

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE POKEMON GO
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATERI
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAB 2 PADA KELAS X DI SMA NEGERI
1 KOTA MOJOKERTO**

Nada Vanca Anggrestia¹, Rafika Dini², Taswirul Afkar³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit, Indonesia

nadavanca7@gmail.com¹, rafikadini17@gmail.com², taswirulafkar26@gmail.com³

Abstrak

Kemajuan pesat teknologi informasi saat ini membawa dampak signifikan pada dunia pendidikan. Era digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan solusi inovatif guna meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia pada Bab 2 kelas X di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto, dengan menerapkan media pembelajaran berbasis QR Code yang terinspirasi dari konsep permainan Pokemon Go. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan bagaimana media berbasis QR Code tersebut diterapkan dalam pembelajaran, serta mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaannya. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama: reduksi data untuk menyaring informasi penting, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini. Respon siswa terhadap inovasi ini sangat positif, tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan interaksi di kelas, serta partisipasi aktif dalam proses belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, QR Code Pokemon Go, Keaktifan Siswa, Materi Bahasa Indonesia, Penerapan

Abstract

The rapid advancement of information technology has significantly impacted the field of education. The digital era provides vast opportunities to create more creative and engaging learning media. This study aims to develop an innovative solution to enhance student engagement in learning Indonesian language materials for Chapter 2 of Grade 10 at SMA Negeri 1 Kota Mojokerto by utilizing QR Code-based learning media inspired by the concept of the Pokemon Go game. This

research employs a qualitative descriptive approach to describe the implementation of QR Code-based media in the learning process and assess student responses to its use. Data were collected through direct observation, in-depth interviews, and documentation of classroom activities. The data analysis was carried out in three main stages: data reduction to filter essential information, data presentation in descriptive narrative form, and drawing conclusions based on the findings. The study results indicate that using QR Code-based learning media inspired by Pokemon Go effectively enhances student engagement. This media provides a more interactive, enjoyable, and relevant learning experience that aligns with the characteristics of today's digital generation. Students responded positively to this innovation, as reflected in their enthusiasm for participating in lessons, increased classroom interaction, and active involvement in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Pokemon Go QR Code, Student Activity, Indonesian Language Material, Application*

PENDAHULUAN

Era digitalisasi membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Di era ini, teknologi sudah menjadi aspek yang melekat dalam keseharian siswa, sehingga pendekatan konvensional kurang menarik perhatian mereka. Salah satu tantangan dalam pembelajaran saat ini adalah meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap monoton. Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi langkah yang strategis guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Guru yang baik harus mampu mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Agustini, 2021). Dalam hal ini, guru diharapkan tidak hanya memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar mampu menarik minat siswa.

Media pembelajaran berperan penting dalam merancang dan menghadirkan proses pembelajaran yang efektif. Sebagai alat komunikasi antara guru, siswa, dan sumber proses belajar, media berperan mendukung guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami serta menginternalisasi materi yang diajarkan oleh guru (Nurfhadillah, 2021). Menurut *National Education Association* (NEA) dalam (Ambiyar & Jalinur, 2016), media

pembelajaran mencakup berbagai perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca, dan digunakan untuk meningkatkan efektivitas program pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Geralch dan Ely (1980) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat atau bahan. Mereka berpendapat bahwasanya media dapat mencakup orang, peralatan, bahan maupun aktivitas yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, sikap, hingga keterampilan. Dengan demikian, media tidak hanya terbatas pada buku cetak, slide, radio, dan sebagainya, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, kegiatan karya wisata, diskusi, seminar, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Sanjaya, 2020).

Salah satu teknologi yang bisa diterapkan dalam lingkungan pendidikan khususnya dalam media pembelajaran adalah penggunaan QR Code atau *Quick Responsive Code*. QR Code adalah teknologi yang mengonversi data tertulis menjadi bentuk kode dua dimensi dalam format yang lebih ringkas. Teknologi ini pertama kali dikembangkan oleh perusahaan Jepang, Denso-Wave, pada tahun 1994, awalnya dirancang untuk kebutuhan pendataan inventaris suku cadang kendaraan. Kini, QR Code telah diaplikasikan di berbagai sektor. Sebagai pengembangan dari barcode satu dimensi, QR Code dapat dengan mudah dibaca menggunakan kamera ponsel (Rouillard, 2008). QR Code memiliki kemampuan untuk menyimpan berbagai tipe informasi, mulai dari data numerik, alfanumerik, biner, hingga kanji/kana. Meski telah digunakan selama hampir tiga dekade, teknologi ini tetap memiliki manfaat yang sangat relevan dan signifikan (Majid, R. A. et al., 2021).

