

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI *QR CODE* DALAM
PEMBELAJARAN MATERI SURAT PRIBADI DAN RESMI
KELAS VII SMP NEGERI 3 GAMPING
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Ardi Septiyawan
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: ardipbsi@gmail.com

Abstract. This research aims to: 1) find out the development of teaching material videos as a media for learning personal and official letters, 2) find out students' interest in learning use teaching material videos based on the expert research; 3) find out students' attention to the teaching material videos that have been developed; and 4) find out the effect of the teaching material videos as a media for learning procedure text.

This research was a Research and Development (R&D) used ADDIE as a model. The research was conducted at Junior High School 2 Gamping, Sleman 2019/2020. 10 students of grade 7th C were the research subjects. Development procedure stages were analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student response questionnaire, a validation sheet of a material expert, a media expert, pre-test and post-test.

The results showed: 1) the development of teaching material videos as a media for learning procedure text on students of Junior High School 2 Gamping; 2) students' interest in learning used pre-test and post-test increased, from 50 to 79 with 10 students; 3) it attracted the attention of students with a response value was 98 and a percentage value was 98% on excellent qualifications; 4) student test results were effective or were affected by the results showed different and significant averages.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive Multimedia Teaching Materials, Procedure Text

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *QUICK RESPON CODE* (*QR CODE*) sebagai media pembelajaran Surat Resmi dan Pribadi pada kelas VII SMP Negeri 3 Gamping, 2) mengetahui kualitas belajar siswa setelah menggunakan *QR CODE* sebagai pembelajaran Surat Resmi dan Pribadi; 3) mengetahui daya tarik minat belajar siswa terhadap *QR CODE* sebagai media pembelajaran Surat Resmi dan Pribadi; dan 4) mengetahui efektivitas *QR CODE* sebagai media pembelajaran Surat Resmi dan Pribadi

Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (*R&D*) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Gamping, 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII sebanyak 10 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) pengembangan video bahan ajar sebagai media pembelajaran teks prosedur siswa SMP Negeri 3 Gamping; 2) minat belajar siswa dengan *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan, yaitu dari 50 menjadi 79 dengan jumlah siswa 10 orang; 3) menarik perhatian siswa dengan respon nilai 98 dan nilai presentase 98% pada kualifikasi sangat baik; 4) hasil tes siswa efektif atau terpengaruh dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, aplikasi *QR CODE*, surat pribadi dan resmi

PENDAHULUAN

Siswa yang seusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama biasanya lebih cepat bosan dan banyak gerak di kelas, yang membuat perhatian terhadap belajar menjadi berkurang. Kondisi demikian membutuhkan perhatian khusus, agar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung berjalan dengan lancar. Namun kondisi yang seperti ini masih perlupenanganan yang lebih baik secara internal maupun eksternal. Guru harus bisa membuat hal yang menarik didalam kelas atau dalam pembelajaran. Dengan guru yang hanya secara aktif hanya menerangkan materi pembelajaran kepada siswa, yang berupa pemberian contoh dan latihan. Hal tersebut dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari

yang membuat siswa menjadi bosan, kegiatan yang dilakukan oleh mereka hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran, peran guru sangat penting bagi siswa untuk menunjang prestasi atau kemampuan dalam menerima pembelajaran. Bahan-bahan ajar yang diberikan juga kurang bervariasi, akan sulit untuk menerima pembelajaran dan sulit dalam mengerjakan soal-soal yang di berikan, karena kurangnya pemahaman. evaluasi pembelajaran penjelasan di kelas diketahui bahwa prestasi siswa masih kurang. belum tercapinyatarget yang diinginkan untuk memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan standar KKM sekarang yaitu 75, hal ini yang mempengaruhi kurangnya prestasi belajar siswa. Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah yaitu guru menerangkan materi sebanyak-banyaknya tanpa mengodisikan kelasnya dulu. Sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, pada kondisi seperti ini sedikit peluang siswa untuk menerima materi yang diajarkan sebab ketertarikan terhadap belajar yang kurang menyenangkan.

