

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *QR CODE* DI SDN PATEREMAN



Oleh:

Millatul Islamiyah, M.Pd, M.Ed

Khoirun Nisa

Ainun Najib

SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT) MIFTAHUL ULUM

BANGAKALAN

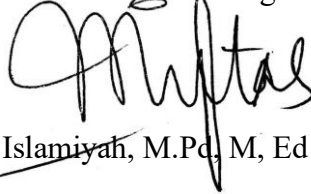
2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian	:	Pengembangan Bahan Ajar Digital Mata Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Qr Code</i> Di Sdn Patereman
Peneliti	:	Ketua:
		Millatul Islamiyah, M.Pd, M.Ed
		Anggota:
		Khoirunnisa'
		Ainun Najib
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun		2024
Anggaran		7.000.000

Bangkalan, 17 Juli 2024

Ketua TIM Pengusul



Millatul Islamiyah, M.Pd, M, Ed (2116108602)

Mengetahui,

Ketua LPPM



Pawardur Ramdhani, M.Ag.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'Alamin, kami panjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga kami mampu melaksanakan Skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada jalan yang penuh berkah ini. Disadari sepenuhnya bahwa semua ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak oleh karena itu, sudah sepantasnya jika pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu.

Hanya satu harapan peneliti, mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kami khususnya para pembaca pada umumnya. Akhirnya, semoga Allah SWT selalu mengiringi perjalanan kita dengan rahmat, taufik, inayah, maghfirah dan hidayah-Nya dan semoga niat baik serta usaha yang sungguh-sungguh mendapat ridha dari-Nya.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Asumsi Pengembangan	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Originalitas Penelitian	7
I. Definisi Operasional.....	8
J. Sistematika Pembelajaran.....	9
BAB II.....	16
KAJIAN TEORI.....	16
A. Landasan Teori	16
1. Pengertian Bahan Ajar digital.....	16
2. Aplikasi <i>QR Code</i>	21
3. Pendidikan agama islam	22
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Pengembangan	26
B. Model Pengembangan	26
C. Prosedur Pengembangan	26
1. Analysis (Analisis).....	27
2. Design (Desain)	28
3. Development (Pengembangan).....	28
4. Implementation (Implementasi).....	28
5. Evaluation (Evaluasi).....	29
D. Uji Coba	29
1. Desain uji coba produk	29
2. Subyek uji coba.....	30
3. Jenis Data.....	30
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
5. Teknik Analisis Data	38
BAB IV	47
PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Penyajian Data Uji Coba	47
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Qr Code	47
2. Penyajian data hasil validasi pengembangan bahan ajar digital	

berbasis Qr Code.....	48
3. Hasil Uji Coba Kelas VII SD.....	58
4. Penyajian Data Hasil Pre-test dan Post-test.....	60
B. Analisis Data	62
1. Analisis hasil validasi pengembangan pengembangan bahan ajan digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code.....	63
2. Analisis Hasil Pre-test dan Post-test.....	64
C. Revisi Produk	65
1. Saran Perbaikan Ahli Media/Desain Pembelajaran	65
2. Saran Perbaikan Ahli Materi	65
D. Pembahasan.....	65
1. Kelayakan Bahan Ajar Digital Mata Pelajaran BAHASA INGGRIS Berbasis Qr Code.....	65
2. Respon peserta didik terhadap bahan ajar	66
3. keefektifan bahan ajar digital Bahasa Inggris berbasi Qr Code.....	66
BAB V.....	79
PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	79
B. Saran.....	79
DAFTAR RUJUKAN.....	84

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa depan sebuah bangsa amat bergantung pada seberapa tinggi sumber daya manusia (SDM) penduduknya. Sementara kualitas sumber daya manusia dapat diukur dari sejauh mana perkembangan lini pendidikannya. Maka untuk mewujudkan peradaban bangsa yang maju meniscayakan pembenahan- pembenahan pada aspek pendidikan secara berkelanjutan. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaannya baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat.¹Oleh karena itu pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap generasi penerus bangsa, sehingga perlu diadakannya perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan. Dalam upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan hendaknya selalu dilakukan, karena pendidikan merupakan salah satu unsur pokok dalam pertumbuhan, perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.

Dalam suatu pembelajaran tidak semuanya mengalami kemaksimalan dalam hasil pembelajaran. Pengajaran dalam pendidikan juga memiliki faktor dan permasalahan. Salah satu faktor permasalahannya yaitu siswa yang kurang efektif sehingga di butuhkan bahan ajar yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran akan menjadi efektif. Suatu cara dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahan ajar yakni dengan mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan efektif sesuai kebutuhan serta menarik perhatian siswa, sehingga mampu digunakan untuk meningkatkan

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 1-2.

motivasi belajar siswa dan ke efektifan pembelajaran berlangsung.²

Minat belajar siswa diharapkan dapat muncul dan terbentuk dengan membaca bahan ajar inovatif yang dikembangkan tersebut. Bahan ajar dijadikan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat maupun motivasi belajar siswa, serta dapat mengefektifkan proses komunikasi selama pembelajaran.³

Satu dari beberapa bahan ajar kreatif-inovatif yang layak diperhitungkan adalah bahan ajar berupa digital berbasis aplikasi *QR Code* sebagai bahan ajar yang cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa SD perlu dikembangkan. Bahan ajar dengan tampilan menarik serta penggunaan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami dapat memotivasi siswa dalam proses belajar. Penggunaan bahan ajar berupa digital, secara implisit sebenarnya telah disinggung oleh Al-Qur'an. Misalnya pada QS. Al-Isra' ayat 14:

بِئْسَ كَيْلٌ لِّمَنْ يَكْسِفُ نَبْوَهُ كَذَّبَتْ كَارِ
ق

“*Bacalah kitabmu. Cukuplah dirimu pada hari ini sebagai penghitung*

atas

(amal) dirimu.”⁴

Frasa *bacalah kitabmu* dalam ayat ini memberikan penjelasan bahwa salah satu bahan pembelajaran yang apik digunakan adalah bahan ajar dan lain-lain. Keunggulan bahan ajar ini adalah melatih dan memotivasi siswa untuk menumbuhkan belajar siswa. Karena itu, kompetensi siswa dalam belajar semestinya menjadi hal yang harus dipertimbangkan secara matang dan dapatkan memaksimalkan hasil pembelajaran.⁵

² Desty Kartika Putri Pratiwi dan Elok Sudibyo, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII,” *Journal Pensa*, (Madiun:citra umbara,2018) h.290-295.

³ N. Kusumawati dan ES. Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar* (Magetan: CV. AEMedia Grafika, 2019) h. 46.

⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahan, (Bandung: CV Diponegoro, 2018) h.89.

⁵ Ahmad Munir, *Tafsir Tarbawi* (Yogyakarta: Teras, 2008) h.134.

Selanjutnya, konsep penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual juga disinggung oleh Al-Qur'an meskipun secara tidak langsung. Hal ini bisa dirujuk dalam potongan QS. Al-Baqarah [2]: 76 sebagai berikut:

طِيلَعَلَّا حَتَّٰبٌ مِّنْ وَثْقَتِ الْوَلَقِ ضَعْبًا مَّهْضَعٌ بَلَّخَ إِذَاؤُا نَّالِقِ أَوْ نَمِ نِيْخِلًا وَقُلْ

إِذَاؤُا نَوْلِقِ عَتْلَفًا مَّكْبَرٌ دَنَعٌ هَبْ طَوْجَاحِيلَ

“...lalu mereka berkata: “Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?”

Kata kunci pada ayat ini adalah kata *atuhadditsunahum* yang memiliki arti dasar bercerita/menceritakan. Dalam proses bercerita atau menceritakan, tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan dalam Bahasa Inggris. Pada konteks ini, hal yang perlu digarisbawahi adalah timbulnya suara yang sebagai media atau perantara dalam menyampaikan Bahasa Inggris bahan/materu pembelajaran. Media pembelajaran jenis ini kemudian diistilahkan dengan media audio.⁶

Bahan ajar digital jenis ini diistilahkan dengan media visual.⁷ media visual, Al-Qur'an menyinggung secara tidak langsung media ini, tepatnya dalam QS. Al-Baqarah ayat 31:

يَقْدُصْ مَتَذَكَّنَا عَلَٰ وَهُوَ عَنَّا نَبِيْنِ وَبَلَّالِاقِ فَقَتْلُ مَلِكًا عَلَٰ مَضْرَعٍ تَتْلُوْهُ لَكَ اَسْلَامًا دَا

مَلْع *“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda)*

seluruhnya, kemudian Dia mengemukakan kepada para malaikat, seraya berfirman: “Sebutkan kepada-Ku nama benda-benda itu ini jika kamu memang benar

*orang-orang yang benar!”*⁸

Menurut penafsiran Quraish Shihab, setelah menciptakan Nabi Adam

⁶ Suryadi Nasution, *Tafsir Tarbawi: Melacak Kontruksi Pendidikan dalam Alquran dan Hadis* (Sumatera Utara: Madina Publisher, 2022), 202.

⁷ Suryadi Nasution, *Tafsir Tarbawi: Melacak Kontruksi Pendidikan dalam Alquran dan Hadis* (Sumatera Utara: Madina Publisher, 2022), 202.

