



PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI BLOG BERBASIS QR-CODE DAN EDU-FUN BOOK

Sigid Nurwijaya

Sekolah Dasar Negeri Ngraket, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: sigidunlimited7@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: Jun 8, 2023

Published: Nov 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/836>

Abstract

Based on its objectives, the learning of 2013 curriculum is oriented towards increasing and balancing among attitudes, skills and knowledge. From the results of observations at Public Elementary School Ngraket, the process of learning has not been able to maximize student activities. Student learning outcomes have not been able to reach the specified KKM. Based on this situation, learning improvements were made through the using of QR-Code-Based Blog media assisted by Edu-Fun Book. In addition, through the QR-Code-Based Blog media, students are introduced to new learning methods, which refer to 21st century skills (digital literacy). It has proven to be effective and successful, in terms of the process assessment and final assessment. QR-Code-Based Blog Media assisted by Edu-Fun Book was able to increase student learning activities with an average score of 4.5 on a scale of 1-5. Student learning outcomes also have significant increase. 19 students out of 20 students (95%) managed to reach the minimum standard of scoring (KKM) with an average score of 85. It means that there is an increase of 14 points from the previous learning that did not use QR-Code-Based Blog media assisted by Edu-Fun Books. Based on these data, it can be concluded that the QR-Code-Based Blog media assisted by Edu-Fun Book has succeeded in increasing student activity and learning outcomes.

Keywords: Blog; QR-Code; Edu-Fun Book; Activity; Learning Outcomes.

Abstrak

Berdasarkan tujuannya, pembelajaran pada kurikulum 2013 berorientasi pada terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Dari hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Ngraket, pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu memaksimalkan aktivitas siswa. Hasil belajar siswa belum mampu mencapai KKM yang ditetapkan. Berdasarkan situasi tersebut, perlu dilakukanlah perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media Blog Berbasis QR-Code berbantuan Edu-Fun Book. Selain itu, melalui media Blog Berbasis QR-Code, siswa dikenalkan dengan metode pembelajaran yang baru, yang mengacu pada keterampilan abad 21 (*literasi digital*). Hasilnya terbukti efektif dan berhasil, ditinjau dari penilaian proses dan penilaian akhir. Media Blog Berbasis QR-Code berbantuan Edu-Fun Book mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan nilai rata-rata 4,5 dari skala 1-5. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, 19 siswa dari 20 siswa keseluruhan (95%) berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 85. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 14 poin dari pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media Blog Berbasis QR-Code berbantuan Edu-Fun Book. Berdasarkan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Blog Berbasis QR-Code berbantuan Edu-Fun Book berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Blog; QR-Code; Edu-Fun Book; Aktivitas; Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 merupakan salah satu langkah pemerintah dalam rangka perbaikan mutu pendidikan di Indonesia. Kunandar (2014:16) mengungkapkan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Sesuai dengan tujuan tersebut, pembelajaran pada kurikulum 2013 berorientasi pada terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).

Untuk mempersiapkan generasi emas Indonesia tahun 2045, pemerintah merumuskan nawacita yang merupakan 9 agenda pokok dalam rangka mewujudkan bangsa Indonesia yang berdaulat secara politik, mandiri dalam ekonomi dan berkepribadian dalam kebudayaan (Nasir & Jamiludin, 2023). Untuk mendorong keberhasilan kurikulum 2013, dalam nawacita 8

disebutkan bahwa diperlukan revolusi karakter bangsa melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai fondasi dan ruh utama pendidikan. PPK diharapkan membekali generasi penerus agar memiliki karakter baik, keterampilan literasi yang tinggi, dan memiliki kompetensi unggul abad 21, yaitu mampu berpikir kritis dan analitis, kreatif, komunikatif, kolaboratif dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi (Fidiastuti et al., 2021).

