



**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *QR CODE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA (SMP) SALAFIYAH PEKALONGAN**

**Lilik Riandita<sup>1</sup>, Rizki Sanjaya<sup>2</sup>, Nahdia Muftachina<sup>3</sup>, Dewi Anggraeni<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3,4</sup> Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan**

[lilik.riandita@uingusdur.ac.id](mailto:lilik.riandita@uingusdur.ac.id)

**Article Information**

<http://journal.unusia.ac.id/index.php/mozaic/>

**DOI:** 10.47776/mozaic.v9i1.651

**Informasi Artikel**

Naskah diterima: 28  
Maret 2023

Naskah direvisi: 15  
April 2023

Naskah disetujui: 23  
April 2023

Naskah dipublish: 25  
April 2023

**Abstract**

Technology-based learning media is one of the needs for a teacher to manage and design learning media by following the current developments. Using the Quick Response Code (QR-Code) as a learning medium further empowers students to play an active role in the school's teaching and learning process. This study aims to determine the implementation of the QR Code as a learning medium in Islamic Religious Education subjects. This research uses a descriptive qualitative method that utilizes qualitative data and is described descriptively. This study's results indicate that using the QR Code as a learning medium is carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. The use of QR codes as learning media QR Code encourages students to be more active and teachers to be more creative in designing learning.

**Abstrak**

**Keywords** *QR Code, Media of Education, Islamic Religious Education*

**Kata Kunci** *QR Code, Media Pembelajaran, PAI*

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan bagi seorang pengajar untuk mengelola dan mendesain media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan *Quick Response Code* (QR-Code) sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dari penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif di mana penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran dilakukan melalui tiga

tahapan: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran QR Code mendorong peserta didik lebih aktif dan guru lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran.

## **PENDAHULUAN**

Milenium 21 adalah peradaban yang banyak didominasi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengutip istilah Azyumardi Azra tanpa harus menjadikan sains sebagai “*pseudo religion*” maju mundurnya masyarakat di masa kini dan mendatang sangat bergantung kepada sains. Dengan demikian, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat muslim secara spesifik untuk mengembangkan sains dan teknologi khususnya terkait muatan pendidikan agama<sup>1</sup>. Di era teknologi informasi saat ini kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah: 1) keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*); 2) keterampilan komunikasi dan kolaboratif (*communication and collaborative skill*); 3) keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity and innovative skill*); 4) literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology literacy*); 5) *contextual learning skill*; 6) literasi informasi dan media (*information and media literacy*).<sup>2</sup> Pendidik harus mampu mendesain pembelajaran yang mengarah kepada perkembangan kompetensi abad 21 sehingga peserta didik mampu bersaing dan bahkan menciptakan lapangan kerja berbasis industri 4.0.

Dalam suatu proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat perencanaan yang matang dan sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Untuk itu diperlukan strategi mengajar yang sistematis sebagai bagian penting yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam proses

---

<sup>1</sup> Zulkifli Lubis and Dewi Anggraeni, “Paradigma Pendidikan Agama Islam Di Era Globalisasi Menuju Pendidik Profesional,” *Jurnal Online Studi Al-Qur’an* (2019).

<sup>2</sup> Baginda Sitompul, “Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* (2022).

<sup>3</sup> Baishakhi Bhattacharjee and Kamal Deb, “Role of ICT in 21st Century’s Teachers Education,” *International Journal of Educational and Information Studies* (2016).

pembelajaran agar melahirkan peserta didik yang kreatif dan mampu bersaing menghadapi implikasi revolusi industri 4.0.<sup>4</sup>

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sangat banyak faktor yang membuat pembelajaran menjadi berhasil salah satunya yaitu dengan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Eyer dan Giles yang mengungkapkan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru<sup>5</sup>. Pembelajaran pun dapat dilakukan sendiri, bahkan juga dapat melibatkan pihak lain.