⁸ *Ibid.* h.124

AS, Allah lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat menjalani kehidupan di dunia dan mengambil manfaat dari alam. Kemudian Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat sembari menyanggah mereka, *“Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan”*. Dari sini kiranya bisa dipetik pemahaman bahwa penggunaan bahan ajar baik berbentuk tulisan-tercetak, visual, jenis tersebut pada prinsipnya telah diajarkan oleh Al-Qur'an.⁹

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada implikasi ilmu pengetahuan menuju hal baru, bahan ajar digital merupakan salah satu jenis bahan ajar yang membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Bahan ajar digital berperan sebagai media penunjang materi tambahan pengetahuan sehingga dapat memberikan nilai tambah untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar peserta didik.¹⁰ Desain bahan ajar digital berbasis aplikasi *QR code* yang dilengkapi dengan *link* atau situs web. Aplikasi tersebut dapat memberikan informasi tambahan bagi siswa melalui teknologi informasi (misalnya HP) yang dihubungkan dengan alamat *link* atau situs web tertentu seperti berita atau video terkait materi pada buku digital untuk setiap kali pertemuan dan dapat membantu menarik perhatian siswa, mengamankan minat siswa terhadap informasi yang sedang dibahas, menjelaskan fakta, ide dan proses secara lebih jelas.¹¹ Berdasarkan praktek pengalaman lapangan peneliti pada tanggal 01 November 2023 samBahasa Inggris dengan 01 Desember 2023 khususnya pada mata pelajaran BAHASA INGGRIS di sekolah SD Negeri 1 Sresih salah satu sekolah yang dibolehkan membawa HP (SDrtphone). Hal inilah yang menjadi pendorong

⁹ Abdul Haris Pito, *“Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an,”* (Andragogi: Jurnal Diklat Teknis 2018) h.102-103.

¹⁰ Nur Rizki Putri dkk., *“Pengembangan Buletin Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Gerak Melingkar pada Siswa Kelas X IPA SD Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2014/2015,”* (Purworejo: Jurnal Radiasi 2015) h.24-29.

¹¹ Prem Kumar Yadaf, *“Audio-Visual Aids in Teaching- Learning Proces of Health Sciences Students and Professional,”* (Yogyakarta: Journal of Universal College of Medical Sciences, 2015) h.50-53.

peneliti untuk mencoba melakukan penelitian sehingga penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DAN BUDI PEKERTI BERBASIS QR CODE DI SD NEGERI 1 SRESEH”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan , maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan?
2. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan?

C. Tujuan Masalah

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan.
2. Mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan.
4. Mengetahui Efektifitas penggunaan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis QR code di SD negeri 1 sreseh dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian

Dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, yaitu menambah pengetahuan pada umumnya dan

diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam pembelajaran pendidikan agama Islam bagi guru-guru terutama guru BAHASA INGGRIS.

2. Manfaat praktis, yaitu agar data dan informasi yang terungkap dalam

penulisan ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa, peneliti dan peneliti lainnya dalam upaya meningkatkan pendidikan yang lebih baik

- a. Bagi siswa Pengembangan bahan ajar digital ini dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman baru dalam penggunaan dan pemanfaatan aplikasi Qr code dan memudahkan pemahaman serta penyelesaian latihan pada pembelajaran BAHASA INGGRIS.
- b. Bagi Guru Meningkatkan kualitas pendidikan dalam memberikan kontribusi pemikiran, mendapat wawasan baru dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr code, mendorong kreatifitas, keefektifan dan keefisienan untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti Hasil pengembangan bahan ajar mata pelajaran BAHASA INGGRIS, memperkaya keberadaan bahan ajar pembelajaran yang lebih baik. Dengan pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr code mata pelajaran BAHASA INGGRIS menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti.
- d. Bagi Peneliti Lainnya Sebagai bahan perbandingan atau referensi dalam mengkaji pengembangan pembelajaran Peserta Didik yang berbasis Qr code dan dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi penelitian lain dan konteks yang berbeda.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian merupakan dugaan sementara yang dianggap benar semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian, dalam penelitian ini peneliti berasumsi pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi QR code melalui lembar kerja peserta didik sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, meningkatkan pemahaman peserta didik dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung dan dengan bahan buku digital berbasis aplikasi QR code dapat mengetahui hasil dari pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui lembar kerja peserta didik yang terdapat di dalam bahan ajar digital

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang Lingkup pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi QR code mata pelajaran BAHASA INGGRIS pada siswa SDN PATEREMAN di kelas VII. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti agar siswa lebih efektif dan efisien dan mampu menarik perhatian siswa.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan yakni media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan mencakup bahan ajar digital berbasis aplikasi *QR Code* melalui lembar kerja peserta didik.
2. Bahan ajar digital berbasis aplikasi *QR Code* melalui lembar kerja peserta didik dikembangkan pada mata pelajaran BAHASA INGGRIS SD. Pada lembar kerja peserta didik berisi judul, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, atau materi pokok, informasi pendukung atau kode QR batang dihubungkan dengan alamat *link* atau situs web tertentu seperti berita atau video terkait materi tugas-tugas atau langkah kerja dan penilaian .
3. Bab yang dibahas hanya bab menghindari sikap *mazdmumah*, yaitu sikap berfoya-foya, *riya'* atau *sum'ah*, takabbur dan hasad.
4. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE.
5. Uji coba yang dilakukan hanya untuk menguji kelayakan produk.

H. Originalitas Penelitian

1. Dian Akmal, menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis android efektif terhadap pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membuat peserta didik senang serta memperoleh stimulus dari segi penampilan maupun isi bahan ajar. Tingkat kelayakan bahan ajar digital berbasis android pada materi gerak lurus di SD berdasarkan validator ahli materi dan validator ahli media mendapatkan rata-rata skor total dengan persentase penilaian sebesar

83,34%

dengan

kriteria

sangat layak. Tingkat respon peserta didik terhadap bahan ajar digital berbasis android pada materi gerak lurus di SD Negeri 11 kelas X mendapatkan hasil sebesar 73,2% dengan kriteria “tertarik”. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Dian Akmala terletak pada penggunaan bahan ajar buku digital dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu bahan ajar buku digital yang dikembangkan dilengkapi dengan aplikasi QR Code dan dilengkapi alamat *link* atau situs web tertentu seperti berita atau video terkait materi pada buku digital untuk setiap kali pertemuan dan dapat membantu menarik perhatian siswa.¹²

2. Penelitian Dwi Wahyu Indriani. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa Buletin Audio-visual Berbantuan Aplikasi QR Code pada Siswa SMP memperoleh hasil. buletin dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Keterbacaan media Buletin Audio-visual Berbantuan Aplikasi QR Code pada siswa SMP memperoleh skor rata – rata yaitu 58,75% dengan kriteria baik untuk keseluruhan indikator keterbacaan media. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Dwi terletak pada penggunaan aplikasi QR Code. Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan bahan ajar, penelitian sebelumnya menggunakan buletin sedangkan penelitian ini menggunakan bahan ajar buku digital yang dilengkapi dengan alamat *link* atau situs web tertentu seperti berita atau video terkait materi pada buku digital.¹³

I. Definisi Operasional

Untuk lebih memahami beberapa istilah yang terdapat pada pembahasan, maka peneliti mencoba mendefinisikan beberapa bagian dari kata operasional yang terdapat dalam judul penelitian ini.

¹² Dian Akmala, *pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi gerak lurus*, (Bandung: Jurnal Studi, 2019) h.56.

¹³ Dwi wahyu anggriani, *pengembangan buletin audio-visual berbantuan aplikasi QR Code pada siswa SMP* (surabaya: kencana, 2021), h. 67.

1. Bahan Ajar digital

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang tertulis maupun yang tidak tertulis yang digunakan untuk membantu pendidik (guru, dosen, maupun konstruktor) dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.¹⁴ Pada penelitian ini bahan ajar adalah suatu alat atau media yang digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran.

Digital merupakan suatu konsep dari 0 dan 1 yang mendiskripsikan antara off dan on. Proses penjabaran ini didasari menggunakan logika algoritma. Teknologi digital adalah teknologi yang dioperasikan dengan menggunakan sistem komputerisasi, sistem tersebut didasari dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 yang mengidentifikasi tombol hidup dan mati.¹⁵ Bahan ajar digital berbasis Qr code pada penelitian ini adalah bahan ajar yang dijalankan dalam bentuk android secara online.

2. Kode Qr

Kode QR merupakan gambar dua dimensi yang pada saat dipindai oleh kamera *SDrt phone*, akan meminta *SDrt phone* untuk membuka halaman web atau menampilkan gambar, video, angka atau teks berisi informasi tertentu.¹⁶

J. Sistematika Pembelajaran

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari :

Bab Pertama merupakan bab pendahuluan, yaitu tentang dasar-dasar pokok pikiran sebagai awal penelitian yang memberikan gambaran penelitian yang didalamnya mencakup : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, originalitas penelitian, definisi

¹⁴ Moh. Jazuli . *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*. (Bireun: Jurnal Lensa, 2017). h.48.

¹⁵ Muhasim. *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Peserta Didik*. (Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan, 2017) h.58.

