

2.1.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk merubah kepribadian seseorang secara berkesinambungan (Makmun Khairani, 2014 :5). Sementara menurut Howard L Kingskey dalam Djamarah (2008 : 13) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan praktek atau latihan yang mengakibatkan adanya perubahan sikap.

Menurut Slameto (2013 : 2) belajar merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memunculkan beberapa perkembangan yang mampu diterapkan dalam tingkah laku. Perubahan tersebut diakibatkan oleh adanya sebuah interaksi dengan lingkungannya dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan yang diawali dengan adanya sebuah interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang akan muncul dari proses belajar diantaranya adalah perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan perubahan ini akan bersifat konstan.

Pembelajaran menurut Miarso (1933), (dalam siregar, 2010 : 12) adalah perencanaan sebuah usaha pendidikan yang didasari dengan adanya tujuan, dilakukan secara terstruktur dan pelaksanaannya terkendali.

Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Nurhani 2015 : 142) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian teknik pembelajaran yang disajikan oleh guru secara menarik dan memberi informasi kepada siswa agar bisa membantu peserta didik meraih dan menghadapi tujuan.

Pembelajaran adalah serangkaian persiapan seorang guru sebagai langkah awal agar bisa memulai sebuah proses belajar. Hal ini memiliki maksud untuk memberikan informasi dan membantu siswa mencapai atau meraih tujuan. Serangkaian persiapan ini diambil dengan memperhitungkan beberapa kejadian ekstrim yang terjadi di lingkungan internal peserta didik.

2.1.2. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Desmita (2009 :44) mengemukakan bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori yang menekankan adanya perubahan sikap seseorang dengan menggunakan beberapa pendekatan seperti pendekatan objektif, materialistik dan mekanistik. Munculnya perubahan tingkah laku harus melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang ditunjukkan oleh siswa, bukan melalui bagian-bagian yang tidak terlihat. Maka teori ini mengutamakan pengamatan karena pengamatan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk melihat tolak ukur adanya perubahan tingkah laku.

Sementara King (2010 : 15) berpendapat bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dan diukur. Teori ini menggunakan beberapa prinsip perilaku yang dapat menunjang perkembangan sikap yang bisa menunjukkan bahwa seseorang tersebut telah belajar atau berpendidikan.

Menurut Oktariska (2018 :160) berpendapat bahwa perubahan yang terjadi meliputi perubahan internal dan eksternal dari peserta didik. Teori behavioristik dalam pembelajaran sering dikenal juga dengan nama pembelajaran stimulus respon. Stimulus merupakan rangsangan atau dorongan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan menumbuhkan dan meningkatkan prestasi atau memberikan perubahan tingkah laku, sedangkan respon merupakan tanggapan atau kemampuan yang muncul atau ditunjukkan oleh peserta didik setelah diberikan stimulus.

Berdasarkan teori dari kedua ahli tersebut menjelaskan bahwa teori behavioristik merupakan perubahan perilaku sebagai sebab akibat adanya stimulus. Perubahan tingkah laku ini biasanya bisa dilihat sehingga ada atau tidaknya perubahan perilaku akan terlihat sangat jelas.

2.1.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan oleh pengirim pesan untuk menarik minat dan perhatian siswa dengan maksud proses belajar dapat terjalin (Sadiman 2008 : 7). Sedangkan menurut Schramm (dalam Putri 2011: 20) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau sebagai teknologi pembawa pesan.

Media pembelajaran disebut juga sebagai teknologi pembawa pesan serta digunakan dengan maksud proses belajar bisa berjalan sesuai rencana.

Fungsi dari media pembelajaran, diantaranya adalah menyediakan stimulus belajar, membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar, dan menimbulkan respon peserta didik. Pendapat Derek Rowntree tersebut pada hakikatnya fungsi dari media pembelajaran adalah

meningkatkan, membentuk rangsangan belajar siswa (Derek Rowntree dalam Rohani 1997 : 7-8)

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dari mulai media pembelajaran, yang bersifat konvensional hingga ke media pembelajaran modern, jenis-jenis ini kemudian diklasifikasikan sesuai dengan bentuknya.

2.1.4. Media Quick Response (QR) Code

QR Code merupakan sebuah kode matriks dua dimensi yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 oleh perusahaan Jepang Denso Wave. Perusahaan yang bergerak dalam bidang otomotif ini menggunakan QR Code untuk mengidentifikasi spare part yang mereka ciptakan. Menurut Zuriyadi Ridwan, Santoso Hariyo dan Agung P. Wiseto (2010 :17-18) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh QR Code, diantaranya adalah:

- a. QR Code mampu menyimpan cukup banyak informasi (maksimum 4296 karakter alfanumerik atau 7089 digit numerik).
- b. Data yang dimasukkan kedalam QR Code dapat diperbaiki karena QR Code memiliki kemampuan error correction meskipun QR Code terdapat beberapa sistem mengalami kerusakan.
- c. QR Code bisa dibaca dalam berbagai sudut sehingga proses pembacaan tidak membutuhkan waktu yang lama.
- d. Banyak memiliki aplikasi scan reader QR Code baik itu di Komputer ataupun pada telepon genggam.
- e. Jika dibandingkan dengan media penyimpanan berbasis chip, QR Code lebih murah.



