

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QR CODE: INOVASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN MANDIRI DI MI/SDEsha Aulia¹, Irshofa Hany², Dimas Setiaji Prabowo³^{1, 2, 3} UIN Abdurrahman Wahid Pekalonganeshaaulia240@gmail.com¹, irshofahany@gmail.com², dimas.setiaji.p@uingusdur.ac.id³

Abstract: *The development of digital technology requires innovation in the education sector, including the provision of learning media that support independent learning. One innovation that can be implemented in Islamic Elementary Schools or Elementary Schools is QR Code-based learning media. This study aims to examine the benefits of QR Code as a learning medium capable of enhancing students' independent learning. The method used in this research is a literature study that reviews various sources regarding the application of QR Code in primary education. The findings indicate that QR Code can serve as a quick link to digital resources in the form of videos, audio, and interactive exercises accessible at any time by students. With proper and effective implementation, this medium can effectively motivate students' learning, enrich their self-directed learning abilities, and facilitate more flexible learning. The conclusion of this study is that QR Code-based learning media is an innovative solution that is suitable and relevant to support independent learning in Islamic Elementary Schools or Elementary Schools in the current digital era.*

Keywords: *QR Code, Learning Media, Self-Directed Learning, Digital Innovation, Islamic Elementary Schools or Elementary Schools*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital mengharuskan adanya inovasi di dunia pendidikan, termasuk pula dalam menyediakan media pembelajaran yang membantu pembelajaran mandiri. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan dalam Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) adalah media pembelajaran yang berbasis QR Code. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji manfaat QR Code sebagai media belajar yang mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur yang mengkaji berbagai sumber tentang penerapan QR Code dalam pembelajaran tingkat dasar. Hasil kajian ini memperlihatkan bahwa QR Code bisa digunakan sebagai penghubung cepat ke materi digital berupa video, audio, dan latihan interaktif yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Dengan penerapan yang baik dan tepat, media ini dapat terbukti mendorong motivasi belajar siswa, memperkaya kemampuan mandiri belajar, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel. Kesimpulan dari penelitian ini media pembelajaran yang berbasis QR Code adalah solusi inovatif yang sesuai dan relevan untuk mendukung pembelajaran yang mandiri di MI/SD dalam era digital saat ini.

Kata Kunci: *QR Code, Media Pembelajaran, Pembelajaran Mandiri, Inovasi Digital, MI/SD*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam kemajuan teknologi digital yang sangat cepat ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), tenaga pendidik dituntut untuk bisa menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendorong kemandirian belajar peserta didik. Pembelajaran mandiri adalah salah satu kompetensi penting dalam abad ke-21, di mana peserta didik diharapkan mampu belajar secara aktif, fleksibel, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri (Trilling & Fadel, 2009). Namun, kenyataan di lapangan saat ini memperlihatkan bahwa pembelajaran di tingkat MI/SD masih banyak yang bersifat konvensional dan masih bergantung sepenuhnya pada peran seorang guru. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi belajar serta terbatasnya kesempatan peserta didik dalam mengeksplorasi materi secara mandiri (Sanjaya, 2016; Rahmawati & Hadi, 2022).

Kondisi idealnya saat ini, peserta didik MI/SD diberikan akses luas dan stimulus untuk belajar secara mandiri dengan bantuan teknologi yang sesuai dengan karakter usia dan kebutuhan mereka. Salah satu solusi inovatif yang mulai digunakan di berbagai penelitian adalah pemanfaatan dan penggunaan teknologi QR Code dalam media pembelajaran. Penelitian oleh Fitriani dan Sugiyarto (2020) menunjukkan bahwa dalam penggunaan QR Code dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan siswa dalam partisipasi dan pemahaman konsep. Demikian pula, studi oleh Wulandari dan Hakim (2023) menemukan bahwa dalam media berbasis QR Code dapat memperkaya pengalaman belajar yang baik sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengkaji secara mendalam pembelajaran mandiri di MI/SD serta potensi dan implementasi media pembelajaran berbasis QR Code. Penelitian ini melalui pendekatan studi literatur terhadap berbagai sumber ilmiah, termasuk jurnal dan buku terkini yang relevan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*literature review*) dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code dalam mendukung pembelajaran mandiri di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD). Menurut Zed (2008), studi literatur merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data yang bersumber dari pustaka, baik berupa buku, jurnal, majalah ilmiah, maupun sumber lain yang relevan dengan tujuan penelitian. Studi literatur tidak melibatkan kegiatan lapangan secara langsung. Subjek dalam penelitian ini adalah berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan,

seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku, laporan penelitian, dan prosiding seminar yang membahas topik terkait inovasi media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan kemandirian belajar siswa SD/MI.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pencatatan, pengelompokan, dan sintesis informasi dari sumber-sumber yang telah dipilih. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif untuk mengidentifikasi potensi penerapan media QR Code dalam mendukung pembelajaran mandiri di MI/SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, mutu pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu kemajuan inovasi media yang saat ini berkembang pesat di dunia pendidikan ialah penggunaan QR Code sebagai sarana pembelajaran. Media berbasis QR Code berperan sebagai penghubung antara media cetak dan media digital yang interaktif, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, mandiri, dan sesuai dengan kebutuhannya.

Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian dan pengembangan yang dilakukan telah mengkaji efektivitas media QR Code dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa SD/MI. Hasil-hasil penelitian tersebut disajikan dalam Tabel 1 berikut ini untuk memberikan gambaran sistematis mengenai jenis media yang digunakan, metode penelitian, serta hasil temuan kemandirian dalam belajar yang dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis QR Code.

Tabel 1. Hasil Temuan Studi Literatur

No.	Judul	Penulis (Tahun)	Metode	Media QR Code	Hasil Temuan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Monertif Berbasis QR Code untuk Melatih Kemandirian	Rahmawati, Novi dkk. (2024)	<i>Research and development</i> (ADDIE)	Modul Monertif QR Code	Meningkatkan kemandirian latihan siswa

Siswa Kelas III Sekolah Dasar						
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Materi Sumber Energi Kelas IV SD	Yulhavisda, Winda Maula dkk. (2023)	<i>Research and Development</i> (ADDIE)	Scrapbook IPA QR Code	Siswa belajar mandiri melalui multimedia	
3.	Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 215 Mattampawali e untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika	Susianti dan Rahayu, Elpi Sri. (2024)	Penelitian tindakan kelas	Quizizz via QR Code	Kemandirian & inisiatif belajar siswa meningkat	
4.	Pengembangan Media <i>Big Book</i> Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar	Riyanto, Agus dkk. (2024)	<i>Research and Development</i> (ADDIE)	Big Book QR Code	Siswa membaca mandiri dengan media audio	

5.	Pengembangan Modul Pembelajaran Modifikasi Permainan Berbasis QR Code untuk Kemampuan Motorik Siswa Kelas III SD Negeri 1 Sidoharjo	Andriana, Mellin dkk. (2025)	<i>Research and Development (ADDIE)</i>	Modul permainan jasmani QR	Siswa bergerak mandiri mengikuti instruksi
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD	Haryanto, Faizal Tri dkk. (2023)	<i>Research and Development (4-D)</i>	Komik digital PPKn berbasis QR	Siswa mengeksplorasi materi mandiri

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis QR Code dapat membantu siswa dalam menjelajahi materi pembelajaran sesuai dengan minat, kecepatan, dan gaya belajar dari masing-masing siswa. Dengan hanya memindai kode, siswa dapat mengakses video pembelajaran, instruksi latihan, kuis, atau audio cerita yang relevan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri, rasa tanggung jawab terhadap tugas, dan kemampuan untuk mengatur dan menjalani kegiatan belajar secara mandiri.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk (2023) penggunaan media Monertif berbasis QR Code terbukti melatih kemandirian siswa secara signifikan. Begitu pula dengan temuan Astrid dkk (2020) yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media evaluasi QR Code memiliki kemandirian belajar dan kreativitas berpikir yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Studi lain seperti oleh Riyanto dkk (2024) dan Yulhavisda dkk. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis QR Code dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan

pembelajaran tanpa harus selalu menerima instruksi langsung dari guru, baik dalam aktivitas membaca, memahami sains, hingga kegiatan jasmani.