¹⁶ Ilham, R. (2018). *Parking nanagement information system based on android* (Malang: international journal of research science, 2018) h.1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1405454>

operasional dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua dalam bab ini penulis mengemukakan kajian teori, membahas deskripsi tentang objek yang diteliti dan kesimpulan yang berupa argumentasi yang diajukan, pemilihan bahan pustaka yang akan dikajididasarkan pada dua prinsip yakni prinsip relevansi dan kemukakhiran.

Bab Ketiga dalam pembahasan ini meliputi metode penelitian yaitu jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen, instrumen pengumpulan data, Teknik analissi data dan prosedur penelitian

Bab Keempat mengenai hasil penelitian dan pembahasan dengan mengacu pada penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk pengembangan.

Bab Kelima merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan, implikasi penelitian dan saran, yaitu membahas kembali isi dari bab III dan bab IV secara singkat dan jelas dengan memberikan penekanan kepada permasalahan yang telah dikemukakan dan dibahas dalam bab IV, dan bagian akhir adalah daftar rujukan, lampiran-lampiran dan riwayat hidup.

Demikian sistematika pembahasan yang penulis sajikan, sehingga dapat mempermudah dalam memahami isi penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Bahan Ajar digital

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai potensi dengan kompleks¹⁷. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang tertulis maupun yang tidak tertulis yang digunakan untuk membantu pendidik (guru, dosen, maupun konstrukstur) dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas¹⁸.

Pada prinsipnya semua buku dapat digunakan sebagai bahan kajian pembelajaran, asal relevan dengan pokok bahasan pembelajaran. Bahan ajar yang memiliki desain dan urutan yang teratur, menjelaskan intruksional yang akan diajarkan, motivasi siswa untuk belajar, dan secara umum cenderung kepada siswa secara individual yang dapat ditekuni siswa secara mandiri karena sistematis dan lengkap. Guru harus memiliki bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, tuntutan pemecahan masalah belajar. Bagi guru pengembangan bahan ajar digunakan sebagai keperluan pembelajaran yang akan dilakukan¹⁹.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa bahan ajar adalah suatu perangkat sarana atau alat yang berisikan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk

¹⁷ Chomsin S. Widodo Dan JaSDni. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Alex Media Komputindo. 2008) h.42.

¹⁸ Moh. Jazuli Dkk. *Penngnaan Bahan Ajar Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*. (Medan: Jurnal Lensa. 2017) h.48.

¹⁹ Fitria Rizki. *Pengembangan Bahan Ajar Meatematika Berbantuan Aplikasi Microsoft Mathematics Pada Siswa Kelas VII*. (Lampung: Raden Intan, 2008). h.13.

membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga diharapkan membantu peserta didik mencaBahasa Inggris potensi dengan kompleks.

Penerapan bahan ajar pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik karena faktor inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran, tanpa memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa atau tingkah daya pikir peserta didik maka, pendidik akan sulit diharapkan untuk dapat mencaBahasa Inggris keberhasilan. yang mana dalam firman allah Swt, dalam surah al- Nahl ayat 125 yaitu:

لَعَلَّاهُمْ يَهْتَفُونَ بِمَا كُنُوا يَعْمَلُونَ وَلَوْ أَنَّهُمْ رَفَعُوا أَصْوَاهُمْ عَلَى الْغَيْبِ إِذَا نَادَىٰ لَهُمْ أَحَدُهُم لَكَذِبٌ أَوْ يَتَّبِعُونَ سُلُوكَ مَنْ خَلَفَ مِنْهُمْ خِطَابًا لَّكُنَّ أَكْثَرًا مُّعْتَدِينَ

*“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.*²⁰

Dari penafsiran al-qur'an hidayatul insan yang menyebutkan bahwanya kata Hikmah; artinya tepat sasaran, yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memerhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi) berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar harus mempertimbangkan aspek pesan yang disamBahasa Inggris adalah positif, dan bisa memilih bahan ajar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dengan pemilihan bahan ajar sesuai materi, peserta didik dapat menerima dengan baik, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan perhatian peserta didik terhadap

pelajaran, dan membuat peserta didik lebih siap belajar.

a. Jenis Bahan Ajar

Menurut direktorat pembinaan sekolah menengah atas bahan ajar dikategorikan menjadi 4 (empat) yaitu:

- 1) Bahan cetak (printed), seperti hand out buku modul, lembar kerja siswa (LKS), brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, model/maket, dsb.
- 2) Bahan ajar dengar (audio), seperti kaset, radio, piringan hitam, audio compact disk, dsb.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), seperti video compact disk, film, dan lain-lain.
- 4) Bahan ajar multi media interaktif (interactive teaching material), seperti compact disk (CD) multi media pembelajaran interaktif.
- 5) Bahan ajar berbasis web (web based learning material).

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar bahan ajar terbagi menjadi bahan ajar cetak (terdiri dari buku, modul, LKS, dll). Bahan ajar non cetak (terdiri dari bahan ajar dengar, pandang dengar, multi interaktif dan bahan ajar berbasis web). Bahan ajar non cetak dapat digunakan dengan bantuan elektronik.²¹

b. Fungsi Bahan Ajar

Terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran. tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/ dilatih kepada siswa.

²¹ Ilyas Ramdani. *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Memfasilitasi PemcaBahasa Inggris Literasi Matematika Siswa Kelas VII.* (Yogyakarta: Skripsi, 2014) h.15.

- 2) Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktifitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/ dikuasai.
- 3) Bahan ajar merupakan alat evaluasi penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus pelajaran.²²

c. Manfaat Bahan Ajar Bagi Guru

Manfaat bahan ajar bagi guru yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- 2) Tidak bergantung pada buku teks yang terkadang sulit didapat.
- 3) Memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar.
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik.²³

d. Manfaat Bagi Siswa

Adapun manfaat bahan ajar bagi siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapat kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai²⁴.

²² Siti Aisyah Dkk. *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (sulawesi:Jurnal Salaka,2020) h, 63.

²³ *Ibid.* h. 64

²⁴ *Ibid.* h. 64

Digital adalah salah satu konsep dari 0 dan 1 yang mendiskripsikan antara off dan on. Dalam proses penjabaran ini didasarkan pada penggunaan logika algoritma. Teknologi digital merupakan teknologi yang dijalankan dengan menggunakan sistem komputerisasi, sistem tersebut didasarkan dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 yang menjelaskan tombol hidup dan mati. Teknologi digital dapat juga dikatakan teknologi nirkabel dimana teknologi ini menggunakan signal untuk terhubung pada medianya sebagai penyampaian pesan²⁵.

Bahan ajar digital bisa digabungkan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga dapat menjadi bahan ajar digital yang merupakan inovasi baru di dalam dunia pendidikan sehingga dapat membuat media informasi yang unik²⁶. Istilah digital tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat ini teknologi digital sudah memasuki beberapa aspek bidang kehidupan mulai dari bidang pendidikan, transportasi, bidang kesehatan dan juga lainnya²⁷.

²⁵ Muhasim. *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Peserta Didik*. (Bandung: Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan 2017) h. 58.

²⁶ Ita Ratiyani dkk. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Dan Aplikasinya Dalam Model Siklus Pembelajaran 5e (Learning Cycle 5e) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar*, (Probolinggo: Skripsi) h.79-88.

²⁷ Riza aulia putra. *Peran Teknologi Digital Dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur*. (Surakarta: Journal of Islamic Science and Technology, 2018) h.67.

2. Aplikasi *QR Code*

Aplikasi adalah aksi yang dilakukan oleh suatu hal (berupa alat) tertentu sebagai hasil dari sebuah proses analisa, strategi, dan perhitungan matang dari pembuat. QR Code merupakan salah satu contoh aplikasi dalam bidang teknologi informasi (TI). QR Code berisi informasi terbaca mesin atau machine readable berupa format visual cetak.²⁸ Kode QR diartikan sebagai suatu jenis kode matriks dikembangkan oleh Denso Wave yang merupakan divisi Denso Corporation di sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994.²⁹

QR Code merupakan barcode dua dimensi yang secara umum digunakan untuk mengkodekan alamat website, nomor contact, alamat e-mail, nomor telepon tertentu atau sekedar teks biasa. Untuk membaca QR Code dapat menggunakan suatu alat yang dikenal dengan QR Code Scanner. Alat ini tersedia secara tidak terpisah dalam bentuk aplikasi pada SDrtpphone (Android/iPhone). Penggunaan QR Code dapat memudahkan pengaksesan informasi dengan cara melakukan scan (memindai) QR Code dan melakukan aksi baik berupa membuka browser atau web tertentu, menyimpan informasi kontak, maupun mendial nomor pada QR Code.³⁰

Kode QR dapat digunakan untuk mengakses sumber informasi yang berstandar dan membuat bahan pelajaran menjadi lebih interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk membuat, menangkap, dan membaca gambar kode QR. Informasi termasuk teks dan tautan (link) dapat diakses dengan memindai gambar kode QR menggunakan perangkat. Kode QR dianggap sebagai suatu teknologi yang bermanfaat untuk memberikan akses cepat dan mudah terhadap sumber belajar yang berbasis multimedia. Beberapa contoh penggunaan kode QR dalam pendidikan diantaranya memberikan informasi

²⁸ Widayati, Y. T. *Aplikasi teknologi code implementasi yang universal*. (tasikmalaya: Jurnal KOMPUTAKI, 2017) h.66–82.

