

Kolaborasi Media QR Code with Padlet dalam Membangun Keaktifan Peserta Didik pada Mapel Sejarah di MAN Lumajang

Nova Artika Desty Dyokta¹, Icha Fara Diba²

¹MAN Lumajang, ²MTs Alif Laam Miim Surabaya

nova.artika@gmail.com¹, ichafaradiba31@gmail.com²

Corresponding Author: nova.artika@gmail.com

Abstrak

Tujuan artikel ini untuk menunjukkan dampak positif kolaborasi media QR Code with Padlet dalam membangun keaktifan peserta didik pada mapel sejarah di MAN Lumajang. Metode yang digunakan yakni studi pustaka dengan menggunakan analisis deskriptif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi media QR Code with Padlet terbukti memberikan dampak positif untuk peserta didik karena menambah pengetahuan tentang inovasi baru dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan adanya media teknologi pembelajaran membuat guru lebih kreatif dan inovatif di kelas sehingga dapat membawa warna baru dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Kata kunci: media pembelajaran, qr code, padlet

Abstract

The purpose of this article is to show the positive impact of the QR Code with Padlet media collaboration in building student activity in the history subject at MAN Lumajang. The method used is literature study using descriptive analysis. The findings of this research show that the collaboration between QR Code and Padlet media has proven to have a positive impact on students because it increases knowledge about new innovations in the history learning process. The existence of learning technology media makes teachers more creative and innovative in the classroom so that they can bring new colors to teaching and learning activities that are more varied and fun. Keywords: Learning Media, QR Code, Padlet.

Keywords: learning media, qr code, padlet

PENDAHULUAN

Pelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Sejarah hanya dianggap sebagai urutan-urutan tahun dan hafalan peristiwa yang tidak ada habisnya sehingga kegiatan di kelas masih berpusat pada guru (*teacher center*), dimana metode ceramah masih digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik menjadi pasif sehingga

pembelajaran sejarah menjadi tidak menarik. Setyowati dan Firmansyah (2018) menjelaskan bahwa materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan di sekolah cenderung lebih banyak mengajarkan konsep yang ada dalam buku. Padahal peserta didik seharusnya bisa mengeksplorasi kemampuannya untuk menganalisis dan mengkritisi berbagai peristiwa sejarah sehingga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai peristiwa sejarah mengandung nilai moral dan peserta didik dapat mengambil hikmah dari peristiwa di masa lalu tersebut, agar sejarah buruk tidak terulang dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Dua pertiga isi Al-Qur'an juga menyajikan cerita sejarah yang bertujuan untuk memberikan *'ibrah* agar dijadikan *way of life* bagi manusia.

Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran jika guru dapat memanfaatkan media secara menarik, kreatif, dan inovatif. Ali (2009) memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran membawa pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik peserta didik dalam mempelajari kompetensi tertentu. Apalagi pada abad 21 yang merupakan era generasi Z sangat diperlukan inovasi dalam mendidik generasi ini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang mempengaruhi dunia pendidikan, guru juga harus membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan menjawab tantangan pembelajaran Abad 21. Media pembelajaran harus dikemas menarik agar peserta didik antusias mempelajari materi. Salah satu media pembelajaran yang dipakai untuk mengatasi masalah tersebut adalah kolaborasi media pembelajaran berbasis *QR Code with Padlet* yang dapat digunakan guru dan peserta didik saling bertukar gagasan atau ide.

Nugraha (2011) memaparkan *Quick Response Code* atau yang biasa disebut dengan *QR Code* merupakan sebuah *barcode* dua dimensi yang diciptakan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave. *Barcode* tersebut awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi dan sekarang bisa digunakan dalam berbagai bidang. Seseorang akan sangat mudah untuk membuat dan mendapatkan informasi hanya dengan memindai data melalui kamera *handphone*.

QR Code merupakan aplikasi yang akan muncul saat guru telah menyiapkan bahan materi yang dibuat sebelumnya kemudian disinkronkan dengan aplikasi ini. Kemudian *QR Code* yang sudah jadi diberikan kepada peserta didik untuk bisa diakses di HP androidnya.