Dalam konteks teknologi yang semakin berkembang pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code memberi dampak yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran. QR Code dapat dengan mudah dipindai menggunakan perangkat digital siswa, menghubungkan mereka dengan berbagai materi pembelajaran seperti video, soal latihan, atau informasi lainnya yang terkait dengan materi pelajaran. Hal ini memperkaya pengalaman belajar, membuat pembelajaran lebih dinamis, dan lebih mudah diakses oleh siswa, tanpa perlu bergantung pada media fisik yang terbatas ruang dan waktu.

SMA Negeri 1 Kota Mojokerto merupakan salah satu sekolah yang memiliki komitmen tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Meskipun demikian masih ditemukan siswa yang masih pasif dalam pembelajaran. Kondisi ini mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor,

seperti metode atau media pembelajaran yang belum sepenuhnya menarik, materi pelajaran yang dianggap sulit, atau yang lainnya. Oleh karena itu, dengan melihat potensi besar QR Code dalam dunia pendidikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai inovasi media pembelajaran berbasis QR Code yang terinspirasi dari Pokemon Go, dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia Bab 2 di kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto.

Adapun bab 2 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup topik mengenai teks anekdot dan teks eksposisi. Teks anekdot adalah sebuah cerita pendek yang biasanya memiliki unsur humor, digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan kritik secara tidak langsung. Kritik tersebut disampaikan dengan cara yang halus, sering kali berupa sindiran yang mengarah pada suatu peristiwa yang melibatkan banyak orang atau berfokus pada perilaku dari tokoh publik. Anekdot ini bertujuan untuk menyampaikan pesan secara ringan, namun tetap efektif dalam mengungkapkan pandangan atau penilaian terhadap kejadian atau perilaku tertentu (Kemendikbud, 2017). Sedangkan teks eksposisi ialah tulisan yang memiliki tujuan untuk mengklarifikasi, mendeskripsikan, mendidik, maupun mengevaluasi suatu persoalan (Alwasilah, 2013).

Pemilihan Pokemon Go sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa faktor, seperti halnya permainan ini telah meraih popularitas yang tinggi di kalangan siswa, hal inilah yang membuatnya familiar dan menarik bagi mereka. Selain itu, *gameplay* Pokemon Go yang berbasis lokasi dan interaksi sosial memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi antar siswa serta memotivasi mereka untuk aktif belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan yang sudah dikenal dengan materi pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Integrasi teknologi dalam media pembelajaran mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik maupun pendidik dan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Daniar, dkk (2022) dengan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI*". Temuan dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi game pembelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA/MA. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada jenis media, tingkat

kelas, serta fokus penelitian. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game untuk materi Bahasa Indonesia di kelas XI, sementara penelitian ini mengarah pada inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan QR Code dengan konsep Pokemon Go. Inovasi ini dirancang khusus untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 di kelas X, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Fauzan, dkk (2024) dengan penelitian yang berjudul *“Penerapan Qr Code dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Identifikasi Tumbuhan di Sekolah”*. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Klasifikasi tumbuhan di lingkungan sekolah memberikan manfaat positif bagi seluruh warga sekolah, karena dapat meningkatkan kesadaran lingkungan, memperkaya pengetahuan tentang keanekaragaman hayati, serta mendukung kegiatan pendidikan yang lebih praktis dan aplikatif. Penelitian ini juga menjelaskan bahwasanya QR Code memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai alat yang komprehensif, cepat, akurat, dan praktis dalam proses identifikasi serta untuk mendukung upaya peningkatan biodiversitas tumbuhan. Teknologi ini memungkinkan pengumpulan data secara efisien dan penyebaran informasi terkait keberagaman tumbuhan dengan cara yang mudah diakses oleh pengguna. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada fokusnya, di mana penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Inovasi Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pokemon Go untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 pada Kelas X di SMA Negeri 1 Kota Mojokerto”*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa melalui inovasi media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go, khususnya dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Metode kualitatif adalah pendekatan dalam penelitian sosial yang bertujuan untuk memperoleh data deskriptif dalam bentuk kata-kata dan gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat Lexy J. Moleong (2007), yang menyebutkan bahwa data dalam penelitian kualitatif disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar, bukan angka. Syahrizal & Jailani (2023), mengemukakan bahwasanya metode penelitian deskriptif kualitatif yakni pendekatan dalam ilmu sosial yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman manusia dalam konteksnya sendiri. Pendekatan ini menekankan pengamatan langsung dan interaksi dengan individu, memahami perspektif mereka melalui bahasa dan istilah yang digunakan. Metode deskriptif kualitatif juga dapat diartikan sebagai metode yang melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dan pengamatan lapangan, kemudian melakukan analisis, pemaparan, dan ringkasan terhadap berbagai kondisi dan situasi yang diidentifikasi dalam kaitannya dengan permasalahan yang sedang diteliti (Lindawati, 2016). Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang penerapan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go dan respon siswa terhadap penggunaan media.