²⁹ Sugiantoro, B., & Hasan, F. *Pengembangan Qr code scanner berbasis android untuk sistem museum sonobudoyo*, (Yogyakarta: Jurnal TELEMATIKA, 2015) h.134–145.

³⁰ Saleh, *Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi di Indonesia*. (makassar:Seminar Nasional Dies Natalis, 2018) h.253–260.

yang diperlukan dengan cepat, membantu menjelajahi sumber situs web tertentu, dapat dihubungkan dengan katalog perpustakaan, serta penyampaian Bahasa Inggris lembar tugas.³¹ QR Code pada buletin dapat membawa siswa menuju alamat web yang berisi video berkaitan dengan pemanasan global setelah memindai kode QR, sehingga adanya informasi tambahan dari video pada buletin mampu menarik perhatian siswa untuk membaca terutama bahan ajar buletin audio-visual berbantuan aplikasi QR Code.

3. Pendidikan agama islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (BAHASA INGGRIS)

Pendidikan agama Islam sebagaimana yang tertuang dalam GBPP BAHASA INGGRIS di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³²

Menurut Zakiyah Darajat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama

³¹ Mousa, A. A., & El-salam, M. A. *Employing QR Code as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts*. (malang: International Journal of

Social,2016) h.2162–2165.

³² Muhaimin, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.(Samarinda: Teras, 2011). h.76.

manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (hablun minallah wa hablun minannas).³³

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencaBahasa Inggris tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama islam, yaitu berikut ini :

- 1) Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicaBahasa Inggris.
- 2) Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencaBahasa Inggris tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan/atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran Islam.
- 3) Pendidikan atau Guru Pendidikan Agama Islam (GBAHASA INGGRIS) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau pelatihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencaBahasa Inggris tujuan pendidikan agama Islam.
- 4) Kegiatan (pembelajaran) Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik, yang disamping untuk membentuk kesalehan pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial.³⁴

³³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Implementasi Pendidikan*, jurnal mubtadiin Vol.9 No.01

³⁴ Ibid.h.76

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pengembangan

Metode yang digunakan penelitian ini adalah Research & Developmen. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis QR code yaitu ADDIE yang meliputi beberapa tahap Untuk menguji keampuhan produk yang dihasilkan diadakan pengujian mutu hasil dengan metode eksperimen.

B. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapai Bahasa Inggrisnya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

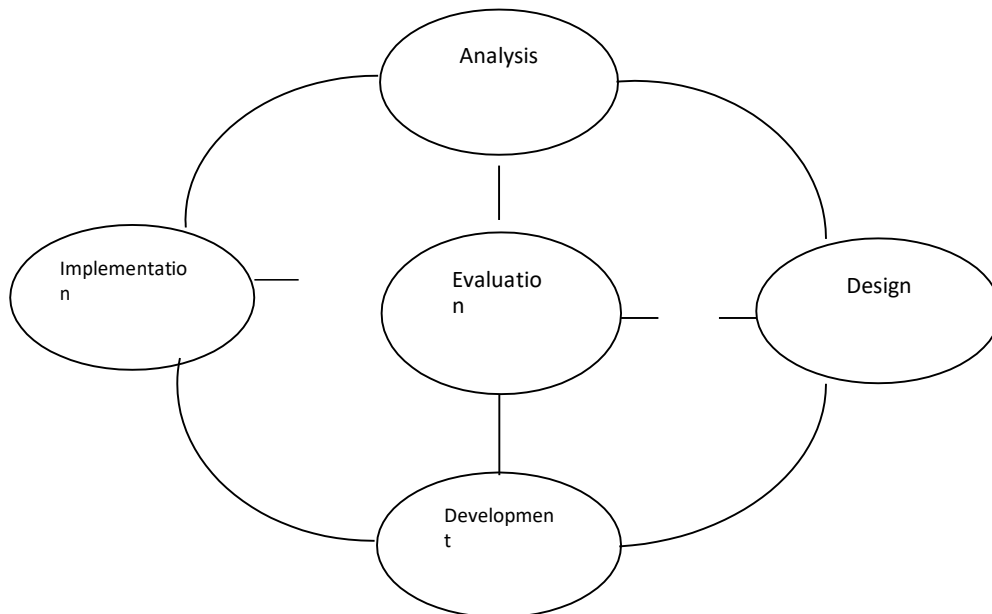
Peneliti menggunakan model penelitian ini adalah berkaitan dengan proses dan tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu ingin meneliti dan mengamati secara langsung kelayakan dan respon siswa terhadap bahan ajar digital berbasis Qr code pembelajaran pendidikan agama islam melalui lembar kerja peserta didik pembelajaran pendidikan agama islam di SD Negeri 1 Sreseh.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu

sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

Gambar 3. 1 PROSEDUR ADDIE



Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi).³ Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis).

- a. Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki

atau mengembangkan media pembelajaran.

- b. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. Design (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar digital adalah:

- a. Melakukan pembuatan bahan ajar digital berbasis Qr code melalui LKPD dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- b. Melakukan review bahan ajar digital berbasis Qr code dengan memvalidasikan bahan ajar digital berbasis Qr code melalui LKPD oleh tim ahli media, ahli materi.
- c. Memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari bahan ajar awal dan bahan ajar setelah revisi.

4. Implementation (Implementasi)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil

dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan bahan ajar digital.

5. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, bahan ajar digital berbasis Qr code perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

D. Uji Coba

Pelaksanaan uji coba bahan ajar digital berbasis Qr code melalui Lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mendapatkan masukan, tanggapan, dan penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan. Hal-hal yang berkenaan dengan uji coba produk adalah desain uji coba produk dan subjek uji coba.

1. Desain uji coba produk

Uji coba pengembangan ada beberapa tahap. Paling tidak tahapan yang dilaksanakan dalam uji coba produk mencakup Uji ahli, Uji coba lapangan yaitu kelompok siswa sebagai sarana pembelajaran yang sesungguhnya. Prosedur yang dilakukan dalam evaluasi produk ini meliputi :

- a. Uji ahli oleh penilaian ahli isi bidang studi penting artinya untuk mempermudah pendapat lain tentang ketepatan isi atau materi produk intruksional disamping dilakukan penilaian ahli desain fisik oleh ahli media. Masukan dari para ahli ini perlu segera digunakan untuk merevisi produk intruksional tersebut.
- b. Uji coba lapangan maksudnya uji coba ini dilakukan pada siswa untuk mengidentifikasi kekurangan produk intruksional tersebut bila digunakan dalam kondisi pada saat produk tersebut digunakan dalam keadaan sebenarnya.

2. Subyek uji coba

Populasi yang digunakan sebagai subjek yakni siswa SD kelas VII. Sampel yang diambil dari bagian kecil populasi yaitu sebanyak 28 siswa SD Negeri 1 Sresesh. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan proses pemilihan sampel yang diyakini mewakili populasi tertentu, dengan artian sampel dipilih menggunakan pengalaman dan pengetahuannya sendiri tentang kelompok tertentu untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.³⁵

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam tahap hasil uji coba yakni:

- a. Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan siswa.
- b. Keefektifan penggunaan media pembelajaran untuk mencaBahasa Inggris tujuan pembelajaran diperoleh dari hasil belajar siswa berdasarkan uji coba produk melalui pre-test dan post-test.
- c. Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah data kuantitatif. Data dihimpun dari hasil penelitian berupa nilai yang diberikan para ahli terhadap bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code melalui angket. Dan juga data dari siswa baik berupa angket maupun tes pencaBahasa Inggris hasil belajar setelah menggunakan produk media pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi dan data berdasarkan informasi yang diperoleh dengan berbagai cara. Teknik pengumpulan data penting untuk dilakukan guna memperoleh data penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang

³⁵ Gay, L. ., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). Educational research (Edisi Ke-1; J. W. Johnstone, ed.). America.

digunakan berupa kuisioner angket, tes dan dokumentasi.

a. Lembar Validasi

Untuk mengukur kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr code melalui lembar kerja peserta didik siswa, menggunakan Desain ADDIE maka disusun beberapa lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat pada

1) Lembar Validasi Kelayakan ahli media dan materi

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai validator terhadap kelayakan bahan ajar digital. Adapun kriteria penilaiannya adalah skor 1= tidak baik, skor 2= kurang baik, skor 3= baik, skor 4= sangat baik berikut indikator dalam lembar lembar validasi para ahli.

Tabel 3. 1 Indikator Penilaian Bahan Ajar Digital

Penguji	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ahli Materi	Aspek Keterbantuan					
	1. Isi bahan ajar secara keseluruhan dapat menambah pengetahuan peserta didik					
	2. Penyampaian Bahasa Inggris materi dapat diwakili oleh bahan ajar digital.					
	3. Bahan ajar ini dapat membuat siswa aktif dan termotivasi dalam belajar					
	4. Bahan ajar ini dapat mengefesien kan mata pelajaran berlangsung					
	5. Bahan ajar ini dapat mendorong terjadinya interaksi.					