Sekolah Dasar Negeri Ngraket sebagai salah satu sekolah penyelenggara kurikulum 2013, juga berupaya menyukseskan program pemerintah tersebut. Namun kenyataannya, dalam pelaksanaan pembelajaran, masih banyak kekurangan yang perlu untuk diperbaiki dan disempurnakan. Hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran, guru masih sering menggunakan pola lama, ceramah mendominasi, terlalu berorientasi pada buku teks dan tanpa alat peraga. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum mampu membangkitkan antusiasme siswa. Banyak siswa yang kurang antusias, cenderung merasa bosan, mengantuk dan akhirnya bicara sendiri. Suasana kelas menjadi kurang menarik dan aktivitas siswa pasif. Hal itu tentu tidak sesuai dengan substansi kurikulum 2013, yang mencerminkan siswa diharapkan belajar dengan aktif (*student centered*).

Komalasari (2015: 3) mengungkapkan bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu keutuhan sistem atau proses yang pembelajaran pelaku didik/pembelajar yang dirancang, diterapkan dan dinilai dengan sistematis agar siswa tersebut bisa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, sekaligus menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Suasana belajar tersebut bisa terwujud apabila guru mau berkreasi dan berinovasi (Istafada, 2021).

Kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran berdampak pada siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa: (1) akan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran; (2) akan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru: (1) meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional; (2) meningkatkan

keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif. Bagi sekolah: (1) menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pemanfaatan media pembelajaran; (2) memberikan kontribusi karya bagi sekolah dalam rangka pengembangan dan *branding* sekolah (Andriani, 2020).

Terlalu dominannya guru dalam kegiatan pembelajaran, membuat keterlibatan aktif siswa menjadi berkurang, sehingga berdampak pula pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan pengolahan data yang ada, aktivitas siswa berada pada kriteria cukup dari lima kriteria (sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik). Rendahnya aktivitas ini beriringan juga dengan capaian ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 65 dari target minimal 75%.

Berpijak dari beberapa masalah dan penyebab masalah di atas, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan baru bagi siswa, menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dan tentunya mengacu pada keterampilan abad 21. Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Blog Berbasis *QR-Code* berbantuan *Edu-Fun Book*. Dengan pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan sekaligus menghasilkan sebuah produk yang bisa digunakan untuk belajar.

Dari latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna? (2) Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna?

Berdasarkan berbagai masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini, yaitu: (1) menemukan alternatif kegiatan pembelajaran yang mampu memicu aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran; (2) menemukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa; (3) untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah tindakan yang dilakukan guru.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ulfatin (2014: 108) penelitian tindakan merupakan metode penelitian yang arahnya membantu para praktisi (guru/pendidik) untuk mengembangkan profesionalisme kerjanya. Cormack (dalam Moleong, 2012: 238) menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah cara melakukan penelitian dan berupaya bekerja untuk memecahkan masalah pada saat yang bersamaan. Mengacu pada Arikunto, et al. (2012: 58), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas. Mencermati berbagai pengertian dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, dilaksanakan oleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya sendiri.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart (melalui Wiriaatmadja, 2009: 66) dengan pelaksanaan tindakannya dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang memungkinkan diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti memulai kegiatan pertamanya dengan kegiatan refleksi. Refleksi yang dimaksud adalah refleksi awal untuk melakukan studi pendahuluan sebagai dasar dalam merumuskan masalah penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngraket tahun pelajaran 2018/ 2019 dengan siswa berjumlah 20, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Data yang diambil dalam penelitian ini meliputi aktivitas siswa, hasil belajar dan produk berupa *Edu-FunBook*. Untuk aktivitas siswa, *instrument* pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan. Untuk hasil belajar, *instrument* pengumpul datanya adalah lembar soal tes. Untuk produk karya siswa, menggunakan instrumen penilaian produk yang sudah divalidasi pengawas sekolah. Selain data penilaian, penting juga memotret bagaimana respon siswa terhadap

pembelajaran. Oleh karenanya, pada akhir kegiatan, siswa diminta mengisi angket tertutup. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif, menggunakan model alir dari Miles dan Huberman (melalui Sugiyono, 2010: 337; Tabrani ZA, 2014).