Adapun objek penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go yang digunakan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran materi Bahasa Indonesia pada Bab 2. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Kota Mojokerto sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik sampling purposive, yakni teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria atau pertimbangan spesifik. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwasanya teknik sampling purposive merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Berdasarkan observasi awal, siswa di kelas ini menunjukkan kemampuan adaptasi teknologi yang baik dan terampil dalam menggunakan perangkat digital.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, untuk memastikan keakuratan dan keberagaman informasi yang diperoleh. Observasi memberikan peluang bagi peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, serta konteks yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti (Bogdan & Biklen, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan, kemudian mengamati siswa saat berdiskusi, hingga mengamati siswa dalam merespon pertanyaan-

pertanyaan terkait materi pembelajaran bab 2.

Selanjutnya, teknik wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan partisipan penelitian, yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi secara lebih mendalam dan kontekstual. Menurut Creswell dalam (Ardiansyah et al., 2023), tujuan dari wawancara kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman, pendapat, dan sudut pandang individu terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go pada materi pembelajaran. Dengan demikian, teknik ini akan membantu peneliti Untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa dokumen pendukung, seperti rekaman kegiatan pembelajaran baik berupa foto maupun video saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan.

Sementara itu, analisis data dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu penyaringan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa reduksi data adalah proses menyaring, meringkas, dan memilih informasi yang penting serta memusatkan perhatian pada aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan topik penelitian. Data yang terkumpul mencakup hasil mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media QR Code Pokemon Go, serta tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut..

Selanjutnya data yang telah direduksi kemudian disusun secara sistematis untuk mempermudah penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif untuk menjelaskan hasil observasi dan wawancara pengalaman pembelajaran siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis QR Code guna mengetahui keaktifan siswa. Langkah terakhir dalam menganalisis penelitian ini yaitu dengan melakukan penarikan kesimpulan. Peneliti mengambil kesimpulan sesuai dengan data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan ini akan dijabarkan secara jelas dan ringkas serta didukung oleh data yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis QR Code merupakan langkah inovatif dalam menghadirkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif bagi siswa. Dalam penelitian ini, pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi QR Code diintegrasikan dengan elemen permainan Pokemon Go mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif. Tahapan ini dirancang secara sistematis agar media yang dihasilkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan memudahkan pemahaman materi. Adapun langkah-langkah yang telah dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go, yaitu sebagai berikut:

1) Membuat soal

Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan menyusun 20 soal yang relevan dengan materi pembelajaran Bab 2, diantaranya teks anekdot, kaidah kebahasaan, cara menyampaikan kritik, teks eksposisi, dan lawakan tunggal. Format soal berupa pilihan ganda dan pastikan soal dirancang dengan variasi tingkat kesulitan untuk mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam.

2) Memasukkan setiap soal ke dalam formulir Google (*Google Form*)

Langkah kedua yakni dengan memastikan setiap formulir hanya memuat satu soal untuk mempermudah pengintegrasian dengan QR Code nanti. Kemudian tambahkan opsi validasi jawaban otomatis untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

3) Mengonversi link *Google Form* menjadi QR Code

Setelah formulir Google selesai dibuat, salin tautan dari setiap formulir. Gunakan aplikasi Canva untuk mengubah tautan tersebut menjadi QR Code. Pastikan QR Code yang dihasilkan dapat dipindai dengan mudah dan terhubung ke soal yang tepat.

4) Mendesain Pokemon Go dan Integrasi QR Code

Langkah berikutnya dengan membuat desain karakter Pokemon Go menggunakan aplikasi desain grafis berupa Canva. Sesuaikan desain agar menarik perhatian siswa, dengan warna dan elemen yang sesuai dengan tema Pokemon Go. Tempelkan setiap QR Code pada desain karakter Pokemon sehingga setiap QR Code terlihat sebagai bagian dari karakter.