Penguji	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	6. Membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar. 7. Bahan ajar digital yang dikembangkan dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.					
	Aspek Keterpaduan 1. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar digital dengan tujuan pembelajaran. 2. Tingkat relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan bahan ajar digital.					
	Aspek Ilustrasi 1. Bahan ajar digital yang dikembangkan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. 2. Bahan ajar digital berbasis QR Code dapat memanfaatkan gadget dengan baik					
	Aspek Daya Tarik 1. Penggunaan bahan ajar digital berbasis Qr Code menarik perhatian siswa 2. Bahan ajar digital ini sesuai dengan karakteristik peserta didik					
Ahli Media	Aspek Isi 1. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 2. kebenaran substansi materi pembelajaran					

Penguji	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	3. kesesuaian dengan kaidah-kaidah keislaman					
	4. manfaat untuk menambah wawasan					
	Aspek bahasa 5. keterbacaan 6. kejelasan informasi 7. bahasa yang digunakan bahan ajar digital sesuai dengan perkembangan siswa 8. penggunaan bahasa efektif dan efisien					
	Aspek Penyajian 9. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai 10. Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dipelajari 11. Urutan sajian 12. Pemberian motivasi dan daya tarik 13. Kode Qr yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi, kelengkapan informasi					

2) Lembar Validasi oleh guru mapel

Lembar validasi ini berisi indikator –indikator yang akan dinilai oleh guru. Adapun kriteri penilaiannya adalah skor 1 = tidak baik, skor 2 = kurang baik, skor 3 = baik, skor 4 = sangat baik Berikut indikator yang menjadi penilaian dalam lembar validasi bahan ajar digital pada tabel.

Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Bahan Ajar Digital Guru Mapel

No	ASPEK YANG DI NILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa agar lebih berinteraksi dengan pokok bahasan yang diajarkan	1	2	3	4	5
2	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak eksplorasi materi yang terkait dengan pelajaran yang disamBahasa Inggris	1	2	3	4	5
3	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mampu memberi penguatan (reinforcement) bagi diri siswa bahwa dia benar-benar telah menguasai	1	2	3	4	5
4	Bahan ajar digital berbasis Qr code dilatihkan dalam LKPD dan cara melatihkannya dapat meningkatkan retensi (bertahan lama dalam ingatan) siswa terhadap pokok bahasan yang diajarkan	1	2	3	4	5
5	Bahan ajar digital berbasis Qr code dan metode pelatihnnya memberi peluang yang besar bagi siswa untuk mengerjakan latihan secara mandiri	1	2	3	4	5
6	Bahan ajar digital berbasis Qr code dan metode pelatihnnya dalam LKPD menantang dan menarik bagi siswa sehingga betah menyelesaikan latihan tanpa merasa bosan	1	2	3	4	5
7	Bahan ajar digital berbasis Qr code menyediakan jawaban dan penyelesaian tentangmendapatkan jawaban dari setiap latihan yang berada diLKPD	1	2	3	4	5
8	LKPD menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami tentang apa yang akan dikerjakan dalam penyelesaian latihan	1	2	3	4	5

No	ASPEK YANG DI NILAI	SKOR				
9	Kode Qr menampilkan berbagai sub-pokok bahasan sebagai perwakilan dari materi yang diajarkan sehingga bahan ajar berfungsi sebagai sarana review (kajian ulang) yang efektif	1	2	3	4	5
10	LKPD menyediakan ruang komentar mengakhiri setiap bagian latihan terhadap evaluasi diri siswa mengenai bagian mana saja yang telah dipahami dengan baik dan bagian mana yang gagal) dilakukan serta informasi lainnya yang terkait dengan kegiatan latihan tersebut	1	2	3	4	5

b. Tes

Tes dilakukan dengan cara memberikan soal-soal *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VII SD Negeri 1 Sreseh. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital berbasis Qr kode melalui LKPD

c. Kuisioner angket

Angket respon siswa Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis Qr code melalui LKPD dengan model desain Dick and Carey. Angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan LKS tersebut. Angket ini disusun dengan 4 alternatif, yaitu “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang baik”. Bentuk angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3. 3 Pernyataan-Pernyataan Angket Respon Siswa

No	Pernyataan dengan pilihan jawaban sangat baik/ baik/ cukup/ kurang cukup/ sangat kurang baik
1	Materi disajikan dengan urut, sehingga tidak membingungkan
2	Pengetahuan dan pengalaman saya bertambah setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis Qr code ini.
3	Bahan ajar digital berbasis Qr code berisi tambahan informasi berkaitan dengan materi.
4	Tampilan Qr code pada LKPD yang dihubungkan dengan alamat <i>link</i> atau situs web berkaitan dengan materi.
5	Penyajian materi Qr Code pada LKPD berpusat pada pokok bahasan
6	Variasi bahan ajar berbasis Qr code yang berisi alamat link dan situs web jelas dan membantu saya untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran BAHASA INGGRIS saya.
7	Qr code sebagai informasi tambahan, sehingga dapat menambah pengetahuan saya
8	Bahan ajar digital berbasis Qr code memberikan saya pengetahuan baru terutama mapel BAHASA INGGRIS dan kehidupan sehari-hari
9	Qr code yang berisi alamat link dan situs web memudahkan saya untuk mengerjakan serangkaian kegiatan pada lembar kerja peserta didik
10	Saya senang mempelajari BAHASA INGGRIS menggunakan bahan ajar digital berbasis Qr code melalui LKPD.

d. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui dokumentasi. Teknik dokumentasi pada penelitian berupa gambar (foto) dan video yang diambil pada saat kegiatan uji coba produk bahan ajar digital berbasis Qr code melalui LKPD pada siswa SD Negeri 1 Sreseh kelas VII. Dokumentasi dalam

bentuk foto dan video dikumpulkan menggunakan alat elektronik seperti HP.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.³⁶ Penelitian ini mengarah pada proses menghasilkan produk. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah sebagai berikut:

- a. Analisis data hasil validasi kelayakan terhadap bahan ajar digital
Penilaian validasi kelayakan bahan ajar digital berbasis Qr Code dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (dosen) dan guru mapel pada lembar validasi yang menunjukkan validitas bahan ajar digital berbasis Qr Code. Validasi ahli media dan materi terdiri dari 4 kategori, yaitu: 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik) dan 4 (baik sekali). Selanjutnya skor hasil penilaian untuk masing-masing perangkat dinamis berdasarkan rata-rata skor. Deskripsi rata-rata skor validasi disajikan pada table dibawah ini.

³⁶ Muhaimin, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.(Samarinda: Teras, 2011). h.76.

Tabel 3. 4 Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi³⁷

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup baik	3
4	Kurang baik	2
5	Sangat Kurang baik	1

Kemudiann data dianalisis dengan menghitung presentase skor lembar kerja siswa yang dikembangkan.³⁸

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \dots \dots \dots$$

Keterangan :

P =Presentase Skor

S = Jumlah Skor per indikator

N = Jumlah skor maksimum indikator

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas, dihasilkan angka dalam bentuk persen. Klarifikasi skor tersebut kemudian ditafsir dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum dalam table dibawah ini.

³⁷ Ibid, h.89

³⁸ Ibid, h.97

Tabel 3. 5 Kriteria Validatas Bahan Ajar³⁹

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi	$85\% < x \leq 100\%$
Cukup valid, atau dapat digunakan dengan revisi Kecil	$70\% < x \leq 85\%$
Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar	$50\% < x \leq 70\%$
Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.	$0\% < x \leq 50\%$

Bahan ajar baik dan layak dipergunakan jika dinyatakan valid oleh validator dengan rata-rata criteria minimal “Cukup valid”.

Tabel 3. 6 Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir Indikator
1	Aspek Keterbantuan	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2	Aspek Daya Tarik	10,11,12

Lembar evaluasi berupa angket pada lampiran diberikan kepada ahli materi.

³⁹ Ibid, h.108

Tabel 3. 7 Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Butir Indikator
1	Aspek Isi	1,2,3,4
2	Aspek Bahasa	5,6,7,8
3	Aspek Penyajian	9,10,11
4	Aspek Ilustrasi	12,13
5	Aspek Keterpaduan	14,15

- b. Analisa Angket Respon Siswa Analisis data ini dilakukan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket respon siswa yang disusun dengan interval 5 samBahasa Inggris 1 atau A samBahasa Inggris E. Skor 5/A= sangat baik, 4/B = baik, 3/C = cukup, 2/D = kurang dan 1/E = sangat kurang, kemudian dihitung skor rata-ratanya. Selain, hasilnya dikategorikan kedalam tabel kriteria angket respon siswa.⁴⁰

⁴⁰Ibid,h.78.

Tabel 3. 8 Kriteria Angket Respon Siswa⁴¹

Skor Validitas (%)	Kategori
30-50	Kurang Baik
51-69	Cukup Baik
70-85	Baik
86-100	Sangat Baik

Produk yang dikembangkan dilakukan memiliki respon yang baik, jika minimal kriteria kualitatif yang dicobaBahasa Inggris adalah baik. Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dengan skala lima dianalisis berdasarkan presentase. Presentase tiap respon dihitung dengan cara membagi jumlah respon siswa pada tiap aspek dengan jumlah seluruh siswa dikalikan 100%. Respon siswa dikatakan positif jika maksimal 80% siswa memberikan respon positif, yaitu menyenangkan, bermanfaat dan berminat.

c. Analisis Tes

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dari hasil belajar siswa dengan memberikan soal pre-tes dan post-tes dapat diketahui melalui perhitungan Normalized Gain (N-Gain) dengan SPSS.25 Perolehan skor *N-Gain* dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Perolehan Skor N-Gain⁴²

G	Kategori
$N\text{-Gain} > 0.70$	Tinggi
$0.30 \leq N\text{-Gain} \leq 0.70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah

⁴¹ Ibid, h.115

⁴²Tiara Cahaya Putri, et.al, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", Ibid. Vol. 6 No. 2.

