JURNAL BASICEDU
Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 9887 - 9897
Research & Learning in Elementary Education
https://jbasic.org/index.php/basicedu

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Qr Code Generator* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak

Megawati Indah Sinaga[1]✉, Aman Simaremare[2], Yasaratodo Wau[3]
Universitas Negeri Medan, Indonesia[1,2,3]
E-mail: indahmegawati35@gmail.com[1]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan teknik diskusi dan interview dalam mengumpulkan informasi dengan pendekatan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayan media QR Code Generator yang dikembangkan pada skala baik ($75\% \leq X < 85\%$) hingga sangat baik ($85\% \leq X \leq 100\%$). Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan secara signifikan ($p = 0{,}000799 < 0{,}05$) untuk ketiga parameter yang dinilai, yakni: penilaian hasil pembelajaran, tingkat antusiasme/kesukaan, dan tingkat kepuasan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pembelajaran berbasis media aplikasi QR Code Generator. Nilai kenaikan akumulatif berdasarkan skala Likert (1-5) juga terlihat dari nilai rata-rata sebesar 1,7 (skala 'tidak baik') dengan metode belajar konvensional (pre-test) menjadi rata-rata 4,04 (skala 'lebih baik') dengan metode belajar berbasis media aplikasi QR Code Generator.
Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi, QR Code Generator, bahasa inggris.

Abstract

This study aimed at finding out the validation of learning media, the appropriateness of learning media, and the effectiveness of learning media based on the implementation of the QR Code Generator application toward the evaluation of English subject results at the Kindergartener stage. This study adopted the research and development method by way of discussion and interview in order to obtain data from respondents and scale in Likert. The results pointed out that the appropriateness of learning media of the QR Code Generator that was designed has been validated to be good ($75\% \leq X < 85\%$) up to very good ($85\% \leq X \leq 100\%$). The evaluation result of English learning noted a very significant ($p = 0.000799 < 0.05$) for the three tested parameters: learning result evaluation, enthusiasm/likeness rate, and satisfaction rate before (pre-test) and after (post-test) learning process with QR Code Generator implementation. The average accumulation of English subject evaluation using the Likert scale (1-5) was also designated from 1.7 (at 'not good') with a conventional method of learning (pre-test) to become 4.04 (at 'better') with the implementation of the QR Code Generator application.
Keywords: *learning media, application, QR Code Generator, English subject*

Copyright (c) 2022 Megawati Indah Sinaga, Aman Simaremare, Yasaratodo Wau

✉ Corresponding author :
Email : indahmegawati35@gmail.com
DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082
ISSN 2580-3735 (Media Cetak)
ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan tahapan awal dan menjadi tahapan paling penting dalam periode pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi penciri tahap awal pertumbuhan anak ialah periode keemasan, dimana dicirikan dengan perkembangan pesat diri anak yang terindikasi melalui masa eksplorasi, identifikasi, peka, bermain dan masa membangkang tahap awal (Suryana, 2018). Hasil penelitian Keith Osborn (University of Geordia), Burton (Harvard University) dan Benjamin Bloom (University of Chicago) memperlihatkan secara detail kemampuan dan perkembangan otak manusia mulai dari tahap awal dimana 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terbentuk ketika usia lahir hingga 4 tahun dan 80% terjadi ketika anak berusia 4 sampai 8 tahun dan mencapai puncaknya ketika anak berusia 8 hingga 18 tahun (Sugiarto, 2021; Suryana, 2018). Salah satu aspek terpenting dalam proses tumbuh kembang anak usia dini yakni aspek pengembangan bahasa yang ditunjukkan melalui ekspresi pikiran dan pengetahuan ketika terjadi hubungan dengan orang lain (Azkiya & Iswinarti, 2016). Menurut Sugiarto (2021) bahwa indikator pencapaian pada aspek kemampuan berbahasa ialah kemampuan anak dalam menggunakan bahasa untuk dapat memahami bahasa pasif dan berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat atau mengungkapkan pikiran dan belajar.

Perangkat pembelajaran adalah komponen yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Menurut (Zunidar, 2022) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran untuk anak usia dini atau Taman Kanak-Kanak (TK) harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap keterampilan, karena pada anak usia dini keterampilan anak berkembang pesat. Sehingga perangkat pembelajaran yang akan digunakan harus dirancang dengan efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi anak secara utuh. Dalam pembuatan perangkat pembelajaran, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi yang saat ini dianggap sebagai kekuatan untuk memperluas berbagai pengetahuan, karena sebagian besar pada zaman sekarang anak-anak telah memiliki *smartphone*.

Pembelajaran berbasis aplikasi menjadi alternatif utama saat ini mengingat kondisi dan situasi pembelajaran tidak lagi dilakukan di kelas (*luring*) karena situasi Pandemi Covid-19 yang melanda. Saat ini, beberapa basis aplikasi sosial media telah digunakan dalam rangka menjembatani komunikasi daring seperti aplikasi *Whatsapp*, *Google Claaroom*, dan *Zoom Meeting*, *Adobe Flash* yang tersedia secara Online, baik berbayar maupun tanpa bayar (Muhammad. 2014). Beberapa dampak dan kendala pembelajaran Online berbasis aplikasi tersebut tentu akan menurunkan kemampuan, hasil dan prestasi belajar siswa (Jamaludin et al., 2015; Puteri et al., 2020; Septatiningtyas, 2018).

