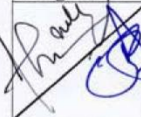

Form : K - I

Kepada Yth : Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sofiah  
NPM : 1602070058  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,55

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ( <i>Student Team Achievement Division</i> ) Disertai Media Pembelajaran <i>QR Card</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TAI ( <i>Team Assisted Individualization</i> ) Tipe <i>Making Correction</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Dan Soft Skill Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2020/2021	

Demikian permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Februari 2020

- Hormat Permohonan



Sofiah

Keterangan:

Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa Yang Bersangkutan

## Lampiran 3



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 2

Kepada Yth : Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
Fkip Umsu

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sofiah  
NPM : 1602070058  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)  
Disertai Media Pembelajaran *QR Card* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi  
Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2020/2021

Sekaligus Saya Mengusulkan/Merujuk Bapak/Ibu :

1. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi Saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Maret 2020  
Hormat Pemohon

Sofiah

Keterangan:

Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa Yang Bersangkutan

## Lampiran 4

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 570 /II.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sofiah  
N P M : 1602070058  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division)* Disertai Media Pembelajaran *QR Card* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI AKI I SMK PAB 2 Helvetia Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Dra. H. Sulaiman Effendi, M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 Maret 2021**

Medan, 17 Rajab 1441 H  
12 Maret 2020 M


Wassalam  
Dekan



Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 5



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

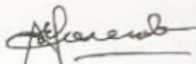
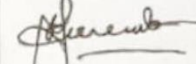
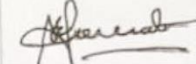
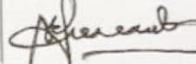
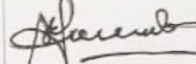
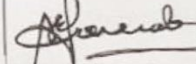
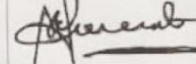
---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

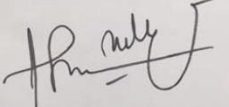
Nama : SOFIAH  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Disertai Media Pembelajaran *QR Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI AKL PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2019/2020

Dosen Pembimbing : Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
20/02/2020	Pengajuan judul beserta bukti observasi disekolah, jurnal dan buku yang terkait dengan judul penelitian.	
16/04/2020	Latar belakang masalah yang dibuat harus ada data awal, bukti adanya masalah agar tergambar pada identifikasi masalah.	
22/04/2020	Batasan masalah harus sesuai dengan topic proposal dan rumusan masalah konsisten dengan tujuan penelitian.	
30/04/2020	Teori dan refrensi penelitian di bab 2 minimal 15 buku dan semua refrensi harus ada di daftar pustaka.	
02/05/2020	Metode dan model penelitian harus jelas.	
03/05/2020	Penulisan kata, kalimat dan tanda baca harus berdasarkan EYD.	
05/05/2020	ACC DISEMINARKAN.	

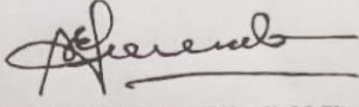
Medan, 06 April 2020

Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)



## Lampiran 6



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
 بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Sofiah  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Senin  
 Tanggal : 18 Mei 2020

Dengan Judul Proposal :  
 "Analisis Media Pembelajaran QR Card untuk meningkatkan motivasi siswa"

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan  
 Pada Tanggal : 19-08-2020