BAB IV

PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

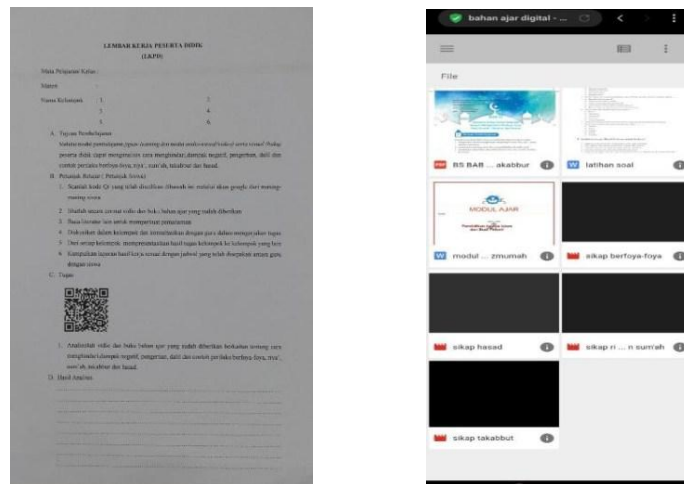
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Qr Code

Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah Bahan ajar digital berbasis Qr Code melalui LKPD mapel BAHASA INGGRIS materi menghindari berfoya-foya, riya' sum'ah, takabbur kelas VII SD . Media pembelajaran ini di kembangkan untuk menunjang pembelajaran tematik sehingga menjadi lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi yang ada di dalam bahan ajar digital berisi media visual (buku ajar) dan media audio-visual (video) dari setiap pokok bahasan, sehingga kebenaran isi materi dapat dipertanggung jawabkan.

Bahan ajar digital didesain untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran ke siswa selama peroses pembelajaran, bahan ajar digital ini juga dapat memberikan semangat belajar kepada siswa dan membuat siswa untuk belajar mandiri, maka bahan ajar ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa

Prosedur pengembangan bahan ajar digital ditempuh melalui beberapa tahap antara lain: Analysis, desain, development, implementation dan evaluation. Pengembangan bahan ajar digital telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui penilaian, saran dan komentar dari para ahli yaitu ahli media/desain, Guru mapel serta siswa kelas VII SD Negeri 1 Sreseh sebagai sasaran pengguna bahan ajar.

a. Tampilan bahan ajar digital berbasis Qr Code melalui LKPD



Gambar 4. 1 bahan ajar digital berbasis Qr Code melalui LKPD

Bahan ajar digital berbasis Qr kode melalui LKPD, LKPD dibuat melalui microsoft word ini yang terdiri dari nama kelompok, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, Qr kode, tugas, dan hasil tugas. Bahan ajar digital yang dikembangkan melalui Qr kode yang disambungkan dengan situs link yang menuju materi pembelajaran terdiri dari beberapa komponen diantaranya terdiri dari pokok bahasan media audio-visual (vidio) menghindari sikap berfoya-foya,takabbur,hasad, riya', latihan soal,dan media visual buku ajar siswa.

2. Penyajian data hasil validasi pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr Code.

Penyajian data dalam bagian ini merupakan data yang diperoleh dari validator ahli media dan uji ahli materi. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian. Adapun pemaparan datanya adalah sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Desain media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media/desain

pembelajaran yaitu Bapak Moh. Arifin,S.Pd.I melalui sebuah angket. Berikut akan dipaparkan data hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar digital berbasis Qr Code materi menghindari sikap berfoya-foya, riya' , hasad dan takabbur pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 1 Validasi Ahli Media

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Aspek Keterbantuan	4	5	80	Sangat	Tidak valid revisi
	a. Penyampaian Bahasa Inggris materi terakomodasi oleh bahan ajar digital.					
	b. Bahan ajar membuat peserta didik aktif dan termotivasi dalam belajar	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	c. Bahan ajar mendorong rasa keingintahuan peserta didik	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	d. Bahan ajar ini dapat mengefesiensi mata pelajaran berlangsung	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	e. Bahan ajar mendorong ternyadnya interaksi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	f. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	4	5	80	valid	Tidak revisi
	g. Membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	h. Bahan ajar digital yang dikembangkan mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	i. Bahan ajar yang dikembangkan menuntun peserta didik untuk menggali informasi	4	5	80	Sangat valid	Tidak revisi
	Aspek Daya Tarik	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	a. Penggunaan bahan ajar digital berbasis Qr Code menarik perhatian peserta didik					
	b. Penggunaan bahan ajar digital dapat menimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	c. Bahan ajar digital ini sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	Jumlah	56	60	93,3	Sangat Valid	Sedikit revisi

Keterangan :

30-50 : Tidak valid

51-69 : Cukup Valid

70-85 : Valid

86-100 : Sangat Valid

s : Jumlah keseluruhan jawaban validator

N : Jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

P : Persentase tingkat kevalidan

Berdasarkan format penilaian yang telah diisi oleh ahli media/desain media pembelajaran, dapat dijabarkan tingkat persentase penilaian pada media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{N} 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Selain penilaian dengan angka, terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media/desain media pembelajaran, saran perbaikan tersebut adalah sebagai berikut : Bahan ajar ditambah dengan

menampilkan beberapa pokok bahasan, petunjuk dalam penggunaan bahan ajar lebih lengkap

Saran dalam penilaian ini dapat digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, hanya memerlukan sedikit revisi demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Desain media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi (dosen) pembelajaran yaitu Bapak Fawaidur Ramdhani, M.Pd melalui sebuah angket. Berikut akan dipaparkan data hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar digital berbasis Qr Code materi menghindari sikap berfoya-foya, riya', hasad dan takabbur pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Aspek Isi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	1. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
	2. kebenaran substansi materi pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	3. kesesuaian dengan kaidah-kaidah keislaman	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	4. Isi bahan ajar secara keseluruhan dapat menambah pengetahuan peserta didik	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
2	Aspek bahasa	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	5. Diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa indonesia (EYD)					
	6. kejelasan informasi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	7. bahasa yang digunakan bahan ajar digital sesuai dengan perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	8. penggunaan bahasa efektif dan efisien	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Aspek Penyajian	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	9. Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dipelajari					
	10. Urutan sajian	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	11. Kode Qr yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi, kelengkapan informasi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Aspek Ilustrasi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	12. Bahan ajar digital yang dikembangkan memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.					

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	13. Bahan ajar digital berbasis QR Code membantu optimalisasi penggunaan gadget	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
5	Aspek Keterpaduan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	14. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar dengan CP/Modul ajar					
	15. Tingkat relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
JUMLAH		71	75	94,6	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan :

30-50 : Tidak valid

51-69 : Cukup Valid

70-85 : Valid

86-100 : Sangat Valid

s : Jumlah keseluruhan jawaban validator

N : Jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

P : Persentase tingkat kevalidan

Berdasarkan format penilaian yang telah diisi oleh ahli media/desain media pembelajaran, dapat dijabarkan tingkat persentase penilaian pada media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{N} 100\%$$

$$P = \frac{71}{75} 100\%$$

$$P = 94,6\%$$

Selain penilaian dengan angka, terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media/desain media pembelajaran, saran perbaikan tersebut adalah sebagai berikut : gunakan tanda baca sesuai dengan kebutuhan.

Saran dalam penilaian ini dapat digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, hanya memerlukan sedikit revisi demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

c. Hasil Validasi Guru Mapel

Bahan ajar digital divalidasi oleh ahli materi pembelajaran yaitu Ibu Nur Azizah, M.Pd melalui sebuah angket. Berikut ini akan dipaparkan data hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Guru Mapel

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mendorong peserta didik agar lebih berinteraksi dengan pokok bahasan yang diajarkan	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mendorong peserta didik untuk melakukan lebih banyak eksplorasi materi yang terkait dengan pelajaran yang disamBahasa Inggris	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Bahan ajar digital berbasis Qr code yang dilatihkan pada LKPD mampu memberi penguatan (reinforcement) bagi diri peserta didik bahwa dia benar-benar telah menguasai	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Bahan ajar digital berbasis Qr code dilatihkan dalam LKPD dan cara melatihkannya dapat meningkatkan retensi (bertahan lama dalam ingatan) peserta didik terhadap pokok bahasan yang	4	5	80	Valid	Tidak revisi

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	diajarkan					
5	Bahan ajar digital berbasis Qr code dan metode pelatihannya memberi peluang yang besar bagi peserta didik untuk mengerjakan latihan secara mandiri	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
6	Bahan ajar digital berbasis Qr code dan metode pelatihannya dalam LKPD menantang dan menarik bagi peserta didik sehingga betah menyelesaikan latihan tanpa merasa bosan	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
7	Bahan ajar digital berbasis Qr code menyediakan jawaban dan penyelesaian tentangmendapatkan jawaban dari setiap latihan yang berada diLKPD	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
8	LKPD menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami tentang apa yang akan dikerjakan dalam penyelesaian latihan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Kode Qr menampilkan berbagai sub-pokok bahasan sebagai perwakilan dari materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi

No	Indikator	S	N	P%	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	yang diajarkan sehingga bahan ajar berfungsi sebagai sarana review (kajian ulang) yang efektif					
10	LKPD menyediakan ruang komentar mengakhiri setiap bagian latihan terhadap evaluasi diri peserta didik mengenai apa saja yang telah dipahami dengan baik dan apa saja yang gagal dilakukan serta informasi lainnya yang terkait dengan kegiatan latihan tersebut	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		47	50	92	Sangat Valid	Sedikit Revisi

Keterangan :

30-50 : Tidak valid

51-69 : Cukup Valid

70-85 : Valid

86-100 : Sangat Valid

s : Jumlah keseluruhan jawaban validator

N : Jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

P : Persentase tingkat kevalidan

Berdasarkan format penilaian yang telah diisi oleh ahli media/desain media pembelajaran, dapat dijabarkan tingkat persentase penilaian pada media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{N} 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} 100\%$$

$$P = 92\%$$

Selain penilaian dengan angka, terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media/desain media pembelajaran, saran perbaikan tersebut adalah sebagai berikut : pengutipan baik kalimat maupun gambar baiknya mencantumkan sumber Saran dalam penilaian ini dapat digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, hanya memerlukan sedikit revisi demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

3. Hasil Uji Coba Kelas VII SD

Berikut ini dipaparkan data hasil uji coba yang dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas VII SDN PATEREMAN yang berjumlah 21 peserta didik melalui angket untuk mengetahui respon siswa berikut ini:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Bahan Ajar Di Kelas VII SD

Siswa	Aspek penilaian										S
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
x ₁	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	986
x ₂	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	
x ₃	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	
x ₄	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	
x ₅	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
x ₆	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	
x ₇	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
x ₈	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
x ₉	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
x ₁₀	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	
x ₁₁	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
x ₁₂	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
x ₁₃	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	
x ₁₄	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	
x ₁₅	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	
x ₁₆	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	
x ₁₇	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	
x ₁₈	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	
x ₂₉	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	
x ₂₀	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	
x ₂₁	4	5	4	5	3	5	4	5	5	5	
Si	101	98	97	100	96	102	97	100	102	93	
N	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	1050
P	96,1	93,3	92,3	95,2	91,4	97,1	92,3	95,2	97,1	88,5	93,9

Keterangan :

30-50 : Tidak valid

51-69 : Cukup Valid

70-85 : Valid

86-100 : Sangat Valid

s : Jumlah keseluruhan jawaban validator

N : Jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

P : Persentase tingkat kevalidan

Berdasarkan format penilaian yang telah diisi oleh ahli media/desain media pembelajaran, dapat dijabarkan tingkat persentase penilaian pada media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{N} 100\%$$

$$P = \frac{986}{1050} 100\%$$

$$P = 93,9\%$$

Setelah dikonfirmasi dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat pencapaian Bahasa Inggris 93,9% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar digital ini dapat direspon dengan baik oleh peserta didik.

4. Penyajian Data Hasil Pre-test dan Post-test

Rekapitulasi nilai yang diperoleh siswa sebanyak 30 siswa selama uji coba, baik nilai pre-test maupun post-test dengan perhitungan menggunakan metode gain score adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Pre-Test Dan Post Test

Siswa Ke -	Perolehan Skor Pre-test	Perolehan Skor Post-test	Kategori Ketuntasan Belajar	Gain Score	Kategori
1	64	99	T	0,66	Sedang
2	64	84	T	0,55	Sedang
3	79	100	T	1,00	Tinggi

Siswa Ke -	Perolehan Skor Pre-test	Perolehan Skor Post-test	Kategori Ketuntasan Belajar	Gain Score	Kategori
4	59	75	T	0,39	Sedang
5	68	88	T	0,62	Sedang
6	73	96	T	0,85	Tinggi
7	73	96	T	0,85	Tinggi
8	76	96	T	0,95	Tinggi
9	59	76	TT	0,34	Sedang
10	73	87	T	0,51	Sedang
11	64	99	T	0,66	Sedang
12	73	96	T	0,85	Tinggi
13	79	96	T	0,80	Tinggi
14	88	100	T	1,00	Tinggi
15	62	96	T	0,90	Tinggi
16	84	92	T	0,50	Sedang
17	68	100	T	1,00	Tinggi
18	75	88	T	0,52	Sedang
19	62	87	T	0,65	Sedang
20	88	100	T	1,00	Tinggi
21	79	96	T	0,80	Tinggi

Berdasarkan hasil tes siswa pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa dari hasil pre-test hanya terdapat 9 siswa yang mencaBahasa Inggris ketuntasan hasil belajar. Hal ini dikarenakan pemahaman awal siswa mengenai penggunaan bahan ajar. Sehingga siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal pre-test. Sedangkan pada hasil post-test hampir seluruh siswa mencaBahasa Inggris ketuntasan hasil belajar, namun terdapat satu siswa yang tidak mencaBahasa Inggris ketuntasan hasil belajar pada saat post-test. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor

diantaranya, kurangnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi, kurangnya kemampuan siswa saat adaptasi dengan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code yang baru ditemui dan digunakan, hingga siswa kurang tertarik dengan bahan ajar digital yang digunakan serta kurangnya pemahaman siswa terhadap penjelasan peneliti dengan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code yang digunakan peneliti. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga tidak semua siswa mampu belajar menggunakan media pembelajaran miniatur seperti yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4. 6 Statistics N-Gain

Statistics N-Gain					
		MaVIlmu			Std.
	N	Minimum	m	Mean	Deviation
Ngain_Score	21	.39	1.00	.7633	.21023
Ngain_persen	21	39.02	100.00	76.3284	21.02327
Valid N (listwise)	21				

Dari paparan analisis rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital pada tabel 4.6 dan analisis nilai menggunakan metode Gain Score melalui SPSS dapat disimpulkan bahwa, bahan ajar digital yang dikembangkan mampu memfasilitasi dan membantu siswa meningkatkan efektifitas pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya nilai rata-rata pada pre-test dan post-test. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar digital berbasis Qr kode ini meningkatkan efektifitas pembelajaran pada mapel BAHASA INGGRIS materi menghindari sikap berfoya-foya, takabbur, riya', sum'ah dan hasad.

B. Analisis Data

Analisa data merupakan proses paling penting dalam penelitian karena

berdasarkan analisis data peneliti dapat menerjemahkan hasil data uji coba

yang diperoleh.

1. Analisis hasil validasi pengembangan pengembangan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code

a. Analisis data uji coba ahli media/desain

Pada tabel 4.1 menunjukkan hasil validasi ahli media/desain terhadap produk pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr Code adalah 100% menyatakan valid. Berdasarkan hasil persentase, setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat penguasaan Bahasa Inggris 93,3 % berada pada kualifikasi sangat layak sehingga bahan ajar pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis Qr code yang menarik dapat membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan bahan ajar digital mapel menghindari sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad. Saran dalam penilaian ini dapat digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, secara umum, bahan ajar yang dikembangkan sudah baik, hanya perlu beberapa revisi demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

b. Analisis data uji coba ahli materi

Pada tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan bahan ajar digital berbasis Qr Code adalah 100% menyatakan valid. Berdasarkan hasil persentase, setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka persentase tingkat penguasaan Bahasa Inggris 94,6 % berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis Qr code dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk belajar mapel menghindari sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad. Saran dalam penilaian ini dapat digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, secara umum, bahan ajar yang dikembangkan sudah baik, hanya perlu beberapa revisi demi

perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

c. Analisis data uji coba Guru BAHASA INGGRIS

Pada tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code adalah 100% menyatakan valid. Dengan persentase tingkat penguasaan Bahasa Inggris 92% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan tanpa revisi.

Dari hasil validasi oleh guru BAHASA INGGRIS kelas VII, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Komentar dan saran dari guru BAHASA INGGRIS kelas VII SDN PATEREMAN dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan berupa media pembelajaran ini.

d. Analisis uji coba peserta didik

Pada tabel 4.4 menunjukkan hasil uji coba peserta didik terhadap produk pengembangan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code di SDN PATEREMAN adalah 93,9% menyatakan baik. Maka media pembelajaran tidak perlu direvisi. Semua item kriteria yang dinilai valid.

Dari hasil uji coba diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code dapat diterima oleh peserta didik kelas VII SDN PATEREMAN. Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran miniatur, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

2. Analisis Hasil Pre-test dan Post-test

Pada tabel 4.5 menunjukkan hasil nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code pada siswa kelas VII SDN PATEREMAN. Berdasarkan tabel 4.6 Nilai rata-rata yang diperoleh siswa penguasaan Bahasa Inggris 0,76 yang

dikategorikan tinggi. Dengan demikian kesimpulannya adalah bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code memfasilitasi dan efektif terhadap hasil belajar siswa.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian para validator, dengan tingkat kualifikasi rata-rata adalah layak, maka pada dasarnya media pembelajaran yang sudah dikembangkan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan dalam Bahasa Inggris oleh para validator, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

1. Saran Perbaikan Ahli Media/Desain Pembelajaran

Berdasarkan saran dari ahli media/desain pembelajaran ada beberapa bagian yang harus disempurnakan, diantaranya adalah menambahkan beberapa media ajar seperti video atau buku ajar digital sehingga peserta didik dapat memilih media sesuai ketertarikan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

2. Saran Perbaikan Ahli Materi

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi dan guru mata pelajaran BAHASA INGGRIS beberapa hal yang perlu ditinjau ulang adalah petunjuk penggunaan bahan ajar digital berbasis Qr code.

