**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Qr Code Generator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Tk Sekolah Immanuel Kids Medan**

**Megawati Indah Sinaga1🖂, Aman Simare-Mare2, Yasaratodo Wau2**

1Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan (Unimed), Medan Sumatera Utara (20221).

2Staf Pengaajar Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan (Unimed), Medan Sumatera Utara (20221).

🖂Penulis Korespondensi: Megawati Indah Sinaga; Email: [indahmegawati35@gmail.com](mailto:indahmegawati35@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran dan mengetahui efektifitas 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 menunjukan bahwa penilaian kelayan media QR Code Generator yang dikembangkan pada skala baik (75% ≤ X < 85%) hingga sangat baik (85% ≤ X ≤ 100%). Hasil evaluasi pembelajaran menunjukan 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 a validation of learning media, the appropriateness of learning media, and the effectiveness of learning media based on the implementation of QR Code Generator application toward the evaluation of English subject result at Kindergartener stage. This study adopted 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 the appropriateness of learning media of QR Code Generator that designed has been validated to be good (75% ≤ X < 85%) up to very good (85% ≤ X ≤ 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 Likert scale (1-5) was also designated from 1.7 (at ‘not good’) with conventional method of learning (pre-test) to become 4.04 (at ‘better’) with the implementation of QR Code Generator application.*

***Keywords:*** *learning media, application, QR Code Generator, english subject*

**PENDAHULAUN**

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 2014). 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 (Mansur 2005; Suryana 2014). 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 (Moeslichatoen 2004). Menurut Mansur (2005) bahwa indikator percapaian 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 Zuhdan, dkk (2011) 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 efesien 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 (Septantiningtyas 2018; Putri et al. 2019; Jamaludin et al. 2016).

Secara khusus dalam proses pembelajaran usia dini pada TK Immanuel Kids, selama ini media pembelajaran yang dilakukan secara daring ialah melalui aplikasi Whatsup 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 penggunakan 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 dkk. 2018).

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 umengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi QR Code Generator terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa TK Sekolah Immanuel Kids Medan.

**METODE PENELITIAN**

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 sisswa 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 Sugiono (2013) 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.

1. ***Studi Pendahuluan***

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.

1. ***Perancangan Media Pembelajaran QR Code Generator***

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.

1. ***Pengembangan Aplikasi Pembelajaran QR Code Generator***

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. Install aplikasi *QR Code Generator*. Setelah terintal 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.
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 dipastekan 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 structural dengan pendekatan penilaian berbasis skala Likert Arikunto (1996) dengan rincian kategori sebagai berikut: Jawaban 1 = tidak baik; jawaban 2 = cukup baik; jawaban 3 = baik, jawaban 4 = lebi baik; dan jawaban 5 = sangat baik.

Tabel 1. Skala persentase kelayakan media pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persentase Pencapaian** | **Skala Nilai** | **Interprestasi** |
| 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 indicator hasil interpretasi rata-rata dari ke 3 validator. Untuk memperoleh hasil dan pengaruh, maka dilakukan analisis statistik dengan mengacu pada parameter nilai dan capain 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 berbasi aplikasi QR Code Generator. Analisis statistik dilakukan dnegan meggunakan aplikasi software R (R Core Team 2022).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

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 atusiasme/kesukaan siswa dalam penggunakan media belajar berbasis gambar melalui setelah menggunakan aplikasi QR Code Generator; (6) *Post-test* tingkat kepuasan belajar Bahasa Inggris setelah 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 garfik 1 terlihat berdasarkan skala Likhert bahwa distribusi respon 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 ditunjukan pada pilihan ‘tidak baik’ (50%), sementara pada *post-tes* terlihat pilihan menjadi ‘lebih baik’ (45%) mejadi tertingg.

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

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

Dari Gambar 3 terlihat berdasarkan skala Likhert bahwa distribusi respon 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 ditunjukan pada preferensi ‘cukup baik’ (45%), sementara pada *post-tes* terlihat pilihan menjadi ‘lebih baik’ (50%) dengan indikasi grafik tertinggi.