5) Mencetak Media

Langkah terakhir yaitu dengan mencetak desain Pokemon yang sudah dilengkapi dengan QR Code menggunakan kertas berkualitas tinggi. Pilihlah ukuran kecil yang praktis namun tetap mudah dibaca oleh siswa, seperti 5 cm x 5 cm per desain. Lakukan pengujian pada setiap QR Code untuk memastikan bahwa tautan yang terkandung di dalamnya berfungsi dengan baik. Gunakan aplikasi pemindai QR Code pada ponsel atau perangkat lain untuk memastikan bahwa setiap QR Code mengarah ke soal yang benar. Pengujian ini bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi pemindai QR Code yang tersedia di ponsel atau perangkat lain. Setelah dipastikan berfungsi dengan baik, media pembelajaran siap untuk digunakan.

Dengan tahapan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Proses integrasi teknologi ini juga mendukung upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia bab 2.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis QR Code

Penerapan media pembelajaran berbasis QR Code yang diintegrasikan dengan elemen permainan Pokemon Go menunjukkan hasil yang signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Inovasi ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari generasi digital. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2, yang mencakup materi teks anekdot dan eksposisi, media ini berhasil mendorong partisipasi aktif siswa melalui interaksi dengan kode QR yang memuat soal-soal terkait materi pelajaran. Penggunaan elemen permainan Pokemon Go tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Adapun pengimplementasian media pembelajaran berbasis QR Code dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya yaitu:

a. Penjelasan Materi Bab 2

Guru memulai pelajaran dengan memberikan penjelasan singkat mengenai materi Bab 2, yang meliputi teks anekdot, kaidah kebahasaan, menyampaikan kritik, teks eksposisi, dan lawakan tunggal. Penjelasan ini bertujuan sebagai penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari sebelum siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran

berbasis permainan.

b. Pengenalan Permainan

Setelah pemahaman dasar diberikan, guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa tanpa memberitahukan bahwa ada QR Code tersembunyi di sekitar kelas. Guru memberitahukan aturan permainan bahwa setiap siswa akan bermain dalam kelompok dan bertugas untuk mencari QR Code yang berisi soal terkait materi yang telah dibahas. QR Code tersebut tersembunyi diberbagai sudut kelas. Setiap kali siswa menemukan dan menjawab soal dari QR Code yang dipindai, mereka wajib menyetorkan QR Code yang telah dipindai bersama dengan jawaban mereka kepada guru untuk mendapatkan poin. Guru menekankan bahwa setiap jawaban yang benar akan memberikan poin untuk kelompok mereka. Namun, jika ada kelompok yang kesulitan menjawab suatu soal, mereka dapat melakukan *barter* dengan kelompok lain. Misalnya, mereka bisa menawarkan bantuan soal yang mereka jawab dengan soal yang sulit mereka jawab kepada kelompok lain.

c. Penyembunyian QR Code Pokemon

Selanjutnya guru menyembunyikan QR Code di beberapa sudut kelas tanpa sepengetahuan siswa. QR Code ini berisi soal-soal yang harus dijawab siswa. Lokasi QR Code dapat disembunyikan di beberapa tempat, seperti meja, papan tulis, rak buku, atau tempat lain di kelas yang mudah dijangkau namun memerlukan pencarian dari siswa. Setiap QR Code berisi satu soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa harus memindai QR Code tersebut dengan ponsel mereka untuk mengakses soal.

d. Pencarian QR Code Pokemon

Setelah aturan dijelaskan, siswa mulai melakukan pencarian QR Code yang tersembunyi di kelas. Mereka akan mencari satu persatu kode yang tersembunyi dan memindainya menggunakan ponsel atau perangkat yang mereka miliki. Setiap kali siswa menemukan QR Code, siswa harus membaca soal yang tertera dan mencoba untuk menjawabnya dengan cepat. Soal berupa pilihan ganda yang membutuhkan kerja sama tim.

Setelah berhasil menjawab soal, siswa harus menyetorkan hasil jawaban mereka kepada guru. Kemudian guru memeriksa jawaban tersebut dan memberikan poin kepada kelompok

yang memberikan jawaban benar. Jika jawaban salah atau tidak bisa dijawab, siswa diberi kesempatan untuk bertukar soal dengan kelompok lain, yaitu dengan memilih soal yang mereka yakin bisa dijawab dan memberikan soal yang mereka rasa lebih sulit kepada kelompok lain.