D. Pembahasan

1. Kelayakan Bahan Ajar Digital Mata Pelajaran BAHASA INGGRIS Berbasis Qr Code.

Bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan validasi dan dilanjutkan revisi sehingga dapat menghasilkan produk bahan ajar yang layak dengan harapan mampu mengantarkan peserta didik untuk mencapai Bahasa Inggris tujuan pembelajaran. Validasi produk media pembelajaran dilakukan dengan meminta penilaian terhadap tenaga ahli media/desain, ahli materi dan guru mapel untuk mengetahui kelayakan dan kelemahan bahan ajar tersebut.

Penilaian kevalidan yang dilakukan oleh ahli media/desain bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code mencapai 93,3 %. Nilai ini menunjukkan desain pada bahan ajar digital mata

pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penilaian untuk kevalidan pembelajaran

yang dilakukan oleh ahli materi mencaBahasa Inggris 94,6 %, dan penilain guru mapel mencaBahasa Inggris 92% nilai ini menunjukkan materi pembelajaran yang disajikan pada bahan ajar digital berbasis Qr Code layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Respon peserta didik terhadap bahan ajar

Selanjutnya kelayakan sebuah bahan ajar juga dapat diketahui melalui uji coba penggunaan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa melalui angket. Hal ini dilakukan karena dalam pemilihan bahan ajar juga perlu mempertimbangkan kecocokan ciri bahan ajar tersebut dengan karakteristik siswa. Respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code didapat dari angket respon siswa yang diberikan kepada peserta didik kelas VII SDN PATEREMAN setelah menggunakan bahan ajar tersebut.

Berdasarkan uji coba tersebut dapat diketahui hasil yang diperoleh dari uji coba mencaBahasa Inggris 93,9 % yang menyatakan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code layak dan dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas VII SDN PATEREMAN.

3. keefektifan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code.

Bahan ajar dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang diperoleh dari proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Ketepatan pemilihan bahan ajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Disamping itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan bahan ajar, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Maka dari itu perlu diadakan pemilihan bahan ajar yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang akan

⁴³ Muhammad Hasan, et.al, Media Pembelajaran, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h.31

Bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code yang sudah dikembangkan ini bisa dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang sudah dikembangkan maka perlu dilakukan tes sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code.

Keefektifan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code diperoleh dari hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test yang dilakukan oleh siswa kelas VII SDN PATEREMAN memberikan 5 item soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Perolehan nilai rata-rata pada pre-test dan post-test mencapai Bahasa Inggris 0,76 yang dikategorikan tinggi.

Hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan metode Gain Score untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang sudah dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria Gain Score seperti pada tabel 3.9 menunjukkan bahan ajar digital mata pelajaran BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code dikategorikan tinggi sehingga bahan ajar dapat mengefektifkan pembelajaran berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code melalui LKPD menggunakan model ADDIE pada materi menghindari sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code di SDN PATEREMAN yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media/desain 93,3%, ahli materi pembelajaran dan uji coba kelayakan pada siswa memperoleh nilai rata-rata 94,6%. Dan uji kelayakan pada guru mapel memperoleh 92% Jika diinterpretasikan dengan skala likert termasuk pada kategori sangat layak, sehingga bahan ajar digital berbasis Qr Code ini dapat digunakan dengan baik
2. Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba kelayakan pada bahan ajar memperoleh nilai rata-rata 93,9% jika diinterpretasikan dengan skala likert termasuk pada kategori sangat layak, sehingga bahan ajar digital berbasis Qr Code ini dapat direspon dengan baik oleh peserta didik.
3. Dari hasil analisis pre-test dan post-test yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VII SDN PATEREMAN, memperoleh nilai belajar rata-rata 0,76 dan jika diinterpretasikan pada kriteria Gain Score maka termasuk pada kategori tinggi. Sehingga bahan ajar digital berbasis Qr Code sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi menghindari sikap berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur, dan hasad.

B. Saran

Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk lebih lanjut Adapun saran-saran yang diberikan terkait penelitian pengembangan bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr code di SDN PATEREMAN materi menghindari sikap

berfoya-foya, riya', sum'ah, takabbur dan hasad adalah :

1. Bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code disarankan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai penunjang proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, menyenangkan serta mampu memotivasi siswa untuk gemar belajar.
2. Bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code, diharapkan dapat didesiminasikan di sekolah-sekolah lain khususnya kelas VIII MTS, tidak hanya pada sekolah tempat uji coba.
3. Sumber ajar yang terdapat pada bahan ajar digital BAHASA INGGRIS berbasis Qr Code masih terbatas pada bahan ajar yang dikembangkan, maka perlu dikembangkan lagi sehingga dapat memuat sumber ajar yang maksimal lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akmala,Dian.(2019), *pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi gerak lurus*,Bandung: Jurnal Studi.
- anggriani,Dwi wahyu. (2021), *pengembangan buletin audio-visual berbantuan aplikasi QR Code pada siswa SMP surabaya: kencana*.
- Chomsin S, Widodo Dan JaSDni. (2008), *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Departemen Agama RI,Al-Qur'an dan terjemahan,(Bandung: CV Diponegoro, 2018) h.
- Gay, L. ., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). Educational research ,Edisi Ke-1; J.
- Haris Pito, Abdul. (2018), *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an* ,Andragogi: Jurnal Diklat Teknis.
- Ihsan, Fuad. (2013),*Dasar-Dasar Kependidikan*,Jakarta: Rineka Cipta.
- Ilham, R. (2018). *Parking nanagement information system based on android*, Malang: international journal of research science, <https://doi.org/10.5281/zenodo.1405454>
- Jazuli, Moh. (2017) *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*. Bireun: Lensa.
- Kartika, Desty dan Elok Sudibyo. (2018),*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII*, Madiun:citra umbara.
- Kusumawati dan ES. Maruti. (2019), *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Magetan: CV. AEMedia Grafika
- Majid ,Abdul dan Dian Andayani, *Implementasi Pendidikan*, jurnal muftadiin Vol.9

No.01

- Moh. Jazuli. (2017), *Penngnaan Bahan Ajar Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*, Medan:Jurnal Lensa.
- Mousa, A. A., & El-salam, M. A. (2016), *Employing QR Code as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts* malang: International Journal of Social. Muhaimin, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Samarinda: Teras.
- Muhasim. (2017) *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motifasi Peserta Didik*. Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan.
- Muhasim.(2017), *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motifasi Peserta Didik*. (bandung: Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan.
- Munir,Ahmad. (2008),*Tafsir Tarbawi*,Yogyakarta: Teras.
- Nasution, Suryadi. (2022),*Tafsir Tarbaw Melacak Kontruksi Pendidikan dalam Alquran dan Hadis*,Sumatera Utara: Madina Publisher.
- Pestauli. (2016),*pengembangan lembar kerja peserta didik mata pelajaran matematika* Medan: universitas muhammadiyah
- Purwanto. (2010), *Evaluasi Hasi Belajar* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, Riza aulia. (2018) *Peran Teknologi Digital Dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur*. surakarta:Journal of Islamic Science and Technology.
- Putri,Nur Rizki. (2015) *Pengembangan Buletin Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Gerak Melingkar pada Siswa Kelas X IPA SD Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajran 2014/2015*, Purwerejo:Jurnal Radiasi.
- Ramdani, Ilyas. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan*

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Memfasilitasi PemcaBahasa Inggris Literasi Matematika Siswa Kelas VII, Yogyakarta: Skripsi.

Ratiani, Ita R *Pengembangan Bahan Ajar Digital Dan Aplikasinya Dalam Model Siklus Pembelajaran 5e (Learning Cycle 5e) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar*, probolinggo: Skripsi.

Rizki, Fitria. (2018), *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Aplikasi Microsoft Mathematics Pada Siswa Kelas VII*, Lampung: Raden Intan.

Saleh. (2018). *Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi di Indonesia*. (makassar: Seminar Nasional Dies Natali.

Siti Aisyah Dkk. (2020), *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Sulawesi: Jurnal Salaka.

Sugiantoro, B., & Hasan, F. (2015), *Pengembangan Qr code scanner berbasis android untuk sistem museum sonobudoyo*, Yogyakarta: Jurnal TELEMATIKA.

Sugiono. (2010), *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

W. Johnstone, ed. America.

Widayati, Y. T. (2017), *Aplikasi teknologi code implementasi yang universal*. tasikmalaya: Jurnal KOMPUTAKI.

Yadaf, Prem Kumar (2015), *Audio-Visual Aids in Teaching- Learning Proses of Health Sciences Students and Professional*, Yogyakarta: *Journal of Universal College of Medical Sciences*.