Secara khusus dalam proses pembelajaran usia dini pada TK Immanuel Kids, selama ini media pembelajaran yang dilakukan secara daring ialah melalui aplikasi *Whatsapp* yang digunakan dalam mengirimkan materi pembelajaran dan audiovisual yang dimodifikasi oleh guru. Namun sejauh ini masih terlihat belum efektif dan cenderung monoton dalam proses belajar Bahasa Inggris. Sehingga perlu ada modifikasi dan penyegaran penggunaan aplikasi dalam menunjang pembelajaran siswa TK. Salah satu aplikasi yang relevan, mudah dalam pengaplikasian, serta memberikan manfaat yang cukup dalam menunjang proses pembelajaran yakni aplikasi QR Code Generator yang berbasis pada aplikasi perangkat digital siswa. Beberapa keunggulan aplikasi ini antara lain: 1) bersifat gratis; 2) mudah untuk aplikasikan, 3) sangat cepat dalam proses pemindaian data dan informasi (Saleh et al., 2018). Selain itu dipaparkan juga oleh Huah & Jarrett (2014) bahwa implementasi QR Code sangat potensial dalam mendukung pembelajaran Bahasa. Durak & Ataizi (2016) memperkuat pentingnya implementasi belajar berbasis QR Code yang mampu mendukung pemindahan materi pembelajaran yang menjadi lebih praktis. Namun sejauh ini belum dikaji terkait penerapan dan implementasi QR Code Generator dalam mendukung belajar Bahasa Inggris pada jenjang anak usia dini dan seberapa tingkat efektivitasnya pun belum diketahui secara jelas. Sehingga dengan demikian perlunya dilakukan penelitian ini

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

guna mengisi *gap* informasi terkait pemanfaatan QR Code dalam mendukung pembelajaran Bahasa pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai di dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK Emmanuel Kids Medan; untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK; dan mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK Sekolah Immanuel Kids Medan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) Immanuel Kids yang beralamat di Jalan Pertahanan no. 174 Medan Amplas, Provinsi Sumatera Utara. Alasan mendasar dipilihnya sekolah ini karena belum pernah dilakukan penelitian serupa dan memiliki fasilitas, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Rencana kegiatan penelitian ini akan dilakukan selama 1 (satu) bulan.

Subjek dalam rencana penelitian ini adalah seluruh siswa TK kelas B Sekolah Emmanuel Kids Medan yang berjumlah 20 siswa sebagai responden. Sementara objek yang akan diamati berupa media pembelajaran berbasis aplikasi dan buku teks pembelajaran, serta kesiapan sekolah dalam mendukung program pembelajaran online.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Menurut Budiastuti & Bandur (2018) bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D.

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari tiga langkah, yakni studi pendahuluan (*pre study*), perancangan media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum pembelajaran berbasis online dalam mendukung proses belajar pada TK Immanuel Kids Medan yang meliputi:

Studi pendahuluan dimaksudkan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait proses belajar yang dilakukan pada tingkat usia dini pada TK Emannuel Kids Kota Medan. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan cara kunjungan ke sekolah dan diskusi dengan kepala sekolah selaku penanggung jawab kegiatan belajar di sekolah. Adapun poin-poin yang didiskusikan terdiri dari: (1) bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan selama masa pandemik Covid-19; (2) bagaimana metode mengajar dari guru kepada siswa TK secara online; (3) bagaimana kesiapan sarana penunjang dan buku sebagai sumber informasi pembelajaran di sekolah.

Model teoritis merupakan rancangan produk awal yang dibuat berdasarkan hasil studi pendahuluan dan studi literatur. Media pembelajaran berbasis pengalaman disusun berdasarkan standar kompetensi dasar pada topik mata ajaran Bahasa Inggris usia dini bagi siswa TK. Selanjutnya digunakan dalam rencana pembelajaran semester sebagai usaha pengayaan materi belajar kepada siswa dan juga guru mata ajaran Bahasa Inggris di sekolah Immanuel Kids.

Dalam tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *QR Code generator*, langkah yang perlu dilakukan ialah dengan menyusun perangkat belajar berbasis *QR Code* dan selanjutnya membuat produk media pembelajaran penyajian data berbasis *QR Code*. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran penyajian data berbasis *QR Code* sebagai berikut:

1. Instal aplikasi *QR Code Generator*. Setelah terinstal lalu *doble click* pada aplikasi *QR Code* tersebut.
2. Setelah membuka aplikasi *QR Code* lalu pilih *qrgen.exe* untuk membuka aplikasi untuk membuat *QR Code*.
3. Setelah memiliki qrgen.exe pilih URL, karena *QR Code* yang akan kita buat merupa link.
4. Setelah memiliki URL akan muncul http:// yang ada pada kolom lalu hapus.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

5. Buka perangkat pembelajaran yang telah dibuat.
6. Buka perangkat pembelajaran salah satunya materi pembelajaran penyajian data kemudian copykan linknya.
7. Setelah link materi pembelajaran penyajian data di copy lalu dipastikan pada kolom URL yang telah tersedia. Kemudian pilih generator *QR Code* untuk membuka *QR Code* dari link tersebut lalu pilih save as PNG untuk menyampaikan *QR Code* dari indikator dan tujuan yang telah disiapkan.