Penerapan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go ini dapat mendorong siswa untuk aktif di kelas dan berinteraksi dengan siswa lainnya dalam mencari dan menjawab soal. Selain itu, adanya sistem *barter* memberi kesempatan kepada kelompok yang kurang beruntung dengan soal untuk tetap bisa berpartisipasi aktif. Kompetisi yang terjadi antar kelompok menambah semangat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa tertantang untuk mengumpulkan poin terbanyak untuk kelompok mereka.

Setelah waktu yang ditentukan habis, guru mengumpulkan semua jawaban yang telah disetorkan oleh siswa dan menghitung poin yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil jawaban siswa dan menjelaskan bagian-bagian yang mungkin masih kurang dipahami. Permainan diakhiri dengan refleksi singkat di mana siswa dapat berbagi pengalaman mereka dalam permainan dan menyampaikan aspek-aspek yang mereka anggap menyenangkan atau menantang selama pembelajaran.

Hasil Observasi

Tabel 1.1 : Penggunaan Media Pembelajaran QR Code Pokemon Go

Indikator Penggunaan Media	Ya	Tidak
Siswa mampu memindai QR Code dengan benar	√	
Siswa mampu mengakses informasi dari QR Code	√	
Siswa menggunakan informasi dari QR Code untuk menjawab pertanyaan	√	
Siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan QR Code	√	
Siswa menjawab soal-soal yang diberikan melalui media QR Code dengan baik dan benar	√	

Tabel 1.2 : Antusiasme dan Keaktifan Siswa

Indikator Keaktifan	Ya	Tidak
---------------------	----	-------

Siswa tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran QR Code	√	
Siswa aktif bertanya dan berinteraksi	√	
Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan sungguh-sungguh	√	
Suasana kelas kondusif dan menyenangkan	√	
Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penerapan media pembelajaran QR Code	√	

Penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go menunjukkan bahwasanya media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil observasi, seluruh indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran terpenuhi dengan baik. Siswa mampu memindai QR Code dengan benar, mengakses informasi yang disediakan melalui media pembelajaran tersebut, serta memanfaatkan informasi tersebut untuk menjawab pertanyaan pembelajaran. Tingkat ketepatan jawaban yang diberikan siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Selain itu, penggunaan media ini juga menumbuhkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan melalui semangat siswa saat berinteraksi dengan QR Code.

Sementara itu, dari aspek antusiasme dan keaktifan menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa secara aktif bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan interaksi yang positif dengan guru maupun siswa lainnya. Siswa dapat mengerjakan soal-soal pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan mencerminkan fokus dan perhatian yang tinggi. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan dengan siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penerapan media pembelajaran berbasis QR Code ini. Antusiasme siswa tidak hanya tampak dalam proses

pembelajaran, tetapi juga dalam hasil yang diperoleh, di mana siswa mampu memahami materi secara lebih efektif melalui media pembelajaran inovatif ini.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

belajar serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa media berbasis QR Code Pokemon Go dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, Mayer (2009) mengemukakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan minat siswa di era digital. Hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti QR Code dapat diadaptasi lebih luas untuk berbagai materi pelajaran guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Hasil Wawancara

Tabel 1.3 : Hasil wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan	Respon Siswa
1	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	Bagaimana pendapat Anda terkait konsep pembelajaran menggunakan game digitalisasi QR Code ini?	Sangat bagus dan menarik, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan menjadi bersemangat.
			Menurut saya, seru banget dan seharusnya semua guru belajar dan menerapkan media pembelajaran seperti ini supaya materinya bisa cepat dipahami.
			Menyenangkan dan tidak membosankan. Seru dan menantang karena membutuhkan kecepatan agar bisa dapat QR Code Pokemon Go

			lebih banyak.
2.	Kemudahan memahami materi	Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara ini?	Iya, saya sangat setuju karena konsep pembelajarannya sangat seru dan tidak membosankan. Iya, lebih mudah karena senang. Iya, karena dikerjakan bersama-sama membuat pembelajaran lebih mudah. Tentu saja karena pastinya dikerjakan dengan <i>happy</i> dan semangat.
3.	Elemen interaktif	Apa bagian paling menarik dari permainan ini menurutmu?	Melalui permainan ini kita bisa belajar dari cara kita mengasah otak lebih cepat dalam memilih dan memikirkan jawaban yang benar. Mencari QR Code yang berisi soal sebanyak-banyaknya dan menjawab QR Code tersebut hingga kelompok saya memiliki nilai paling baik atau banyak. Saat semua siswa berlomba-lomba mencari pokemon dan berlomba-lomba mendapatkan bintang yang banyak.