Dalam mengajar biasanya guru menggunakan bahan ajar sebagai alat untuk mengajarkan materi yang akan di ajarkan. Sebenarnya bahan ajar yang disediakan oleh guru sudah benar namun kurang menarik hanya sekedar tulisan atau gambar yang tertera di dalam buku. Sesuai dengan standar kurikulum sekarang 2013 siswa diwajibkan bisa berperan dengan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Cara untuk menumbuhkan minat siswa guru harus bisa berkreatifitas dalam mengajar, seperti membuat media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media yang ada, bisa menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Pembelajaran surat pribadi dan resmi siswa perlu memperhatikan lebih terhadap pembelajaran tersebut, agar bisa mengamati cerita yang di dengar maupun yang di baca. Karena kondisi kelas yang terlalu ramai membuat siswa susah dalam menyusun surat pribadi dan resmi tersebut. Kebanyakan siswa sekarang cenderung malas untuk menghadapi pembelajaran yang bersifat monoton tidak memiliki perubahan dalam penyampaian materi dan siswa lebih suka hal-hal yang baru dan menarik. Dengan bahan ajar yang berbeda akan menarik perhatian siswa, seperti aplikasi QR CODE bisa di gunakan oleh guru untuk mengajar di kelas.

Pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa diwajibkan bisa menulis dan membaca. Dengan menulis di harapkan siswa bisa mengembangkan kemampuannya dalam menulis, di dalam menulis juga terdapat materi menulis Surat Pribadi dan Resmi. Siswa sekarang kebanyakan masih rendah dalam menulis

surat, biasanya siswa mencatat di papan tulis sekarang harus bisa merangkainya sendiri sedangkan guru kurang dalam media pembelajaran.

Melalui aplikasi QR CODE guru dapat membuat bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi tersebut yang bisa dibuat di Software yang mendukung. Dengan aplikasi tersebut guru lebih mudah untuk membuat bahan ajar yang dalamnya menjelaskan pembelajara, untuk menarik perhatian para siswa guru dapat membuat bervariasi bahan ajar. Penyampaian pembelajaran surat pribadi dan resmi bisa dimasukkan dalam bahan ajar pembelajaran aplikasi QR CODE tersebut. pada bahan ajar multi bisa dimanfaatkan membantu mengajar, dalam bahan ajar ada gerakan tubuh dan suara yang akan menjeskan materi surat pribadi dan resmi.

Bahan ajar yang gunakan sangat digemari oleh para siswa. Dalam aplikasi memiliki penjas dan penanya yang terlihat bagus dan unik, karakter tersebut layaknya teman sendiri yang ingin tau bagaimana cara membuat surat. Serta apabila seorang guru tidak bisa masuk kelas atau tidak bisa mengajar di kelas dikarenakan ada halangan, guru bisa membuat bahan ajarnya terlebih dahulu, untuk menggantikan guru tersebut. Hasil dari pembuatan bahan ajar bisa diputar selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, makan penelitian bernaksud mengkaji secara mendalam pemanfaatan aplikasi QR CODE mengenai pembelajaran surat pribadi dan resmi pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gamping. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui apakah aplikasi QR CODE bermanfaat bagi pembelajaran di kelas, serata meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran surat resmi dan surat pribadi. Dengan adanya media pembelajaran guru menjadi lebih mudah menyampaikan pembelajaran dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah yang ada penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Aplikasi QR CODE dalam Pembelajaran Surat Pribadi dan Resmi Pada Kelas VII SMP Negeri 3 Gamping”.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas dalam Muhson, (2010:2) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran

merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar)

Sementara, Marshall McLuhan dalam Muhson, (2010:2) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain

Menurut Arsyad, (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Menurut H. Malik dalam Sumiharsono, (2017:10) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Jadi, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

B. Surat Pribadi dan Dinas

Menurut Semi (2008,hlm.13) surat pribadi adalah surat yang isinya menyangkut masalah pribadi yang dikirim oleh seseorang kepada anggota keluarga, teman sejawat, atau orang yang telah dikenal baik secara pribadi. Contoh seseorang yang mengirim surat kepada keluarganya untuk mengabarkan bahwa dirinya ingin berkunjung, maka itu disebut surat pribadi.

Soedjito dan Solchan (2016, hlm. 14) mengatakan surat pribadi ialah surat yang berisi masalah pribadi yang ditunjukkan kepada keluarga, teman, atau kenalan. Sifat dari surat pribadi adalah santai dan akrab, oleh sebab itu bahasa yang digunakan bisa menggunakan bahasa yang akrab dan santai, tetapi tetap sopan. Berdasarkan pengertian

tersebut dapat disimpulkan bahwa surat adalah salah satu alat untuk berkomunikasi melalui media tulisan.