Sedangkan *Padlet* adalah sebuah *platform* kolaboratif yang bisa dimanfaatkan untuk membuat papan buletin digital yang interaktif. *Padlet* dapat diibaratkan sebagai ruang kerja virtual dimana penggunanya bisa menambahkan berbagai fitur seperti teks, video, tautan, gambar, dan file. Banyaknya menu yang ada dalam *Padlet* sangat sesuai untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Melalui aplikasi *Padlet*, guru dan peserta didik dapat berkolaborasi, berbagi ide, dan saling memberikan umpan balik dalam kegiatan diskusi. Guru dapat memanfaatkan *Padlet* untuk membagikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik dapat menambahkan hasil karya mereka sendiri seperti proyek, video, dan hasil penelitian. *Padlet* dapat memfasilitasi interaksi guru dan peserta didik, serta bermanfaat dalam menambah pengalaman belajar.

Durrotun Nafisah dan Abd.Ghofur (2020) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran *scan barcode* berbasis android dalam pembelajaran IPS hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *barcode* berbasis android memenuhi kriteria sangat baik dan dapat digunakan peserta didik untuk mendukung pembelajaran mandiri di rumah.

Fitriyani Sanuhung, dkk (2022) dengan judul penelitian penggunaan aplikasi *Padlet* sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah teknologi pendidikan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi *Padlet* dapat digunakan pada proses belajar mengajar secara daring. Dosen dan mahasiswa bisa melakukan presentasi dan aktif berdiskusi.

Dari penelitian-penelitian terdahulu, belum ada penelitian yang mengkolaborasikan media *QR Code with Padlet* dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian terdahulu mengenai *QR Code* lebih banyak terfokus pada uji coba pembuatan *barcode* berbasis android yang berisi modul pembelajaran. Sedangkan penelitian tentang *Padlet* berfokus pada presentasi daring oleh dosen dan mahasiswa. Namun belum ada penelitian yang menggabungkan media *QR Code with Padlet* untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran tatap muka. Inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi media pembelajaran sejarah berbasis *QR Code with Padlet* di MAN Lumajang dan dampak diterapkannya media pembelajaran sejarah berbasis *QR Code with Padlet* di MAN Lumajang.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian yang berjudul Kolaborasi Media *QR Code with Padlet* dalam membangun keaktifan peserta didik pada mapel sejarah di MAN lumajang perlu dilakukan untuk membangun keaktifan dan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran *QR Code with Padlet* ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran sejarah di sekolah.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), dengan memanfaatkan literatur (kepustakaan) dari riset sebelumnya. Kriteria dalam pemilihan artikel, pertama artikel yang menunjukkan dampak positif penggunaan

media pembelajaran *QR Code* dalam pendekatan pendidikan. Kedua, artikel yang menunjukkan dampak positif pemanfaatan aplikasi *Padlet* dalam pembelajaran. Ketiga, artikel yang ditulis oleh pakar di bidangnya. Selanjutnya peneliti menganalisis, mensintesis, meringkas, atau membandingkan artikel yang terkumpul.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 11 MIPA 1 dan 11 MIPA 6 MAN Lumajang tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2023. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Prosedur pengambilan data adalah dengan melakukan wawancara secara langsung, *WA grup*, *google form*, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul maka dibuat pemetaan wawancara yaitu dari beberapa peserta didik kelas 11 MIPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat penting untuk dilakukan. Aktivitas pembelajaran yang dirancang mengharuskan peserta didik aktif selama proses pembelajaran agar mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi kelas XI untuk unit pembelajaran Kompetensi Dasar 3.2 yaitu strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa. Uraian kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. KD dan IPK Sejarah

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa	<p>3.2.1 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20</p> <p>3.2.2 Mengkorelasi strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20</p> <p>3.2.3 Menelaah struktur teks imajinasi</p>

	<p>terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20</p> <p>3.2.4 Menyimpulkan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20</p>
--	---

Berikut ini adalah kegiatan pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran

Sintak Model Pembelajaran	Guru	Peserta Didik
Orientasi (pemberian rangsangan) peserta didik kepada masalah	Kegiatan pendahuluan : <ul style="list-style-type: none"> - Orientasi - Apersepsi - Motivasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan PPK - Melaksanakan 5 M
Identifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> - membagikan QR Code yang berisi LKPD yang didalamnya terdapat permasalahan yang harus didiskusikan oleh peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - Menscan QR Code dan mencermati permasalahan yang ada di LKPD dan secara kolaboratif mendiskusikan
Data collection/ pengumpulan data		<ul style="list-style-type: none"> - mengumpulkan informasi-informasi lain dengan literasi/membaca buku dari berbagai sumber untuk menyelesaikan kegiatan 1 pada LKPD

Data Processing / pengolahan data	- menilai kerjasama kelompok	- Siswa berkolaborasi mengolah informasi-informasi yang didapatkan untuk menyelesaikan LKPD
Verification (pembuktian)		<ul style="list-style-type: none"> - Siswa berkolaborasi melakukan pembuktian dalam menyelesaikan LKPD dengan merunut langkah-langkah yang telah dilakukan - Siswa secara berkelompok menyajikan hasil diskusi yang telah dilakukan berupa infografis pada aplikasi <i>Padlet</i>. - Kelompok lain memberikan tanggapan
Generalization (menarik kesimpulan)	- memberi penguatan pada kesimpulan yang diperoleh peserta didik pada aplikasi <i>Padlet</i> .	- Siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi pada aplikasi <i>Padlet</i> .

Dalam membuat media pembelajaran berbasis *QR Code*, guru harus mendownload aplikasi *Barcode Generator* terlebih dahulu. Kemudian guru membuat LKPD (Lembar kerja peserta didik) yang diupload ke *Google Doc*. Link dari *Google Doc* tersebut kemudian dimasukkan ke dalam *barcode-barcode* yang dibuat dengan aplikasi *Barcode Generator*.

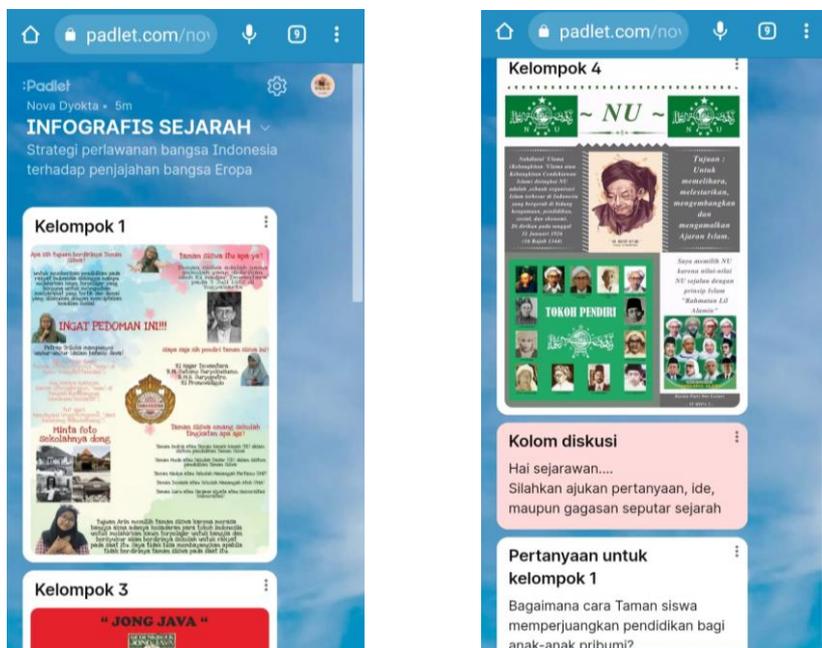


Gambar 1. *QR Code Berisi LKPD yang Sudah Dibuat dengan Aplikasi Barcode Generator*



Gambar 2. Peserta Didik Menscan QR Code

Selanjutnya untuk melatih kemampuan psikomotorik peserta didik, guru menugaskan membuat infografis dan wajib diunggah dalam platform *Padlet*. Melalui *Padlet*, berbagai karya peserta didik dapat ditampilkan. Peserta didik juga bisa saling memberikan penilaian maupun komentar layaknya sosial media. Hal ini memicu peserta didik untuk kreatif dalam membuat karya infografis semenarik mungkin.



Gambar 3. Karya Infografis dan Diskusi Peserta Didik pada Platform *Padlet*

Kolaborasi *QR Code with Padlet* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran, dapat menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang membuat peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran. Media *QR Code with Padlet*

menjadi semakin seru dan menarik jika dikemas dalam kegiatan diskusi berkelompok.