Salah satu perkembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan *smartphone* yaitu diluncurkannya *QR Code*. *QR Code* (*Quick Response Code*) adalah *barcode* dua dimensi yang dapat menyimpan data. *QR Code* dikembangkan oleh Denso Corporation, Jepang dan dapat digunakan secara gratis, bahkan untuk keperluan komersial dan pendidikan<sup>6</sup>. Dengan menggunakan *QR Code* dapat mempraktikkan media pembelajaran, serta mudah untuk di akses, karena data yang banyak tadi disimpan ke dalam bentuk sebuah kode yang sederhana dan dapat dibaca dengan cepat<sup>7</sup>.

Untuk itu dalam penelitian ini penulis memanfaatkan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis Online dengan menggunakan *QR Code*. Aplikasi ini telah banyak digunakan oleh para pendidik di antaranya yang telah dilakukan oleh Huah dan Jarrett dengan memanfaatkan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk peningkatan keterampilan *speaking* dan *listening* bagi peserta didik<sup>8</sup>. Mustakim juga memanfaatkan aplikasi ini kepada para peserta didik tingkat menengah dalam pengenalan periodik unsur<sup>9</sup>. Untuk itu penulis juga memanfaatkan aplikasi *QR Code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui media ini diharapkan guru

---

<sup>4</sup> . Khursheed Ahmad Khanday, "Role of ICT (Information & Communication Technology) in 21st Century's Teacher Education," *International Journal of Advanced Multidisciplinary Scientific Research* (2019).

<sup>5</sup> Ali Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (2010).

<sup>6</sup> Ching-yin Law and Simon So, "QR Codes in Education," *Journal of Educational Technology Development and Exchange* (2010).

<sup>7</sup> Etin Solihatini et al., "Development of Qr Code-Based Character Education Teaching Materials," *Review of International Geographical Education Online* (2021).

<sup>8</sup> Vandita Sharma, "QR Codes in Education – A Study on Innovative Approach in Classroom Teaching," *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)* (2013).

<sup>9</sup> S. Mustakim, D. Walanda, and S. Gonggo, "Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad," *Jurnal Akademi Kimia* (2013).

mampu menyampaikan secara efektif dan efisien dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi para peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan penulis ialah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Menurut Nazir metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang<sup>10</sup>. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah menghasilkan gambaran sebuah mekanisme. Metode ini menjelaskan seperangkat tahapan atau proses. Metode pembelajaran dengan memanfaatkan media digital berupa aplikasi QR Code yang diimplementasikan kepada siswa kelas 9E SMP Salafiyah Pekalongan pada materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi non partisipan. Penulis menggunakan metode observasi non partisipan agar memudahkan penulis dalam mengamati secara langsung apa yang diperlukan dalam menyusun penelitian ini. Selain menggunakan metode observasi, penulis juga mengumpulkan data menggunakan studi literatur dengan mengumpulkan jurnal-jurnal Online yang berkaitan dengan pembahasan dari penelitian ini.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahap yakni tahap studi pendahuluan dengan mencari sumber yang menjelaskan mengenai tata cara penggunaan aplikasi QR Code. Selanjutnya untuk tahap kegiatan penelitian ini melibatkan siswa kelas 9E SMP Salafiyah Pekalongan. Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat digunakan sebagai ukuran seberapa pemahaman para siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan melihat hasil presentasi kelompok di depan kelas sesuai materi yang didapatkan masing-masing kelompok.

---

<sup>10</sup> Martina Pakpahan et al., "Metodologi Penelitian," *Yayasan Kita Menulis*.

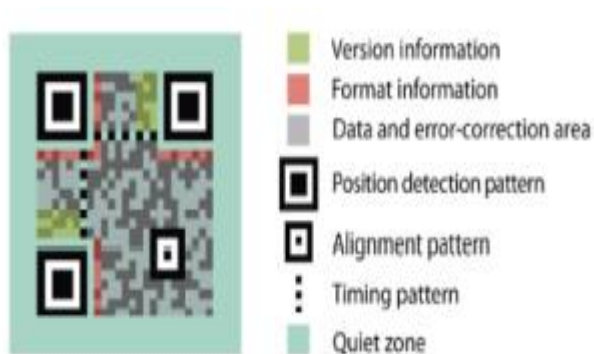
## **KAJIAN TEORI**

QR Code merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode dua dimensi yang tercetak ke dalam suatu media yang lebih ringkas. QR Code adalah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994.