			Waktu mencari stiker QR Code Pokemon yang tersebar di kelas.
4.	Masukan untuk pengembangan media	Apakah Anda mempunyai saran untuk meningkatkan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go?	Perbanyak pelajaran menggunakan media pembelajaran seperti ini karena mudah untuk dipahami dan tidak rumit. Kurang banyak bintangnya dan waktunya, ayo main lagi!!! Menurut saya tidak ada karena pembelajaran menggunakan game digitalisasi QR Code ini sudah seru dan asik. Lebih banyak lagi soalnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 perwakilan siswa kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto menunjukkan bahwasanya konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis QR Code ini mendapat tanggapan yang sangat positif. Beberapa siswa tersebut merasa bahwa media pembelajaran ini menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan semangat belajar. Salah satu siswa menyebutkan bahwa media pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan seharusnya diterapkan oleh lebih banyak guru karena materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Siswa juga menganggap pembelajaran ini tidak membosankan dan memberikan tantangan yang menyenangkan.

Ketika ditanya tentang kemudahan memahami materi pelajaran, semua siswa sepakat bahwa penggunaan media pembelajaran QR Code ini dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu juga menjadikan suasana belajar yang seru, kolaboratif, dan tidak membosankan. Salah satu siswa menambahkan bahwa belajar dengan cara ini membuat mereka lebih senang dan bersemangat, sehingga materi lebih cepat dipahami.

Bagian paling menarik dari inovasi ini, menurut siswa, adalah proses interaksi aktif seperti mencari QR Code yang berisi soal atau Pokemon adalah menyelesaikan tantangan dengan cepat untuk mengumpulkan bintang. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kemampuan

berpikir cepat dan strategis, tetapi juga menciptakan daya saing sehat antar siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup. Untuk pengembangan media pembelajaran ini ke depannya, beberapa siswa memberikan masukan seperti menambah jumlah soal, waktu bermain, atau fitur lainnya untuk membuat permainan semakin seru. Namun, ada juga siswa yang merasa bahwa inovasi ini sudah sangat baik dan tidak memerlukan perubahan besar. Salah satu siswa bahkan menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran QR Code Pokemon Go ini sangat efektif karena mudah dipahami dan relevan dengan minat mereka sebagai generasi digital.

Prensky (2021) menyatakan bahwa generasi digital memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen permainan dan pendidikan. Hal ini didukung oleh respon siswa yang merasa dengan adanya pengimplementasian media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go mampu memberikan suasana belajar yang lebih seru dan memotivasi mereka untuk lebih aktif.

Secara keseluruhan, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang relevan dan efektif. Media pembelajaran ini dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi pelajaran di era digital. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini berpotensi menjadi strategi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go yang diterapkan di kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam materi Bahasa Indonesia bab 2. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan minat generasi digital. Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go efektif dalam mendorong keaktifan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berinteraksi, dan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi melalui soal-soal yang terintegrasi dalam QR Code. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa di era digital.

Penelitian ini dapat menjadi referensi yang berharga bagi pendidik maupun calon pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan media pembelajaran ini guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis QR Code Pokemon Go yang lebih spesifik dan beragam, termasuk format soal yang lebih variatif dan materi pembelajaran tambahan seperti video dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. . . *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1–10.
- Alwasilah. (2013). *Pokoknya Menulis*. Kiblat.
- Ambiyar, & Jalinur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*(6th ed.). Pearson.
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Fauzan, A., Aldila Intan Maharani, Nazida Wahyu Dyah Pramesti, & Candra Ar Roziq I Pranoto. (2024). Penerapan Qr Code dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Identifikasi Tumbuhan di Sekolah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 145–154. <https://doi.org/10.58230/27454312.342>
- Gerlach, Eliy, D. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Inc. New Jersey.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia*.
- Lexy J. Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

- Lindawati, S. (2016). Penggunaan Metode Deskriptif Kualitatif Untuk Analisis Strategi Pengembangan Kepariwisata Kota Sibolga Provinsi Sumatera Utara. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, Hotel Lombok Raya Mataram, 833–837.
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. Nurhadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Tim CV Jejak.
- Prensky, M. (2021). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rouillard, J. (2008). *Contextual QR Codes, Proceedings of the Third International Multi - Conference on Computing in the Global Information Technology*. ICCGI, Athens, Greece.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Prenadamedia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.