C. Hasil dan Pembahasan

Bermula dari rasa ketidakpuasan dari pelaksanaan pembelajaran, serta rendahnya ketercapaian KKM siswa kelas 5, yakni hanya 65% dari target 75% ketercapaian KKM yang ditetapkan, peneliti kemudian merefleksi diri, apa sebenarnya penyebab masalah dalam pembelajaran. Setelah refleksi, muncullah beragam alternatif penyelesaian masalah tersebut. Peneliti tidak serta merta memutuskan solusi yang digunakan, tetapi terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru senior dan pengawas terkait alternatif yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah, hingga akhirnya terpilihlah Blog Berbasis QR-Code berbantuan *Edu-Fun Book* sebagai solusi permasalahan yang terjadi di kelas.

1. Hasil

Sesuai alur PTK dari Kemmis & Mc. Taggart, kegiatan penelitian yang dilakukan meliputi 4 tahapan, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan) dan *reflecting* (refleksi). Tahap perencanaan hal-hal yang disiapkan peneliti antara lain RPP, Blog dan materi di blog, *slide power point*, LCD proyektor, *instrument* pengamatan, hasil cetak QR-Code. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan dan pengamatan. Tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan beriringan karena dilaksanakan sekaligus dalam praktik pembelajaran. Data-data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian kemudian diolah untuk kemudian dijadikan bahan refleksi.

Data hasil angket, lembar observasi, hasil belajar dan produk karya siswa peneliti sajikan dalam tabel berikut.

a. Angket

Data hasil angket siswa disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Isian Angket Siswa

No.	Pernyataan	Tanggapan			Skor Angket	Skor rata-rata
		SS (skor 3)	S (skor 2)	KS (skor 1)		
1.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Blog</i> Berbasis <i>QR-Code</i> berbantuan <i>Edu-Fun Book</i> ?	18	2	-	58	2,90
2.	Saya lebih fokus belajar dengan menggunakan media <i>Blog</i> Berbasis <i>QR-Code</i> berbantuan <i>Edu-Fun Book</i>	17	2	1	56	2,80
3.	Saya lebih antusias belajar dengan menggunakan media <i>Blog</i> Berbasis <i>QR-Code</i> berbantuan <i>Edu-Fun Book</i>	19	1	-	59	2,95
4.	Media <i>Blog</i> Berbasis <i>QR-Code</i> berbantuan <i>Edu-Fun Book</i> membuat saya lebih kreatif	17	3	-	57	2,85
5.	Media <i>Blog</i> Berbasis <i>QR-Code</i> berbantuan <i>Edu-Fun Book</i> meningkatkan kerjasama dalam kelompok	18	2	-	58	2,90

Keterangan.

Responden : Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngraket Kec. Balong

Jumlah responden : 20 siswa

b. Penilaian Proses

Untuk mengetahui dan menilai karakter siswa, maka dilakukan observasi selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan dua kali, yaitu pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran disajikan dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran Siklus I

Kel.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Re-rata	Kriteria
		A (1-5)	B (1-5)	C (1-5)	D (1-5)	E (1-5)		
I	NZA	4	4	5	4	4	4,20	Sangat baik
	FDP	3	4	4	4	3	3,60	Baik
	TL	4	3	4	4	4	3,80	Baik
	LR	3	3	2	3	3	2,80	Cukup
II	EDZ	4	5	4	3	4	4,00	Baik
	FOM	3	4	2	2	3	2,80	Cukup
	FRN	4	4	3	2	3	3,20	Baik
	DTW	4	4	4	2	4	3,60	Baik