*Barcode* ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. QR adalah singkatan dari *Quick Response* karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. QR-Code salah satu tipe dari *barcode* yang dapat dibaca dengan kamera *handphone*. Qr-Code mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alfanumerik, biner, kanji/kana. Selain itu Qr-Code mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilan gambar QR-Code bisa hanya persepuluh dari ukuran sebuah *barcode*<sup>11</sup>.

Setiap simbol QR-Code disusun dalam bentuk persegi dan terdiri dari *function patterns* dan *encoding region*. Seluruh simbol dikelilingi oleh batas *quiet zone* pada keempat sisi. Terdapat 4 jenis pola fungsi meliputi *finder pattern*, *separators*, *timing patterns*, dan *alignment patterns*. *Encoding region* berisi data, yang mewakili informasi versi, format informasi, data dan koreksi kesalahan<sup>12</sup>.

Gambar 1. Tampilan QR Code



<sup>11</sup> Joseph Dedi Irawan and Emmalia Adriantantri, "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko," *Jurnal MNEMONIC* (2018).

<sup>12</sup> Afif Priyambodo, Ledy Novamizanti, and Koredianto Usman, "Implementasi QR Code Berbasis Android Pada Sistem Presensi," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (2020).

Beberapa penjelasan anatomi QR Code antara lain:

1. *Finder Pattern* berfungsi untuk identifikasi letak QR Code
2. *Format Information* berfungsi untuk informasi tentang *error correction level* dan *mask pattern*
3. *Data* berfungsi untuk menyimpan data yang dikodekan
4. *Timing Pattern* merupakan pola yang berfungsi untuk identifikasi koordinat pusat QR Code, berbentuk modul hitam putih
5. *Alignment Pattern* merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan QR Code terutama distorsi non linier
6. *Version Information* adalah versi dari sebuah QR Code.

Langkah-langkah untuk membaca QR Code menjadi teks aslinya merupakan *reverse* atau kebalikan dari langkah-langkah pada pembangkitan QR Code. Aplikasi akan memindai QR Code lalu melakukan deteksi pola dari *Black/White Modules* lalu melakukan *decode* untuk mendapatkan format instruksi, kemudian mendeksi versi dari QR Code, melakukan *release masking*, *restore data* dan *R S Codewords*, melakukan validasi pada *error correction*, melakukan *decode Codewords* dan menerima output<sup>13</sup>.

### **Materi PAI Kelas 9 Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah**

#### 1. Ibadah Haji

Secara bahasa, haji berasal dari bahasa Arab, yaitu *hajja* yang artinya menyengaja sesuatu. Secara istilah, haji adalah sengaja mengunjungi kakkah (Baitullah) untuk melakukan beberapa amal ibadah dengan syarat-syarat yang telah ditentukan. Ibadah haji adalah rukun Islam yang kelima. Perintah melaksanakan haji adalah wajib bagi yang mampu dan sekali dalam seumur hidup. Maksud dari mampu adalah secara material, yaitu cukup untuk biaya dirinya sendiri maupun untuk keluarga yang ditinggal, dan mampu secara fisik atau sehat selama melaksanakan ibadah haji.

Pelaksanaan ibadah haji tidak dapat dipisahkan dengan ibadah umroh. Dalam prosesnya terdapat tiga model pelaksanaan ibadah haji sebagaimana berikut<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Zhanna Deineko, Nataliia Kraievskia, and Vyacheslav Lyashenko, "QR Code as an Element of Educational Activity," *International Journal of Academic Information Systems Research* (2022).

<sup>14</sup> Muhammad Noor, "Haji Dan Umrah," *Jurnal Humaniora Teknologi* (2018).