Surat pribadi adalah surat yang ditulis oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santai dan akrab, namun tetap sopan.

Struktur adalah susunan yang membangun suatu teks. Sama dengan teks lainnya, surat pribadi juga memiliki struktur. Jika salah satu dari struktur itu tidak ada, maka teks itu tidak utuh. Semi (2008, hlm. 20) mengemukakan struktur dari surat pribadi sebagai berikut:

- 1) kepala surat;
- 2) tanggal surat;
- 3) penyapa atau salam pembuka;
- 4) isi surat;
- 5) salam penutup; dan
- 6) tanda tangan dan nama terang.

Sementara Kosasih (2012, hlm. 98) memaparkan struktur surat, yaitu:

- 1) kepala surat;
- 2) pembuka;
- 3) isi surat (tubuh); dan
- 4) penutup

Kosasih (2012, hlm. 98) mengatakan surat dinas yaitu surat yang menyangkut persoalan-persoalan kedinasan. Surat dinas ditunjukkan kepada instansi lain atau perorangan. Menurut Semi (2008, hlm. 14) surat dinas (resmi) adalah surat yang menyangkut kedinasan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi seperti jawatan, kantor, organisasi, dan dikirimkan kepada siapa saja, baik perorangan maupun kantor, organisasi, atau jawatan lainnya. Walau secara umum surat dinas dikeluarkan oleh lembaga resmi, tetapi jika seseorang menulis surat untuk lembaga resmi maka surat tersebut termasuk kedalam surat dinas. Soedjito dan Solchan (2016, hlm. 14) mengemukakan surat dinas/resmi ialah surat yang berisi masalah kedinasan atau administrasi pemerintah. Surat resmi berisi masalah kedinasan, maka bahasa yang digunakanpun harus resmi atau menggunakan bahasa Indonesia baku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa surat dinas adalah surat yang dibuat oleh lembaga resmi kepada instansi lainnya atau perorangan yang berisi masalah kedinasan dengan menggunakan bahasa yang resmi

pula. Surat resmi juga dapat dibuat oleh perorangan kepada lembaga resmi, namun tetap bahasa yang digunakan adalah bahasa resmi.

Sama seperti surat pribadi yang memiliki struktur dalam surat, surat dinas juga memiliki struktur. Soedjito dan Solchan (2016, hlm. 38) mengemukakan struktur surat resmi sebagai berikut. Bagian-bagian surat resmi yang lengkap adalah sebagai berikut.

- 1) kepala;
- 2) nama tempat dan tanggal;
- 3) nomor;
- 4) lampiran;
- 5) hal/perihal;
- 6) alamat;
- 7) salam pembuka;
- 8) isi (tubuh);
- 9) salam penutup, dan
- 10) tembusan.

C. Media QR CODE

QR CODE merupakan singkatan dari *Quick Responecode*, pertama kali digunakan di industri otomotive untuk melakukan *tracking* terhadap komponen kendaraan. Saat ini, penggunaan barcode dua dimensi ini sudah sangat luas, namun umumnya di pakai untuk mengkodekan alamat website, nomor *contact*, alamat email, nomor telepon atau sekedar teks biasa (Saleh dkk, 2015:255).

Alat yang digunakan untuk membaca QR CODE disebut QR CODE Scanner. Umumnya alat ini bukanlah alat terpisah, namun tersedia dalam bentuk aplikasi di smartphone seperti Android atau iPhone. Tujuan utama QR CODE saat ini digunakan untuk memudahkan pengguna Smartphone mengakses informasi dengan dua langkah mudah, 1. scan QR CODE, 2 lakukan Aksi. aksi disini bisa berupa membuka browser, menyimpan informasi kontak, atau mendial nomor yang ada di QR CODE tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat sebagai berikut: Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk melakukan kegiatan mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam pembelajaran atau pendidikan. Pada penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa bahan ajar multimedia berbasis

QR CODE dalam pembelajaran surat resmi dan surat pribadi untuk kelas SMP kelas VII menggunakan QR CODE.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh, 2014: 41). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi QR CODE dapat digunakan dalam pelajaran keterampilan menulis teks prosedur. Menurut Sugiyono, (2014: 75) Uji coba dilakukan menggunakan *before after*.