Yang menjadi variabel utama dalam penelitian ini ialah: 1) parameter hasil belajar yang dinilai pada waktu sebelum menggunakan pendekatan aplikasi belajar berbasis QR Code Generator (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media berbasis QR Code Generator (*post-test*), 2) parameter tingkat antusiasme/kesukaan belajar yang dinilai pada waktu sebelum menggunakan pendekatan aplikasi belajar berbasis QR Code Generator (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media berbasis QR Code Generator (*post-test*), dan 3) parameter tingkat kepuasan belajar yang dinilai pada waktu sebelum menggunakan pendekatan aplikasi belajar berbasis QR Code Generator (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media berbasis QR Code Generator (*post-test*).

Uji validitas dilakukan terhadap komponen penilaian media yang dilakukan kepada 3 orang validator yang memiliki kepakaran pada pengembangan media pembelajaran seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Selanjutnya dalam melihat dampak pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator, maka dilakukan wawancara struktural dengan pendekatan penilaian berbasis skala Likert (Pambudi, 2015) dengan rincian kategori sebagai berikut: Jawaban 1 = tidak baik; jawaban 2 = cukup baik; jawaban 3 = baik, jawaban 4 = lebih baik; dan jawaban 5 = sangat baik.

Tabel 1
Skala persentase kelayakan media pembelajaran

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interpretasi
76% ≤ skor ≤ 100%	4	sangat layak
51% ≤ skor ≤ 75%	3	layak
26% ≤ skor ≤ 50%	2	cukup layak
0% ≤ skor ≤ 25%	1	kurang layak

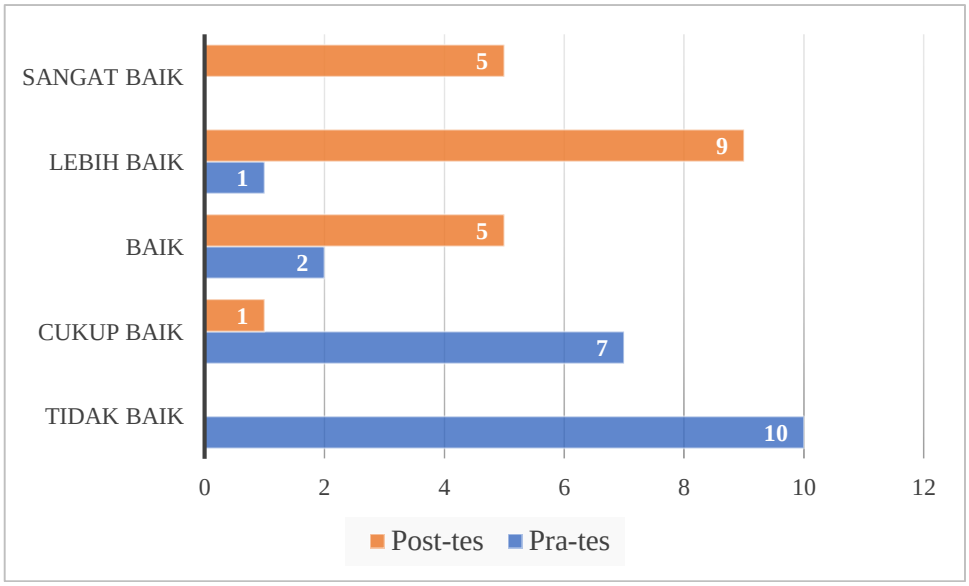
Hasil validasi kemudian dikategorikan berdasarkan persentase pencapaian dengan tampilan indikator hasil interpretasi rata-rata dari ke 3 validator. Untuk memperoleh hasil dan pengaruh, maka dilakukan analisis statistik dengan mengacu pada parameter nilai dan capaian yang diperoleh oleh siswa sebelum dan sesudah tes dilakukan dari kelas *pre-tes* dan *post-tes*. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan guna melihat distribusi nilai apakah normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji statistik ANOVA guna mengetahui signifikasi hasil pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator. Analisis statistik dilakukan dengan menggunakan aplikasi software R.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan ini didasarkan pada hasil pengumpulan data lapangan di Sekolah TK. Emannuel Kids Medan dengan objek utama adalah siswa kelas B yang berjumlah 20 orang siswa. Berdasarkan rancangan analisis statistik deskriptif, maka distribusi data hasil penelitian berdasarkan quisioner pengumpulan data lapangan, diperoleh parameter statistik sebagai berikut: (1) *Pre-test* hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK Imannuel Kids selama masa pandemik Covid-19 (tidak menggunakan media aplikasi QR Code Generator); (2) *Pre-test* tingkat antusiasme/kesukaan siswa TK Immanuel Kids sebelum menggunakan media aplikasi QR Code Generator; (3) *Pre-test* tingkat kepuasan siswa dalam belajar Bahasa Inggris sebelum menggunakan media aplikasi QR Code Generator; (4) *Post-test* hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi QR Code Generator; (5) *Post-test* tingkat antusiasme/kesukaan siswa dalam penggunaan media belajar berbasis gambar melalui setelah menggunakan aplikasi QR Code Generator; (6) *Post-test* tingkat kepuasan belajar Bahasa Inggris setelah