Kel.	Nama	Aspek Penilaian					Re-	Kriteria
III	ARR	4	4	3	3	4	3,60	Baik
	ADW	4	3	5	4	5	4,20	Sangat baik
	MAJ	4	4	4	4	3	3,80	Baik
	DAT	3	3	4	3	4	3,40	Baik
IV	PFPR	3	3	2	4	3	3,00	Cukup
	AA	4	3	4	3	4	3,60	Baik
	GSK	4	3	3	3	4	3,40	Baik
	SAP	4	4	4	4	4	4,00	Baik
V	MSN	3	4	4	3	4	3,60	Baik
	AY	4	4	3	3	3	3,40	Baik
	PR	4	5	5	3	4	4,20	Sangat baik
	RNF	3	3	2	3	3	2,80	Cukup
Rata-rata		3,65	3,70	3,55	3,20	3,65	3,55	
Kategori		B	B	B	B	B	B	

Tabel 3. Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran Siklus II

Kel.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Re-rata	Kriteria
		A (1-5)	B (1-5)	C (1-5)	D (1-5)	E (1-5)		
I	NZA	5	5	5	5	5	5,00	Sangat baik
	FDP	5	5	4	4	5	4,60	Sangat baik
	TL	5	5	5	5	4	4,80	Sangat baik
	LR	4	5	4	4	3	4,00	Baik
II	EDZ	5	5	5	4	5	4,80	Sangat baik
	FOM	4	5	4	4	4	4,20	Sangat baik
	FRN	5	5	4	5	4	4,60	Sangat baik
	DTW	5	5	5	5	4	4,80	Sangat baik
III	ARR	5	5	4	5	4	4,60	Sangat baik
	ADW	5	5	5	5	5	5,00	Sangat baik
	MAJ	5	5	5	4	5	4,80	Sangat baik
	DAT	5	3	4	4	5	4,20	Sangat baik
IV	PFPR	4	3	3	4	5	3,80	Baik
	AA	5	4	4	5	4	4,40	Sangat baik
	GSK	4	5	4	4	4	4,20	Sangat baik
	SAP	5	5	5	4	5	4,80	Sangat baik
V	MSN	5	4	4	3	5	4,20	Sangat baik
	AY	5	5	4	4	5	4,60	Sangat baik
	PR	5	5	5	5	4	4,80	Sangat baik
	RNF	4	4	3	4	4	3,80	Baik
Rata-rata		4,75	4,65	4,30	4,35	4,45	4,50	
Kategori		SB	SB	SB	SB	SB	SB	

Keterangan:

A = Visual activities

D = Writing activities

B = Oral activities

E = Motor activities

C = Listening activities

$$\text{Skor rerata} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{5}$$

Kriteria Penilaian:

0,00 – 1,00 = Sangat kurang	3,01 – 4,00 = Baik
1,01 – 2,00 = Kurang	4,01 – 5,00 = Sangat baik
2,01 – 3,00 = Cukup	

c. Penilaian Produk

Produk yang dimaksud di sini adalah *edu-funbook*. Nilai produk adalah nilai kelompok, sehingga masing-masing anggota kelompok akan mendapatkan nilai sama, sesuai dengan nilai akhir produk pada tiap aspek penilaian. Adapun aspek yang dinilai guru dari penilaian produk adalah: 1) kebersihan, 2) kerapian, 3) kreativitas, 4) proporsional, dan 5) hasil akhir *edu-funbook*.

Tabel 4. Hasil Penilaian Produk Edu-Fun Book

Kel.	Nama Siswa	A	B	C	D	E	Jml	NA
		(1-5)	(1-5)	(1-5)	(1-5)	(1-5)		
I	NZA	18	19	17	18	18	90	A
	FDP							
	TL							
II	LR						89	A
	EDZ	18	18	17	18	18		
	FOM							
III	FRN						87	A
	DTW							
	ARR	17	18	18	17	17		
IV	ADW						84	B
	MAJ							
	DAT							
V	PFPR	17	17	17	17	16	83	B
	AA							
	GSK							
RNF	SAP						86,60	
	MSN	16	17	16	17	17		
	AY							
RNF	PR							
	RNF							
	Rata-rata	17,20	17,80	17,00	17,40	17,20	86,60	
	Konversi	86	89	85	87	86		