Gambar 2. 1
Tampilan Quick Response (QR) Code

Penggunaan QR Code dibidang pendidikan memang masih sangat jarang, namun jika melihat keadaan saat ini dengan berkembangnya zaman maka penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sudah mulai dilakukan oleh sebagian besar siswa, salah satunya adalah penggunaan m-learning (mobile learning) yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri namun masih bisa mendapatkan informasi yang lebih lengkap (Darmanto, 2015: 2). Kombinasi antara pembelajaran m-learning dengan QR Code akan lebih efektif.

Sebelum munculnya Quick Response Code, teknologi sejenis ini sudah ada yaitu Bar Code namun barcode ini masih memiliki beberapa kekurangan salah satunya adalah teknologi ini hanya bisa memuat satu dimensi. Berbeda dengan QR Code yang menjadi teknologi pengembangan yaitu mampu memuat dua dimensi. Dalam QR Code terdapat modul-modul hitam kemudian modul tersebut membentuk persegi dan berlatar putih (Durak,2016 : 45). Pembelajaran secara daring membuat siswa lebih sering menggunakan telepon genggam, salah satu manfaat QR Code sebagai media pembelajaran adalah siswa akan lebih cepat dan akurat untuk mencari informasi dalam pembelajaran.

QR Code tidak bisa digunakan jika telepon genggam tidak memiliki aplikasi pembaca QR. Sebagian besar aplikasi pembaca QR akan berjalan jika terhubung pada koneksi internet. Cara penggunaan

aplikasi inipun cukup mudah yaitu dengan cara mengaktifkan aplikasi tersebut dan mengarahkan kamera telepon genggam pada QR Code, maka informasi yang ada pada QR Code akan muncul.



Gambar 2. 2
Tampilan Aplikasi Pemindai (Scanner) QR Code

2.1.5. Motivasi Belajar

Menurut Azwar (2000: 15) motivasi adalah suatu bentuk kerjasama seseorang atau sekelompok orang agar bisa menggapai target yang sudah ditetapkan. Kerjasama ini diawali dengan adanya rangsangan atau dorongan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang tersebut. Sedangkan menurut Sri Suyati (2001) motivasi adalah suatu dorongan atau keinginan seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan sungguh sungguh untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan, keinginan selanjutnya melakukan pekerjaan atau kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan atau keinginan yang diinginkan.

Motivasi sangat dibutuhkan oleh siswa, karena ketika ada motivasi maka hal-hal yang menghambat dalam kegiatan belajar akan dihadapi oleh orang tersebut, ataupun melakukan kerjasama bersama orang lain yang memiliki tujuan yang sama. Adanya motivasi dalam kegiatan belajar akan meningkatkan hasil belajar, tingkah laku dan lain

sebagainya. Pendidik diharapkan bisa menjadi motivator yang baik untuk anak didiknya agar terjadi peningkatan dalam hal hasil belajar ataupun tingkah laku siswa. Terdapat beberapa fungsi utama adanya motivasi dalam diri siswa, diantaranya :

a. Motivasi akan memantik siswa melakukan sesuatu

Munculnya minat belajar pada diri siswa. Sehingga tanpa disadari siswa melakukan kegiatan yang tanpa siswa itu sadari itu adalah kegiatan belajar. Siswa tidak akan merasa terbebani karena itu murni keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, hingga pada akhirnya kegiatan belajar akan berjalan secara efektif, karena ada hubungan timbal balik antara pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (murid). Jadi fungsi motivasi sebagai pendorong ini mempengaruhi alam bawah sadar siswa serta sikap yang harus dilakukan dalam rangka belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Motivasi atau rangsangan yang diberikan kepada siswa memunculkan sikap yang secara spontan mereka lakukan. Siswa akan melakukan perbuatan atau kegiatan belajar tanpa adanya paksaan karena dilakukan secara ikhlas.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Keingintahuan siswa sudah muncul dan siswa sudah melakukan kegiatan atau perbuatan untuk mencapai tujuannya. Fungsi lain dari motivasi adalah siswa tidak akan melakukan perbuatan atau kegiatan yang sifatnya tidak bermanfaat dan tidak membantu siswa untuk mencapai tujuan tersebut.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan terhadap sumber-sumber relevan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang baik membutuhkan sumber acuan yang dianggap relevan dengan apa yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat tiga penelitian yang menjadi rujukan agar penelitian

ini mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi khalayak ramai. Penelitian tersebut diantaranya adalah :