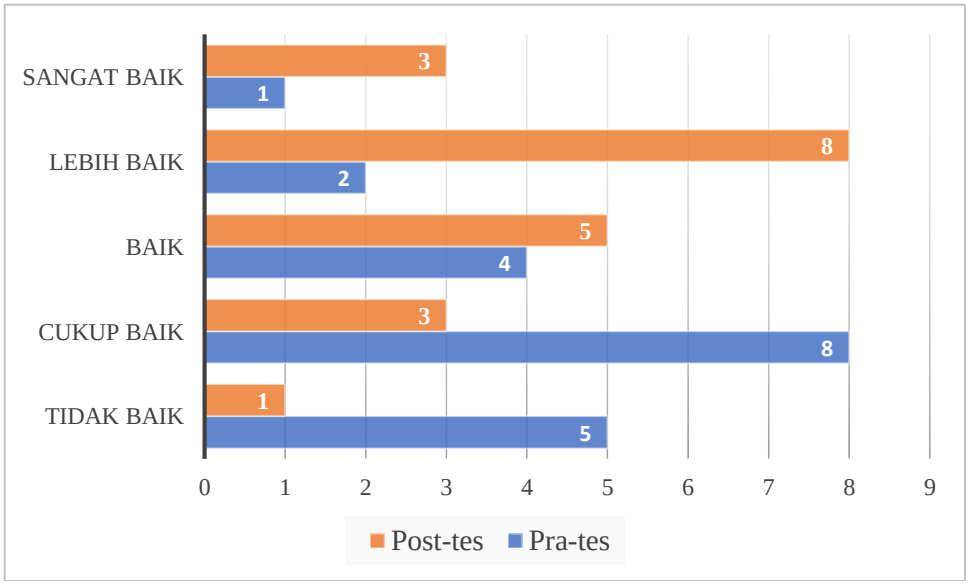
DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

menggunakan aplikasi QR Code Generator. Hasil perbandingan visual melalui gambar grafik disajikan pada gambar 1, 2, dan 3 di bawah ini.



Gambar 1. Perbandingan parameter nilai hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan aplikasi QR Code Generator

Dari grafik 1 terlihat berdasarkan skala Likert bahwa distribusi respons siswa terhadap parameter hasil belajar Bahasa Inggris secara online sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi QR Code Generator secara signifikan berbeda, dimana hasil pada *pre-test* tertinggi ditunjukkan pada pilihan 'tidak baik' (50%), sementara pada *post-tes* terlihat pilihan menjadi 'lebih baik' (45%) menjadi tertinggi.

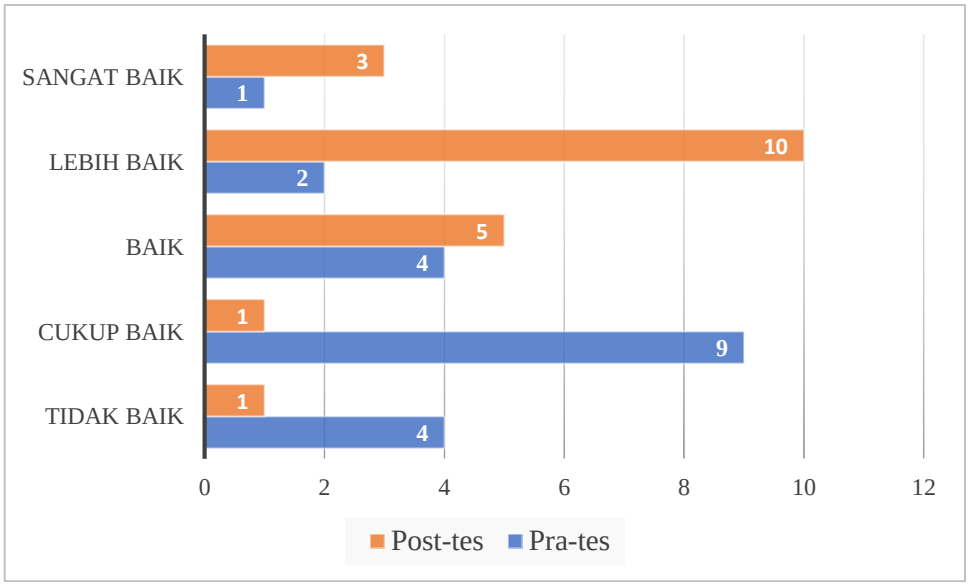


Gambar 2. Perbandingan parameter tingkat antusiasme/kesukaan siswa dalam belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dengan menggunakan aplikasi QR Code Generator

Dari Gambar 2 terlihat berdasarkan skala Likert bahwa distribusi respons siswa terhadap parameter tingkat antusiasme/kesukaan siswa dalam belajar Bahasa Inggris secara online sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi QR Code Generator secara signifikan berbeda, dimana hasil pada *pre-test* tertinggi

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

ditunjukkan pada preferensi ‘cukup baik’ (40%), sementara pada *post-tes* terlihat pilihan menjadi ‘lebih baik’ (40%) dengan indikasi grafik tertinggi.