Keterangan:

A= Kebersihan
 B= Kerapian
 C = Kreativitas
 D = Proporsional
 E = Hasil Akhir

$N \text{ Kelompok} = A + B + C + D + E$
--

Konversi nilai rata-rata:

Konversi NA:

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{5}$$

A = > 85

C = 60 - 74

B = 75 - 84

D = < 60

d. Penilaian Hasil Belajar

Data nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan tes akhir pada akhir kegiatan pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Hasil Tes Akhir Pembelajaran

No.	Nama Siswa	Pra Siklus			Siklus I			Siklus II		
		Nilai	Ket		Nilai	Ket		Nilai	Ket	
			T	BT		T	BT		T	BT
1.	ASN	60		√	80	√		80	√	
2.	AA	70	√		90	√		90	√	
3.	ADW	90	√		100	√		100	√	
4.	AY	60		√	80	√		80	√	
5.	DAT	60		√	60		√	80	√	
6.	DTC	70	√		100	√		100	√	
7.	EDZ	80	√		90	√		90	√	
8.	FPD	80	√		80	√		80	√	
9.	FRN	70	√		60		√	80	√	
10.	FOM	60		√	60		√	80	√	
11.	GSK	70	√		80	√		80	√	
12.	LRK	60		√	80	√		80	√	
13.	MAJ	70	√		90	√		90	√	
14.	NZA	90	√		100	√		100	√	
15.	PFPR	50		√	70	√		70	√	
16.	RNF	50		√	60		√	60	√	
17.	SAP	70	√		90	√		90	√	
18.	TL	90	√		100	√		100	√	
19.	ARR	80	√		80	√		80	√	
20.	PR	90	√		90	√		90	√	
Rata-rata		71			82			85		
Persentase			65%	35%		80%	20%		95% 5%	

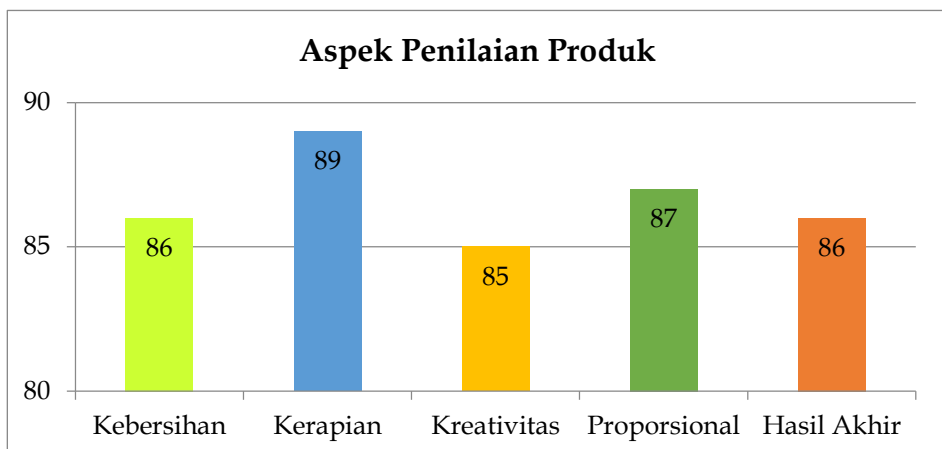
2. Pembahasan

Berdasarkan data angket yang peneliti peroleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan Blog Berbasis QR-Code berbantuan *Edu-Fun Book* menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Hasil angket isian siswa ini diperkuat dengan sebuah pernyataan siswa yang tidak sengaja

didengar guru. Ketika berkeliling untuk membimbing siswa dalam kelompok, guru mendengar salah satu siswa yang mengatakan: “*Wuich, canggih.. HP-nya bisa untuk belajar. Seru banget nih buat belajar. Coba ada beginian dari dulu*”.