Wassaalam  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi  
  
 Dra. Ijah Mulyani Sihotang., M.Si

## Lampiran 7



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**  
**PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Senin Tanggal 18 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : SOFIAH  
 NPM : 1602070058  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Disertai Media Pembelajaran *QR Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI AKL PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Dirubah jadikan penelitian kualitatif karena tidak memungkinkan untuk riset di sekolah. Analisis Model Pembelajaran <i>Kooperatif</i> Tipe STAD ( <i>Student Teams Achievement Division</i> ) dengan Media Pembelajaran <i>QR Card</i> dalam pembelajaran Kas Kecil
Bab I	1. Masalah di sekolah boleh dijadikan sumber masalah dan kombinasikan dengan masalah2 dari penelitian orang sebelumnya. Jadikan dasar untuk menyusun identifikasi masalah. 2. Batasan masalah tidak perlu lagi krn sudah masuk materinya langsung di judul 3. Rumusan dan tujuan penelitian harus sinkron dan sesuaikan dengan judul
Bab II	Kerangka teori sesuaikan dengan judul, Kerangka konsep perbaiki dan Tidak pakai hipotesis penelitian karena penelitian analisis deskriptif
Bab III	Sesuaikan dengan penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dan teknik analisis
Lainnya	Perbaiki susunan dan isi daftar isis sesuai judul, penulisan daftar pustaka
Ksimpulan	[ ] Disetujui [ ] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 18 Mei 2020

**TIM SEMINAR**

Ketua,

**Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**

Sekretaris,

**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**


Pembimbing,

**Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si**

Pembahas,

**Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**

## Lampiran 8



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Sofiah  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “*Analisis Media Pembelajaran QR Card untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*”. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,




(Sofiah)

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 9


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU  
 Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sofiah  
 N P M : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini:

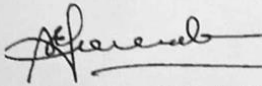
“Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)  
 Disertai Media Pembelajaran *QR Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
 Akuntansi Kelas XI AKL PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2019/2020”


Menjadi :  
 “Analisis Media Pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

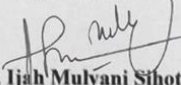
Medan, 19 Agustus 2020  
 Hormat Pemohon, Pendidikan

Menyetujui :  
 Dosen Pembimbing

  
**Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si**

  
**Sofiah**

Diketahui Oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

  
**Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si**

## Lampiran 10



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PENGESAHAN PROPOSAL**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Senin Tanggal 18 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Sofiah  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran *QR Card* untuk meningkatkan motivasi siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 19 September 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

(Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

## Lampiran 11



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
 Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1267/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 25 Dzulhijjah 1441 H  
 Lamp. : -- 15 Agustus 2020 M  
 Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.:  
 Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**  
 Di  
 Tempat

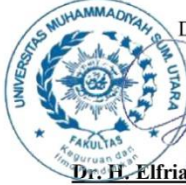
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa'adu, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Sofiah**  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Penelitian : Analisis Media Pembelajaran QR Card untuk meningkatkan motivasi siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

  
 Dekan  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN : 0115057302

Tembusan :  
 - Peringgal

## Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: *3192*/KET/II.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Sofiah  
NPM : 1602070058  
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*"Analisis Media Pembelajaran QR Card Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa"*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Rabiul Awal 1442 H  
11 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 13



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Sofiah  
 NPM : 1602070058  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran *QR Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
07 September 2020	Perhatikan susunan struktur skripsi penelitian kuantitatif sesuai dengan pedoman FKIP	
11 September 2020	Uraikan teori – teori yang terdapat di dalam jurnal	
15 September 2020	Jelaskan perbandingan antara jurnal satu dengan yang lain	
28 September 2020	Membuat analisis jurnal dari yang umum menjadi lebih spesifik	
01 Oktober 2020	ACC SIDANG	

Medan, 20 Oktober 2020

Diketahui oleh :

 <b>Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si</b>	 <b>Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si</b>
--	---

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya



## Lampiran 14

## S O F I A H - Pendd. Akt

## ORIGINALITY REPORT

**27** %

SIMILARITY INDEX

**21** %

INTERNET SOURCES

**7** %

PUBLICATIONS

**7** %

STUDENT PAP

## PRIMARY SOURCES

**1**[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

**2**

Amran Yahya, Nur Wahidah Bakri. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika", Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 2019

Publication

**3**[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

**4**[jurnal.untad.ac.id](http://jurnal.untad.ac.id)

Internet Source

**5**[eprints.unm.ac.id](http://eprints.unm.ac.id)

Internet Source

**6**

Submitted to Universitas Ibn Khaldun

Student Paper

**7**[core.ac.uk](http://core.ac.uk)