Secara keseluruhan, keenam penelitian diatas memberikan bukti yang valid serta konsisten bahwa media pembelajaran berbasis QR Code tidak hanya mampu memperkaya strategi pembelajaran yang ada di kelas, tetapi juga memberikan manfaat serta kontribusi besar dalam membentuk kemandirian siswa. Hal tersebut menjadi semakin relevan di era digital saat ini, di mana kemampuan untuk belajar secara mandiri merupakan kompetensi penting abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik sejak dini. Media pembelajaran berbasis QR Code terbukti menjadi salah satu solusi yang tepat dan inovatif sehingga mendukung transformasi pembelajaran menuju arah yang lebih mandiri, fleksibel, serta berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Studi literatur ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang berbasis QR Code adalah inovasi digital dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa MI/SD. Dengan memfasilitasi materi cetak ke konten digital seperti video, audio, kuis, maupun instruksi interaktif. QR Code memudahkan siswa dalam mengakses media belajar yang fleksibel, personal, dan sesuai ritme masing-masing. Dari hasil temuan enam penelitian di atas menunjukkan secara konsisten bahwa penggunaan QR Code: (1) menjadikan siswa lebih berinisiatif dalam memahami materi dan mendorong siswa dalam menyelesaikan tugas; (2) meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam proses belajar; dan (3) menambah pengalaman belajar siswa di ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pembahasan hasil di atas menunjukkan bahwa integrasi QR Code tidak hanya memperkuat strategi pembelajaran yang sudah ada, tetapi juga dapat memfasilitasi transformasi menuju pembelajaran abad ke-21 yang lebih mandiri, fleksibel, dan berpusat pada siswa. QR Code bisa direkomendasikan sebagai solusi praktis dan relevan yang dapat diimplementasikan untuk pembelajaran yang lebih baik di MI/SD, tentunya dengan dukungan kurikulum, pelatihan guru, dan infrastruktur yang memadai guna menyiapkan generasi yang adaptif dan otonom di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Andriana, M., Supriyadi, M., & Syafutra, W. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Modifikasi Permainan Berbasis QR Code untuk Kemampuan Motorik Siswa Kelas III SD Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Ilmiah PENJAS (Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran)*, 11(1), 170–180. <https://doi.org/10.36728/jip.v11i1.3890>

- Fitriani, L., & Sugiyarto, K. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis QR code untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.32456>
- Haryanto, F. T., Charli, L., & Yuneti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD. *Journal of Elementary School Education (JOES)*, 6(2), 418–430. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7000>
- Rahmawati, N., Winahyu, S. E., & Untari, E. (2024). Pengembangan modul Monertif berbasis QR Code untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 19(2), 112–126. <https://doi.org/10.17509/md.v19i2.61934>
- Riyanto, A., Hartinah, S., & Purwanto, B. E. (2024). Pengembangan Media Big Book Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3224–3232. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1436>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Susianti, S., & Rahayu, E. S. (2024). Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 215 Mattampawalie untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 95–106. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.41>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning For Life In Our Times*. Jossey-Bass.
- Wulandari, S., & Hakim, A. R. (2023). Penggunaan QR Code untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(2), 100–109.
- Yulhavisda, W. M., Sukamti, S., & Untari, E. (2023). Pengembangan media scrapbook IPA berbasis QR Code untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(2), 185–197. <https://doi.org/10.17977/um065v3i22023p185-197>
- Zed, M. (2008). *Literatur Penelitian: Panduan bagi Mahasiswa untuk Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.