Pada proses pembelajaran, data aktivitas siswa menunjukkan peningkatan aktivitas belajar, baik aktivitas visual, oral, *writing*, *listening* maupun aktivitas mentalnya. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa Blog Berbasis *QR-Code* berbantuan *Edu-Fun Book* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Salah satu kompetensi unggul abad 21 yang diharapkan dari pendidikan adalah generasi yang kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Kegiatan membuat buku dalam kemasan *Edu-Fun Book* ini ternyata mampu merangsang daya kreativitas siswa, melatih siswa untuk komunikatif dan kolaboratif. Hasil penilaian produk *Edu-Fun Book* tersaji dalam grafik berikut.



Gambar 1. Aspek Penilaian Produk

Lima (5) aspek yang dinilai, yaitu kebersihan, kerapian, kreativitas, proporsional dan hasil akhir produk memperoleh nilai rata-rata 86,60. Kerapian menjadi aspek penilaian dengan rata-rata tertinggi (89), sedangkan rata-rata terendah pada aspek kreativitas (85).

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, dapat dipaparkan bahwa nilai tertinggi saat pra siklus adalah 90, diperoleh 4 siswa, sedangkan saat menggunakan media blog berbasis *QR-Code*, nilai tertinggi pada siklus I

dan siklus II adalah 100 yang sama-sama diperoleh 4 orang siswa. Rata-rata capaian nilai saat pra siklus adalah 71, sedangkan saat menggunakan media blog berbasis *QR-Code*, siklus I rata-rata 82 dan pada siklus II adalah 85. Artinya ada peningkatan capaian nilai sebesar 11 poin dari pra siklus dan 3 poin dari siklus I ke siklus II.

Beberapa hasil dan kesimpulan penelitian terkait dengan blog dan *Pop Up* di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rustam Abdillah, Soetarno Joyoatmojo dan Leny Noviani pada kelas XI Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Sukoharjo, tahun pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari yang semula persentase ketuntasan belajarnya 87,87% pada siklus I, pada siklus II meningkat sebesar 6,07% menjadi 93,94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media blog mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain adalah penelitian Eris Dwitrisno Putri pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dengan menggunakan media *Pop Up*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu yang semula 73,53% naik menjadi 91,17%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Pop Up* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

D. Penutup

Media Blog berbasis *QR-Code* berbantuan *Edu-Fun Book* merupakan media yang fleksibel, bisa diaplikasikan pada beragam muatan pelajaran. *Edu-Fun Book* juga sangat mudah diadopsi dan di modifikasi sesuai kreativitas siswa. Proses pembelajaran dengan Blog berbasis *QR-Code* berbantuan *Edu-Fun Book* sangat menantang sekaligus menyenangkan. Pembelajaran memberikan nuansa dan pengalaman baru bagi siswa, dengan keterlibatan aktif siswa.

Pemanfaatan Blog berbasis *QR-Code* sangat sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini guna mengajak siswa untuk melek teknologi dan berliterasi digital yang saat ini sedang gencar digalakkan pemerintah.

Daftar Referensi

- Andriani, W. (2020). Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 473-490. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.137>
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fidiastuti, H., Lathifah, A., Amin, M., Utomo, Y., & Aldya, R. (2021). Improving Student's Motivation and Learning Outcomes Through Genetics E-Module. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(1), 189-200. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v9i1.477>
- Istafada, I. (2021). Media Potbangtar Meningkatkan Hasil Belajar Menghitung Luas Bangun Datar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 71-90. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.283>
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. . (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129-142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1041>
- Purwanti, E. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa SMP Melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 1-22. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.306>
- Saminan, S., Risa, N., & Hamid, T. (2017). Implementation of ARIAS Learning Model Integrated With Constructivist Theory to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(2), 213-224. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v5i2.124>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Tabrani ZA. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Buku Ajar)-Bahan Ajar untuk Mahasiswa Program Strata Satu (S-1) dan Program Profesi Keguruan (PPG)*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Ulfatin, Nurul. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Malang: BayumediaPublishing.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.