1. ***Uji Normalitas***

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui keberadaan data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji statistik Shapiro-Wilk dan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program statistik R (R Core Team, 2022). 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 meotode 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.

1. ***Uji Homogenitas***

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel penelitian homogen atau tidak. Hasil uju homogenitas data dilakukan dengan mengunakan 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 menunjukan 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.

1. ***Pengujian Hipotesis***

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 (R Core Team, 2022) dengan hasil test sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji hipotestis 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 H0 dan menerima H1. 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.

**Pembahasan**

1. ***Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi QR Code Generator***

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 menggajar di hampir semua jenjang pendidikan di Indonesia mengharuskan perubahan dan adaptasi proses belajar yan 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. 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 menyempaikan pembelajaran di Sekolah TK Immanuel Kids Medan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Assidiqi dan 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 berbasis audivisual yang mudah diserap, dicerna dan menjadi menarik untuk belajar. Sebagai contoh salah satu adaptasi belajar selama pandemi Covid-19 ditunjukan oleh Hazim dkk. (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 meningkatkan minat belajar siswa antara lain dengan memberikan pemahaman pentingnya materi pembelajaran, serta menjadikan materi belajaran 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 kertatasan akses konektifitas menjadi kendala dalam proses pembelajaran, sehigga 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 konektifitas serta keterbatasan sarana komunikasi menjadikan pembelajaran tidak efektif pada pembelajaran jenjang Sekolah Dasar di Berau, Kalimantan Timur.

Hal ini tergambarkan 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 antusuasme/kesukaan dan kepuasan belajar siswa TK Immanual Kids menjadi berkurang.

1. ***Validasi dan Kelayakan Media Belajar Berbasis QR Code Generator***

Dari hasil validasi melalui penilaian validator terhadap penerapan dan pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code Generator kepada siswa TK Immnauel 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. Nieveen (1999) menyatakan bahwa menjadi wajib bagi penelitiain 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% ≤ X < 85%) hingga sangat baik (85% ≤ X ≤ 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. Akbar (2013) menyatakan bahwa tingkat validitas suatu produk untuk dianggap layak hingga sangat layak yaitu dengan memenuhi persetasi penilaian > 70%.

Dalam pengembangan produk pembelajaran, perlu dilakukan pengecekan dan evaluasi terhadap produk permbelajaran 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 (Suparman, 1997). Hasil validasi secara linier memberikan dampak, baik positif maupun negative 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 menunjukan 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 belajaran konvensional yang selama ini dilakukan di Sekolah Immanuel Kids. Indikasi perubahan juga terlihat dari hasil evaluasi parameter hasil belajar, tingkat atusiasme/kesukaan dan tingkat kepuasan sangat meningkat secara signifikan berdasarkan pendekatan skala Likert (Skala 1 - 5), dimana dengan dari hasil evaluasi dengan menggunakan metode belaajar konvensional, preferensi siswa berada pada skala rata-rata ‘kurang baik’ hingga ‘cukup baik’ (Gambar 1). Namun setelah penggunaan aplikasi media belajara berbasis QR Code Generator, maka peningkatan tingkat kepuasan secara umum terlihat dengan preferesi siswa rata-rata menjadi ‘lebih baik’ (Gambar 2 dan 3).

Peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi penilaian menunjukan 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 dan Sopiansah (2019) memaparkan bahwa tingkat variasi media dalam mendukung pembelajaran, akan berdampak terhadap minat belajar siswa dengan implikasi hasil yang cukup baik. Nurita (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 Ingngris 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 dkk. (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 menunjukan 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 (Tabel dan Grafik 4.6). Kepuasan adalah masalah yang sangat signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara daring yang merupakan ukuran kualitas dan efektivitas pengajaran dan pembelajaran (Bolliger and Halupa, 2012). Selanjutnya Astin (1993) menjelaskan bahwa definisi kepuasan siswa ialah sebagai persepsi siswa didik tentang nilai pengalaman pendidikan dalam lingkungan pendidikan. Kepuasan siswa TK Immanuel Kids dapat disebabkan oleh asirnya 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 (2021) menekankan bawa penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio visual dapat meningkatkan minat dan kainginan belajar yang lebih tinggi bagi siswa. Putri dkk. (2020) juga memberikan fakta informasi bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan minat, motivasi dan tingkat kepuasan belajaran siswa di SDN 1 Serayu Larangan.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya bahwa media pembelajaran yang didedsain menggunakan aplikasi QR Code Generator tervalidasi oleh validator dan direkomendasikan dengan penilaian sangat baik (85% < X < 100%) dan dapat digunakan dalam implementasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa TK Immanuel Kids Medan; aplikasi QR Code Generator dianggap layak sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Immanuel Kids Medan karena memberikan pengaruh sangat singnifikan teradap evaluasi hasil belajar, tingkat atusiasme/kesukaan siswa dalam belajar serta tingkat kepuasan yang terindikasi dengan parameter statistik (*p* = 0,00079 < 0,05); dan penggunaan media aplikasi QR Code Generator terbukti secara efektik dapat meningkatkan minat belajar Bahsa Inggris siswa TK Immanuel Kids Medan karena memiliki desain tampilan materi yang lebih dinamis, efektif sert lebih atraktif dalam penyajiannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Arikunto. 1996. *Prosedur penelitian*. Rineke Cipta, Jakarta.

Assidiqi, M.H., & Sumarni, W. 2020. *Pemanfaatan platform digital di masa pandemi Covid-19*. Proceeding Seminar Nasional Pascasarjana, 298-303. Universitas Negeri Surakarta.

Astin, A.W. 1993. *What matters in college? Four critical years revisited*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Bolliger, D.U., & Halupa, C. 2012. Student perceptions of satisfaction and anxiety in an online doctoral program. *Distance Education*, 33(1), 81–98. doi.org/10.1080/01587919.2012.667961.

Hazim, Fihayato, Z., & Rezania, V. 2021. *The school adaptation to the Covid-19 pandemic: The case of Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Tanggulangin Sidoarjo*. Proceeding International Conference on Education of Suryakancana, 2021.

Jamaludin, R.J., Osman, S.Z.Md., Yusoff, W.M.W., Jasni, N.F.A. 2016. FLIPPED: A Case study in fundamental of accounting in Malaysian Polytechnic. *Journal of Education and e-Learning Research*, 3(1), 23-31, DOI: 10.20448/journal.509/2016.3.1/509.1.23.31.

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.

Mansur. 2005. *Pendidikan anak usia dini dalam islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

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), 73-69.

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Muhammad, M. 2014. *Nilai karakter refleksi untuk pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Nieveen, N. 1999. *Prototyping to reach product quality*. Jan Van den Akker, Robert Maribe Braneh, Ken Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed), London: Kluwer Academic Plubishers.

Nurita, T. 2019. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.

Nurseto, T. 2021. Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.

Pambudi, M.B. 2015. *Validasi terhadap media pembelajaran video tutorial dan LKS untuk meningkatkan kompetensi gambar potongan*. [Skripsi]. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Putri, N.M.C.N.M., Ardana, I.K., & Agustika, G.N.S. 2019. Pengaruh model discovery learning berbantuan lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V. *Mimbar PGSD*, 7(2). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2388 7/jjpgsd.v7i2.17471.

Putri, W.A., Maharani, D.A., & Wulandari, A. 2020. Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19 pada SDN 1 Serayu Larangan. *Abdipraja: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 122-129.

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 59, 9 Juli 2018.

Septantiningtyas, N. 2018. Pengaruh pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi google class terhadap hasil belajar mahas iswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131135. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>.

Suciati, T. 2018. Meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas melalui program literasi membaca “Tunggu Aku”. *Jurnal Insania*, 23(2), 314-326.

Sugiono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabta.

Suparman, A. 1997. *Desain instruksional*. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional, Direktoral Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Suryana. 2014. *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.

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

Zuhdan., dkk. 2011. *Pengembangan perangkat pembelajaran sains terpadu untuk meningkatkan kognitif, keterampilan proses, kreativitas serta menerapkan konsep ilmiah peserta didik SMP*. Program Pascasarjana UNY.