Gambar 3. Perbandingan parameter tingkat kepuasan siswa dalam belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dengan menggunakan aplikasi QR Code Generator

Dari Gambar 3 terlihat berdasarkan skala Likert bahwa distribusi respons siswa terhadap parameter tingkat kepuasan siswa dalam belajar Bahasa Inggris secara online sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi QR Code Generator secara signifikan berbeda, dimana hasil pada *pre-test* tertinggi ditunjukkan pada preferensi ‘cukup baik’ (45%), sementara pada *post-tes* terlihat pilihan menjadi ‘lebih baik’ (50%) dengan indikasi grafik tertinggi.

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui keberadaan data terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji statistik Shapiro-Wilk dan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program statistik R. Hasil pengujian terhadap normalitas data *pre-test* dengan metode uji statistik Shapiro-Wilk diperoleh nilai *p* (*p-value*) sebesar 7,261 > 0,05 dan untuk uji statistik Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai *p* (*p-value*) adalah 2,566 > 0,05. Selanjutnya hasil pengujian terhadap normalitas data *post-test* dengan metode uji statistik Shapiro-Wilk diperoleh nilai *p* (*p-value*) sebesar 1,575 > 0,05 dan untuk uji statistik Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai *p* (*p-value*) adalah 1,797 > 0,05. Besarnya kedua nilai signifikansi *p* mengindikasikan bahwa data *post-test* yang digunakan terdistribusi dengan normal yang diperoleh dari 20 siswa sebagai responden dalam penelitian ini.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel penelitian homogen atau tidak. Hasil uju homogenitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji homogenitas F (*uji Fisher F*) dengan mempertimbangkan data yang hanya terdiri dari 2 kelompok data yaitu data *pre-test* dan *post-test* hasil evaluasi penilaian siswa kelas B. Hasil uji F menunjukkan bahwa pengujian homogenitas data *post-test* diperoleh nilai probabilitas dan signifikan sebesar 0,493 > 0,05, yang berarti bahwa kelompok data penelitian *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini relatif sama atau homogen.

Persyaratan pengujian hipotesis untuk uji parametrik telah terpenuhi, dimana data post-test hasil evaluasi belajar siswa terdistribusi secara normal dan memiliki varians yang homogen. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan ANOVA (*analysis of variance*) satu arah karena sampel data yang di uji hanya memiliki 1 faktor saja. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program statistik R dengan hasil tes sebagai berikut.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

Tabel 2
Hasil uji hipotesis nilai post-test hasil evaluasi siswa

	Df	Sum Sq	Mean Sq	t value	Pr(>|t|)
Post-test	1	17,834	17,8338	45,434	0,0007987 ***
Residuals	58	22,766	0,3925		

Signif. codes: 0 '***' 0.001 '**' 0.01 '*' 0.05 '.' 0.1 ' ' 1
Residual standard error: 0.6265 on 58 degrees of freedom
Multiple R-squared: 0.4393; Adjusted R-squared: 0.4296

Berdasarkan Tabel 2, tentang hasil belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media belajar berbasis aplikasi QR Code Generator maka diperoleh bahwa nilai Fhitung = 45,43 dan nilai probabilitas atau nilai signifikan pendekatan pembelajaran adalah sebesar 0,000799 < 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan media belajar berbasis aplikasi QR Code Generator dan setelah menggunakan aplikasi QR Code Generator sebagai alternatif media belajar Bahasa Inggris. Hal ini juga terlihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan aplikasi QR Code Generator dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dimana secara akumulatif diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,7 (dari skala 1-5) yang berarti bahwa siswa masih berada pada pilihan skala 'tidak baik' hingga 'cukup baik'. Namun setelah menggunakan media belajar berbasis aplikasi QR Code Generator, terlihat peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 4,03 (dari skala 1-5) yang mengindikasikan bahwa preferensi siswa berada skala 'lebih baik' dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Immanuel Kids. Sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 dan menerima H_1. Dengan kesimpulan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan pendekatan aplikasi QR Code Generator lebih tinggi dibandingkan pendekatan konvensional yang selama ini diterapkan di Sekolah TK Immanuel Kids Medan.