Subjek uji coba penelitian ini adalah VII SMP Negeri 3 Gamping pada pembelajaran surat pribadi dan resmi. Jumlah subjek uji coba yaitu satu kelas 7 siswa sebagai uji coba kelompok kecil dan 10 siswa sebagai uji coba lapangan.

Data-data yang diperoleh berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh beberapa ahli selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil dari analisis data ini berguna untuk mengetahui kevalidan dari media yang sedang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut I Made Tegeh, dkk (2014), yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 tahapan, diantaranya: 1. *Analyzys* (Analisis), 2. *Design* (Desain/Perancangan), 3. *Development* (Pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), dan 5. *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah *analyzys* atau analisis. Ada tiga hal yang dianalisis pada tahap ini, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis kebutuhan, dapat ditarik kesimpulan jika siswa membutuhkan media yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran dikelas, terutama pada pembelajaran surat pribadi dan resmi. Hal ini terjadi karena guru yang lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton, seperti menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode yang monoton tersebut akhirnya berdampak pada tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa menjadi jenuh dan enggan

untuk menyimak pembelajaran yang disampaikan guru. Oleh karenanya, perlu adanya perlu adanya pengembangan media yang dapat menarik minat belajar siswa terutama pada pembelajaran surat pribadi dan resmi. Berikutnya adalah analisis peserta didik. Data yang diperoleh dari analisis peserta didik yaitu usia peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Gamping antara umur 13-15 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif yang ditemukan oleh Piaget, usia 12 tahun ke atas merupakan tahap operasional formal. Pada tahap ini, remaja sudah mampu berfikir secara sistematis. Remaja telah mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan masalah. Mereka juga memiliki kemampuan berfikir alternatif, sehingga kemungkinan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi lebih beragam. Terakhir adalah analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh dari analisis kurikulum, SMP Negeri 3 Gamping sudah menerapkan Kurikulum 2013. Bagian yang dianalisis pada Kurikulum 2013 ini adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Ketercapaian pada materi surat pribadi dan resmi. Hasil yang diperoleh tersebut dijadikan sebagai acuan atau pedoman pada proses pengembangan media aplikasi QR CODE pada pembelajaran surat pribadi dan resmi.

Tahap selanjutnya yaitu design atau desain. Tahap ini berisikan tentang penyusunan rancangan produk dan rancangan perangkat penilaian. Rancangan produk diperlukan dalam penelitian ini agar langkah-langkah dalam merancang produk tersebut dapat berjalan teratur. Adapun langkah-langkah perancangan pembuatan media aplikasi QR CODE meliputi pemilihan materi, pengumpulan materi, pemilihan contoh surat pribadi dan resmi. Setelah kegiatan perancangan produk, peneliti merancang instrumen penilaian. Instrumen penilaian ini meliputi penilaian dari ahli media, penilaian dari ahli materi, angket respon siswa, dan soal pre-test dan post-test.

Tahap ketiga adalah development atau pengembangan. Tahap ini peneliti mulai mengembangkan instrumen penilaian dan media pembelajaran. Instrumen penilaian yang sudah jadi, selanjutnya diajukan kepada validator untuk proses validasi dan mengetahui apakah instrumen penilaian sudah layak digunakan atau belum. Sedangkan untuk soal pre-test dan post-test diujicobakan pada siswa. Berikutnya yaitu tahap pengembangan media pembelajaran. Setelah media pembelajaran dibuat melalui aplikasi QR CODE, kemudian media aplikasi QR CODE yang dikembangkan diajukan kepada ahli media dan ahli materi untuk diberikan penilaian. Hasil dari penilaian ahli media memperoleh total nilai 32 dengan kriteria "Baik", dan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh total nilai 34 dengan kriteria "Baik". Dari hasil tersebut maka pengembangan media pembelajaran dinyatakan

valid. Berdasarkan saran dan masukan para ahli, media lalu direvisi, kemudian berdasarkan penilaian para ahli, media sudah layak diujicobakan dengan sedikit revisi.