Pertama, berdasarkan Jurnal Math Educator Nusantara yang di tulis oleh Amran Yahya, dan Nur Wahidah Bakri dengan Judul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dengan aplikasi QR Code terhadap hasil belajar siswa". Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran QR Code. . Menurut hasil observasi dilapangan dikatakan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT, guru mengaplikasikan teknik-teknik dalam pembelajaran yang membuat suasana kelas yang kurang menyenangkan sehingga hasil belajar setelah dilakukan evaluasi berada dibawah standar ketuntasan yang ada. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar matematika setelah penerapan model pembelajaran tipe games tournament dengan menggunakan aplikikasi QR Code terdapat perkembangan dan peningkatan hasil belajar, serta pembelajaran yan dirasakan oleh siswa lebih menyenangkan. Berdasarkan penelitian ini, maka penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini dianggap relevan karena dalam penelitian ini memanfaatkan penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran.

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Evi Meliawati Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti menemukan beberapa masalah, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga tidak menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar siswa selain itu teknik pembelajaran yang disajikan ialah *teacher center*, yang lebih banyak berperan dalam pembelajaran adalah guru. Hasil penelitian meunjukkan bahwa media kanorado berbasis QR Code efektif dapat meningkatkn hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini dianggap releva, karena proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran QR Code.

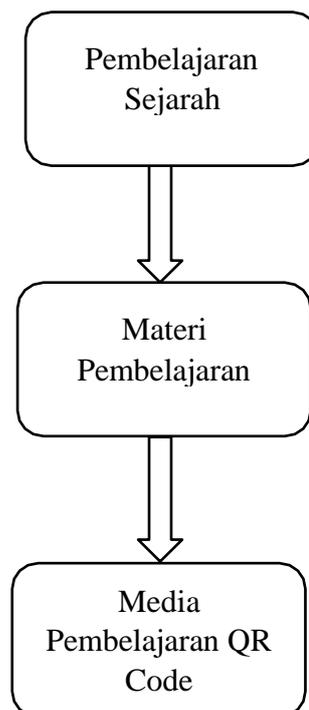
Ketiga, Deepashree Mehendale tahun 2017 dengan judul "To Study the Use of QR Code in the Classroom to Enhance Motivation, Communication, Collaboration and Critical Thinking" . Hasil penelitian ini

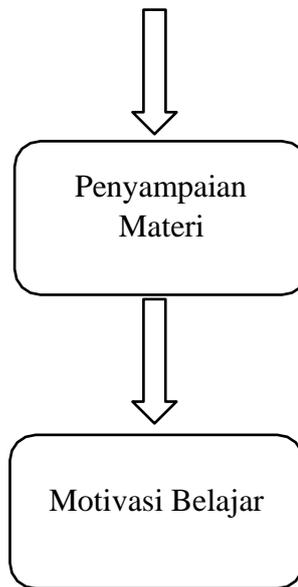
menuliskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media inovatif seperti QR-Code yang dikolaborasikan dengan smartphone dapat menjadi alat bantu dalam pengajaran yang menarik untuk digunakan siswa karena siswa dapat mencari informasi secara mandiri melalui smartphone yang digunakannya. Dengan meningkatnya motivasi belajar tentunya hasil belajar siswa juga akan ada perubahan. Proses pembelajaranpun tidak akan lagi membosankan karena jika menggunakan media pembelajaran ini, siswa dituntut agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2.3. Kerangka Konseptual

Agar penelitian bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana maka dalam sebuah penelitian harus memiliki kerangka konseptual yang sudah dirancang sebelumnya. Dorongan dan rangsangan pada siswa akan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa.

Quick Respon Code (QRC) sebagai media pembelajaran yang didalamnya mampu menyimpan berbagai bahan ajar berupa video, audio, tulisan atau situs web yang akan dijadikan bahan ajar.





Bagan 2. 1
Kerangka Konseptual

2.4. H

i
p
o
t
e
s
i
s

P
e
n
e
l
i
t
i
a
n

Hipotesis adalah anggapan sementara dari sebuah penelitian, anggapan ini masih dipertanyakan keabsahannya karena masih perlu pengkajian atau menunggu hasil dari penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis juga biasanya diambil dari kumpulan beberapa teori yang kemudian di ambil benang merahnya. (Nanang Martono 2010:57). Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran QRC (Quick Response Code) pada pelajaran sejarah