Dorongan terhadap pemanfaatan media belajar secara khusus pada masa pandemi Covid-19 dan setelah pandemik Covid-19 menjadi suatu keharusan yang mulai diadaptasi pada berbagai instansi, termasuk lembaga pendidikan di Indonesia. Proses belajar mengajar di hampir semua jenjang pendidikan di Indonesia mengharuskan perubahan dan adaptasi proses belajar yang sebelumnya lebih berbasis tatap muka di kelas, selanjutnya menjadi proses belajar secara daring dengan mengandalkan sarana dan perangkat digital sebagai media perantara dan media belajar efektif (Rezi et al., 2022). Kondisi ini juga terlihat di Sekolah TK Immanuel Kids yang sebagian besar proses belajar mengajar dilakukan secara daring dengan bantuan beberapa aplikasi standar seperti *Whatsapp* pada semua mata ajaran yang diajarkan. Metode belajar daring berbasis aplikasi *Whatsapp* ini telah berlangsung selama 2 tahun mulai dari tahun 2020 hingga 2022 dan dilakukan untuk semua mata ajaran di Sekolah TK Immanuel Kids Medan. Tentunya aplikasi yang terus digunakan ialah berbasis aplikasi *Whatsapp* karena memiliki keterjangkauan dan mudah dalam penggunaannya, sehingga menjadi alternatif utama guru dalam menyampaikan pembelajaran di Sekolah TK Immanuel Kids Medan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Assidiqi & Sumarni (2020) bahwa selama masa pandemik Covid-19, aplikasi *Whatsapp* menjadi media dan platform utama dalam menyampaikan pembelajaran di kelas daring. Namun, penggunaan sarana dan media aplikasi yang sejenis, cenderung memberikan dampak cepat bosan dan menjadi tidak menarik, sehingga penyediaan berbagai sarana penyampaian materi dan media pembelajaran yang beragam menjadi penting dalam mendukung pembelajaran di kelas daring. Sehingga diperlukan adaptasi belajar dan media sebagai sarana pendukung pembelajaran seperti desain aplikasi (Carolina, 2022) berbasis audiovisual yang mudah diserap, dicerna dan menjadi menarik untuk belajar. Sebagai contoh salah satu adaptasi belajar selama pandemi Covid-19 ditunjukkan oleh Hazim et al. (2021) pada Sekolah Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo dengan memodifikasi metode belajar menjadi belajar penuh secara jarak jauh, metode belajar kelompok, dan metode belajar tatap muka namun sangat terbatas. Sutarto et al. (2020) memberikan beberapa alternatif cara

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

meningkatkan minat belajar siswa antara lain dengan memberikan pemahaman pentingnya materi pembelajaran, serta menjadikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, singkat, dan menggunakan media audiovisual.

Disisi lain, terdapat beberapa kendala yang dialami siswa pada Sekolah TK Immanuel Kids, dimana sarana perangkat komunikasi dan ketersediaan akses konektivitas menjadi kendala dalam proses pembelajaran, sehingga beberapa kelas daring tidak dapat diikuti siswa secara maksimal. Munastiwi (2021) mengungkapkan beberapa kendala dalam mendukung proses belajar daring dimana keterbatasan akses jaringan komunikasi dan konektivitas serta keterbatasan sarana komunikasi menjadikan pembelajaran tidak efektif pada pembelajaran jenjang Sekolah Dasar di Berau, Kalimantan Timur.

Hal ini tergambarkah dari hasil pengumpulan data *pre-test* untuk parameter ketersediaan sarana dan aplikasi pendukung pembelajaran serta metode belajar Bahasa Inggris siswa dalam belajar secara daring di Sekolah TK Immanuel Kids Medan yang cenderung rendah. Beberapa alasan yang melatarbelakangi rendahnya tingkat antusiasme/kesukaan dan tingkat kepuasan belajar Bahasa Inggris karena cenderung lebih monoton sepanjang waktu, serta tidak menarik dalam penyampaian dan penyajian materi. Selain itu minimnya konten yang menarik dengan kombinasi audio dan visual juga menjadikan tingkat antusiasme/kesukaan dan kepuasan belajar siswa TK Immanuel Kids menjadi berkurang.

Dari hasil validasi melalui penilaian validator terhadap penerapan dan pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code Generator kepada siswa TK Immanuel Kids Medan, diperoleh simpulan bawa penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis QR Code Generator sangat direkomendasikan karena memiliki peran dan fungsi penting dalam menunjang proses belajar Bahasa Inggris secara daring di Sekolah Immanuel Kids. Siregar et al. (2020) menyatakan bahwa menjadi wajib bagi penelitian validitas perangkat pembelajaran dalam mengukur dan mengevaluasi perangkat yang dihasilkan melalui uji dan penilaian validitas. Dari ke 3 validator menganggap layak dengan penilaian baik ($75\% \leq X < 85\%$) hingga sangat baik ($85\% \leq X \leq 100\%$) untuk variabel penilaian penunjang pembelajaran, desain informasi dan desain presentasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara praktis, implementasi media belajar dengan aplikasi QR Code Generator ini sangat baik memberikan perubahan dan peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK Immanuel Kids Medan. Budiastuti & Bandur (2018) menyatakan bahwa tingkat validitas suatu produk untuk dianggap layak hingga sangat layak yaitu dengan memenuhi persentase penilaian > 70%.