Tahap keempat adalah implementation atau implementasi. Tahap ini memiliki beberapa tahapan, yaitu uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes pre-test dan post-test. Pada tahap uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 10 siswa, kelas VII SMP Negeri 3 Gamping. Kemudian penyebaran angket respon siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dari angket ketertarikan siswa dengan nilai persentase 98,0% pada kriteria “Baik Sekali”. Dari nilai persentase tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki daya tarik.

Implementation atau implementasi dengan melalui tahapan, yaitu pre-test, uji coba produk, post-test, dan pengisian angket respon siswa. Dari uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk melihat respon atau daya tarik siswa, dengan hasil sesuai dengan penjelasan pada tahap development. Kemudian hasil tes siswa digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media aplikasi QR CODE sebagai pembelajaran pada surat pribadi dan resmi. Hasil tes siswa menunjukkan bahwa hasil tes berdistribusi normal. Hasil tes siswa memperoleh nilai dengan kriteria “Baik”. Data ketuntasan siswa juga mengalami kenaikan dari 10% pada pre-test dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 1 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang. Sedangkan pada post-test mengalami kenaikan menjadi 80% dengan data siswa yang tuntas sebanyak 8 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media aplikasi QR CODE pada pembelajaran surat pribadi dan resmi efektif.

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluation atau evaluasi. Pada tahap ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif yang diperoleh dari masukan-masukan para ahli, kemudian digunakan untuk merevisi produk, dan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar pada pembelajaran surat pribadi dan resmi. Dari evaluasi sumatif, diperoleh hasil bahwa nilai siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media video bahan ajar pada pembelajaran surat pribadi dan resmi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gamping.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan hasil penelitian yang relevan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan aplikasi QR CODE sebagai media yang efektif pada pembelajaran surat pribadi dan resmi dapat dikembangkan karena dinyatakan valid berdasarkan penilaian para ahli, media QR CODE juga memiliki tingkat respon atau daya tarik tinggi berdasarkan angket respon siswa, dan media QR CODE

dikatakan efektif berdasarkan hasil tes yang diujikan kepada siswa melalui tes pre-test dan post-test.

DAFTAR PUSTAKA

Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.

Novaliendry, Dony. 2013. “ Aplikasi *Game*Geografi Berbasis Multimedia Interaktif” (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao), *jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, (Online) Vol. 6 Nol. 2, (<http://schorlar.google.co.id/schorlar>, di unduh 8 April 2019)

Nurjaya, Gede. 2012. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Online),Vol. 1, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 4 April 2019)

Nurseto, Tejo. 2011. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan dan pendidikan*, (Online) Vol. 8, No. 1, (<http://shorlar.google.co.id/schorlar>, di unduh 8 April 2019)

Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Putra, MD Andreano Deny. 2015. “Pengembangan Multiamedia Interaktif Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Melaya”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, (Online), Vol. 3, No. 1, (<http://schorlar.google.co.id/schorlar>, di unduh 8 April 2019)

Sriasih, Sang Ayu. 2015. “Penerapan Metode Demonstrasi Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Teks Prosedur pda Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 3 Sawan”. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*,(Online), Vol. 3 No. 1, (<http://shorlar.google.co.id/schorlar>, di unduh 9 April 2019).

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.

Syairi, Khairi Abu. 2013. ”Pengembangan Bahan Ajar”. *Jurnal Danamika Ilmu*, (Online),Vol 13, No. 1, (<http://scholar.google.co.id/schorlar>, di unduh 7 April 2019)

Tang, Muhannad Rapi. 2015. ”Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Berbasis Wacana Budaya di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, (Online), Vol. 22, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/schorlar>, di unduh 8 April 2019)

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Wijayanti, Wenny. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Komperatif Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol. 4, No. 2, (<http://shorlar.google.co.id/scholar>, di unduh 9 April 2019).
- Zulmaudia, Rahmy. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbantuan *Lindo Software*". *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Siliwangi Bandung*, (Online), Vol. 3, No. 2, (<http://scholar.google.co.id/scholar>, di unduh 7 April 2019)
- Zurita, Isesma. 2017. "Pengaruh Teknik *Copy The Master* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII MTsN Lubuk Buaya Kota Padang". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*,(Online) Vol. 6, No. 2, (<http://shorlar.google.co.id/scholar>, di unduh 9 April 2019).