Proses pembelajaran sejarah pada kompetensi dasar 3.2 strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa yang dilakukan dengan menerapkan media *QR Code with Padlet* berlangsung dengan aktif dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat menjawab pertanyaan dari guru dan mengajukan berbagai pertanyaan pada guru maupun kelompok lain. Media pembelajaran ini juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *transfer knowledge*. Peserta didik mampu mengeksplorasi kemampuannya untuk menganalisis dan mengkritisi peristiwa sejarah melalui diskusi yang dijalankan di *platform Padlet*. Keaktifan peserta didik yang meningkat bisa dilihat dari tingkat partisipasi untuk bertanya dan menanggapi materi yang dibahas serta mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru atau memecahkan masalah.

Dari kuisisioner yang dibagikan melalui *google form*, terdapat beberapa kesimpulan tentang penggunaan media *QR Code with Padlet* dalam mata pelajaran sejarah antara lain penggunaan media *QR Code with Padlet* memudahkan peserta didik dalam memahami materi sejarah strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa.

Kolaborasi media *QR Code with Padlet* memberikan dampak positif bagi peserta didik karena menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sejarah. Kolaborasi media *QR Code with Padlet* menyenangkan digunakan oleh peserta didik, namun ada beberapa peserta didik yang kesulitan terutama saat awal penggunaan aplikasi. Mereka harus beradaptasi karena sebagian besar peserta didik baru mengetahui aplikasi tersebut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriyani Sanuhung, dkk (2022), aplikasi *Padlet* digunakan untuk presentasi mahasiswa secara daring kemudian mahasiswa lain memberikan tanggapan. Perbedaan penggunaan aplikasi *Padlet* dengan penelitian sebelumnya, jika pada penelitian ini aplikasi *Padlet* digunakan sebagai media untuk *upload* hasil karya peserta didik berupa infografis kemudian kelompok lain memberikan pertanyaan, ide, dan komentar sehingga partisipasi peserta didik untuk berdiskusi dan tanya jawab menjadi semakin luas.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman konsep materi yang baik pada peserta didik. Selain peserta didik dapat mengkritisi berbagai hal mengenai fakta-fakta historis, pelajaran sejarah bisa digunakan untuk pendidikan karakter terutama penanaman nilai-nilai moral dalam menghadapi era digital. *Output* nya peserta didik dapat meningkatkan nilai akademik, sikap ilmiah, *skill* belajar, serta meningkatkan rasa nasionalisme terhadap sejarah perjuangan bangsa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media *QR Code with Padlet* pada mata pelajaran sejarah dapat memberikan dampak positif pada peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi membuat peserta didik lebih termotivasi dan mendukung mereka belajar secara mandiri.

Kolaborasi media *QR Code with Padlet* dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain dengan materi yang berbeda dan cakupan yang lebih luas. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi dalam berbagai pelajaran diharapkan dapat membuat guru lebih kreatif dan inovatif di kelas sehingga dapat membawa warna baru dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari Direktorat GTK Kementerian Agama yang telah menyelenggarakan The 4 th International Symposium On Education (ISOE) 2023. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala MAN Lumajang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan rekan-rekan guru MAN Lumajang yang telah membantu pelaksanaan penelitian hingga pelaporan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada mentor kegiatan pendampingan Guru Madrasah Menulis yang diselenggarakan oleh Direktorat GTK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia yang telah membimbing penyusunan artikel hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, E. (2021). Belajar dari Rumah (BDR) menggunakan *Padlet* Alternatif E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMAN 56 Jakarta). *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(1), 30-36. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.70>
- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 11-18.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih, Imas. (2018). *Guru Zaman Now*. Tangerang: Kata Pena.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nafisah, D & Abdul, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152.

- Nugraha, P & Rinaldi, M. (2011). Pengembangan aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari data Berbentuk Image. Konferensi Nasional Informatika (KNIF), 148-155.
- Sanaky, Hujair. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanuhung, Fitriyani dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi *Padlet* Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan (Studi Kasus Universitas Ahmad Dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 20-28. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>.
- Setyowati, R & Firmansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS bermakna di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(1), 14-17.