Dalam pengembangan produk pembelajaran, perlu dilakukan pengecekan dan evaluasi terhadap produk pembelajaran tersebut guna memastikan terlaksana dengan baik. Tentu sangat ideal bahwa dalam pengembangan perangkat pembelajaran perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator), khususnya mengenai ketepatan isi, materi pelajaran, kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, desain fisik dan lain-lain (Siregar et al., 2020). Hasil validasi secara linier memberikan dampak, baik positif maupun negatif terhadap produk dan media pembelajaran yang didesain. Realitas ini disampaikan oleh Pambudi (2015), bahwa apabila validasi produk bahan ajar dan media pembelajaran apabila secara umum memiliki nilai baik, maka akan berdampak positif dengan diterimanya produk pembelajaran tersebut bagi siswa dalam mendukung pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator di Sekolah Immanuel Kids juga terlihat dari hasil penelitian dengan pendekatan *interview* dan wawancara secara lengkap terhadap 20 siswa sebagai responden, dimana dari parameter evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi media QR Code Generator, kemudian parameter tingkat antusiasme/kesukaan serta tingkat kepuasan belajar Bahasa Inggris melalui penerapan aplikasi QR Code Generator menunjukkan kenaikan secara signifikan. Indikasi kenaikan ini terlihat dari uji statistik ANOVA dimana nilai hasil implementasi belajar dengan menggunakan media aplikasi QR Code Generator berbeda secara signifikan ($p = 0{,}00079 < 0{,}05$) dengan nilai sebelum menggunakan aplikasi, atau proses pelajaran konvensional yang selama ini dilakukan di Sekolah Immanuel Kids. Indikasi perubahan

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

juga terlihat dari hasil evaluasi parameter hasil belajar, tingkat antusiasme/kesukaan dan tingkat kepuasan sangat meningkat secara signifikan berdasarkan pendekatan skala Likert (Skala 1-5), dimana dengan dari hasil evaluasi dengan menggunakan metode belajar konvensional, preferensi siswa berada pada skala rata-rata 'kurang baik' hingga 'cukup baik' (Gambar 1). Namun setelah penggunaan aplikasi media belajar berbasis QR Code Generator, maka peningkatan tingkat kepuasan secara umum terlihat dengan preferensi siswa rata-rata menjadi 'lebih baik' (Gambar 2 dan 3).

Peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi penilaian menunjukkan bahwa implementasi media belajar berbasis aplikasi QR Code Generator meningkatkan minat belajar siswa secara tidak langsung melalui sajian materi yang ditampilkan di dalam aplikasi QR Code Generator. Materi belajar yang tersaji melalui aplikasi QR Code Generator tidak hanya bersumber dari satu media, namun cukup beragam dan bervariasi serta menarik karena berisi secara audio dan visual. Hal ini yang menjadi dorongan dan semangat bagi siswa dalam belajar yang selanjutnya berdampak terhadap hasil belajar dan evaluasi penilaian yang dilakukan. Maryani & Sopiansah (2019) memaparkan bahwa tingkat variasi media dalam mendukung pembelajaran, akan berdampak terhadap minat belajar siswa dengan implikasi hasil yang cukup baik. Zunidar (2022) mempertegas hadirnya berbagai variasi media belajar dari guru mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa di dalam kelas dan juga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan lebih fokus. Nurrita (2018) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan menjadi lebih efektif.

Meningkatnya antusiasme/kesukaan belajar Bahasa Inggris melalui penerapan media aplikasi QR Code Generator juga terlihat melalui hasil pengamatan di kelas dan evaluasi belajar siswa. Terliat bahwa siswa cenderung menggunakan aplikasi QR Code Generator dan memperoleh beberapa materi Bahasa Inggris dengan tampilan dan informasi yang lebih menarik. Dengan demikian media belajar berbasis QR Code Generator ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan minat belajar, ketertarikan dan menghadirkan suasana ceria dalam belajar Bahasa Inggris di Sekolah Immanuel Kids. Suciati (2018) mempertegas bahwa dengan meningkatkan dan mendiversifikasikan media dan sarana belajar dapat menambah tingkat antusiasme siswa dalam belajar. Rodhiyah et al. (2021) menambahkan bahwa implementasi multimedia linear dalam pembelajaran mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan secara langsung meningkatkan antusiasme siswa dalam menggunakan aplikasi multimedia linear dalam pembelajaran siswa kelas V SDN Klagen Rejoso.

Dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kepuasan dalam belajar Bahasa Inggris melalaui aplikasi QR Code Generator sangat signifikan, dimana sebagian besar siswa memberikan penilaian kepuasan mereka melalui penilaian hasil *interview* dan wawancara. Kepuasan adalah masalah yang sangat signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara daring yang merupakan ukuran kualitas dan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Selanjutnya. Kepuasan siswa TK Immanuel Kids dapat disebabkan oleh hadirnya implementasi metode dan materi belajar yang baru dan lebih bervariasi bagi siswa sehingga menumbuhkan kesan kepuasan dalam menggunakan media berbasis QR Code Generator. Selain itu juga materi yang disajikan melalui media berbasis QR Code Generator yang lebih dinamis dengan tampilan audio visual yang memberikan kesan lebih atraktif dalam pembelajaran. Nurseto (2011) menekankan bawa penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio visual dapat meningkatkan minat dan keinginan belajar yang lebih tinggi bagi siswa. Putri et al. (2019) juga memberikan fakta informasi bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan minat, motivasi dan tingkat kepuasan pembelajaran siswa di SDN 1 Serayu Larangan.

Namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa hasil kajian ini masih cukup dangkal dan belum merepresentasikan hasil uji yang efektif ketika jumlah dan keterwakilan responden yang digunakan dalam penelitian ini masih cukup sedikit dan berpotensi bias dalam memberikan gambar hasil penelitian dan rekomendasi. Oleh karena itu perlu dilakukan lagi penelitian sejenis dengan mempertimbangkan jumlah

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082

keterwakilan responden yang lebih banyak dan representatif guna menggali informasi dan keefektifan penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis QR Code Generator.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya bahwa media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi QR Code Generator tervalidasi oleh validator dan direkomendasikan guna mendukung pembelajaran Bahasa Inggris siswa TK Immanuel Kids Medan. Aplikasi QR Code Generator dianggap layak sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris karena memberikan pengaruh sangat signifikan teradap evaluasi hasil belajar, tingkat antusiasme/kesukaan siswa dalam belajar serta tingkat kepuasan yang terindikasi dengan tingkat kepuasan yang sangat signifikan berdasarkan hasil uji statistik. Dengan demikian maka penggunaan media aplikasi QR Code Generator terbukti secara efektif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa TK Immanuel Kids Medan karena memiliki desain tampilan materi yang lebih dinamis, efektif serta lebih atraktif dalam penyajiannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Sekolah TK Immanuel Kids Medan beserta guru dan perangkat penunjang lainnya atas kesempatan yang diberikan bagi penulis untuk dapat bekerja sama dalam pengumpulan data responden.

DAFTAR PUSTAKA

Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19*.

Azkiya, N. R., & Iswinarti. (2016). Pengaruh mendengarkan dongeng terhadap kemampuan bahasa pada anak prasekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *04*(02), 123–139.

Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian: Vol. I*.

Carolina. (2022). An analysis of second grade of elementary school students' ability in learning words using real fruit objects. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5764–5774. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3161

Durak, G., & Ataizi, M. (2016). QR Codes in education and communication. *Turkish Online Journal of Distance Education - TOJDE*, *17*(4), 42–58.

Hazim, H., Fihayati, Z., & Rezania, V. (2021). The school adaptation to the covid-19 pandemic: The case of Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Tanggulangin Sidoarjo. *Proceedings International Conference on Education of Suryakancana*, 212–218.

Huah, G. L., & Jarrett, B. W. (2014). Integrating QR Codes and Mobile Technology in Developing Listening and Speaking Skills in the Teaching of English Language. *International Journal on E-Learning Practices (IJELP)*, *1*(1), 25–38.

Jamaludin, K. A., Alias, N., Mohd Khir, R. J., DeWitt, D., & Kenayathula, H. B. (2015). The effectiveness of synthetic phonics in the development of early reading skills among struggling young ESL readers. *School Effectiveness and School Improvement*, *27*(3), 1–16. https://doi.org/10.1080/09243453.2015.1069749

Maryani, L., & Sopiansah, V. A. (2019). Minat Belajar Siswa dengan Variasi Penggunaan Media Pembelajaran (Survey pada Siswa Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung). *Jurnal PETIK*, *5*(1), 63–69.

Munastiwi, E. (2021). Adaptation of teaching-learning models due to covid-19 pandemic: Challenge towards teachers problem-solving skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *5*(1), 33–44. https://ejourn al.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *03*(1), 171–187.

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, *8*(1), 19–35.

Pambudi, M. B. (2015). *Validitas terhadap media pembelajaran video turorial dan LKS untuk meningkatkan kompetensi gambar potongan*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi covid-19 pada SD N 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 122–129.

Putri, N. M. C. D., Ardana, I. K., & Agustika, G. N. S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, *7*(2), 57–64.

Rezi, M., Mudinillah, A., & Pahmi, P. (2022). Alternative Media in Supporting Learning in Indonesia During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 3043–3054. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2568

Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 80–89. https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080

Saleh, N., Saud, S., & Asnur, M. N. A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran bahasa asing pada perguruan tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies NAtalis UNM Ke 57*, 253–260. https://www.researchgate.net/publication/334491207

Septatiningtyas, N. (2018). Pengaruh pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi google class terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edureligia*, *2*(2), 131–135.

Siregar, E. Y., Holila, A., & Ahmad, M. (2020). The validity of learning devices with a contextual approach to improve concept understanding abilities. *Akademika*, *9*(02), 145–159. https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.929

Suciati, T. (2018). Meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas melalui program literasi membaca "tunggu aku." *Insania, 23*(2), 314–326.

Sugiarto. (2021). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, *7*(1), 185–201. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/65/55

Suryana, D. (2018). *Pendidikan anak usia dini. Stimulasi dan aspek perkembangan anak: Vol. I*.

Sutarto, Sari, D. P., & Fathurrochman, I. (2020). Teacher strategies in online learning to increase students' interest in learning during COVID-19 pandemic. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, *8*(3), 129–137. https://doi.org/10.29210/147800

Zunidar. (2022). An Evaluation of Teaching Variation Skills in Increasing Students' Learning Motivation. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6781–6788. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3242