- a) Ifrad, yaitu mengerjakan haji terlebih dahulu, setelah itu baru mengerjakan umrah.
- b) Tamattu', yaitu mengerjakan umrah terlebih dahulu, sesudah itu baru mengerjakan haji.
- c) Qiran, yaitu mengerjakan haji dan umrah secara bersama-sama.

Adapun syarat wajib haji meliputi; 1) Islam, 2) Balig, 3) Berakal, 4) Merdeka, 5) Mampu. Sedangkan rukun haji meliputi; 1) Ihram disertai dengan niat, 2) Wuquf di padang Arafah mulai dari tergelincirnya matahari waktu zuhur tanggal 9 Zulhijjah sampai terbenamnya matahari tanggal 9 Zulhijjah, 3) Tawaf mengelilingi Kabah sebanyak tujuh kali dimulai dari sudut Hajar Aswad, 4) Sa'i. Sa'i adalah berjalan dan berlari-lari kecil dari bukit Safa ke bukit Marwah, 5) Tahalul. Tahalul adalah menghalalkan perkara yang semula diharamkan ditandai dengan mencukur sekurang-kurangnya tiga helai rambut, 6) Tertib. Tertib, yaitu mendahulukan yang dahulu di antara rukun-rukun itu.

Selain rukun haji terdapat juga wajib haji yang meliputi; 1) Ihram dari Miqat, 2) Bermalam di Muzdalifah, 3) Melontar jumrah Aqabah pada Hari Raya Haji, 4) Melontar tiga jumrah. Melontar tiga jumrah, yaitu jumrah ula, jumrah wustha, dan jumrah aqabah pada tanggal 11,12,13 bulan Haji, 5) Bermalam di Mina, 6) Tawaf wada'. Tawaf wada' adalah tawaf yang dilaksanakan sewaktu akan meninggalkan Mekah, 7) Tidak melakukan perbuatan yang dilarang atau yang diharamkan

## 2. Ibadah Umroh

Umrah secara bahasa berarti berkunjung. Secara istilah umrah adalah berkunjung ke Ka'bah dengan melaksanakan tawaf dan sa'i dalam waktu yang tidak ditentukan. Hukumnya adalah fardu ain atas umat Islam sekali dalam seumur hidupnya.

Adapun syarat wajib umroh meliputi: 1) Islam, 2) Balig, 3) Berakal, 4) Merdeka. Sedangkan rukun umroh: 1) Ihram, 2) Tawaf, 3) Sai, 4) Tahalul, 5) Tertib. Adapun wajib umroh berupa; 1) Ihram dari Miqat, 2) Menjauhi segala larangan haji dan Umroh.

## 3. Hikmah Haji dan Umrah

Manfaat bagi individu yang menunaikan ibadah haji dan umroh diantaranya sebagaimana berikut:

- 1) Menghapus dosa kecil dan menyucikan diri dari perbuatan maksiat.
- 2) Diampuninya segala dosa karena Allah Swt. Maha Pengampun, Maha Pemurah dan Maha Penyayang kecuali yang berkaitan dengan hak-hak sesama manusia harus diselesaikan terlebih dahulu.
- 3) Menyucikan jiwa seseorang dengan berbaik sangka kepada Allah Swt.
- 4) Meningkatkan keimanan seseorang dengan menepati janji kepada Allah Swt. dengan kerinduan akan Baitullah
- 5) Mengingat akan perjuangan Rasulullah saw. yang telah menyinari dunia dengan amal saleh.
- 6) Melatih sifat sabar dan disiplin serta mendorong untuk berkorban lebih mengutamakan orang lain atas dirinya sendiri.
- 7) Mensyukuri nikmat yang telah diberikannya, yaitu nikmat sehat dan nikmat harta yang telah diterimanya.

Manfaat bagi umat Islam pada umumnya adalah sebagaimana berikut:

- 1) Menciptakan rasa persatuan dan kesatuan umat Islam di dunia.
- 2) Mempererat tali persaudaraan bagi umat Islam di seluruh dunia.
- 3) Media untuk berdakwah menyebarkan ajaran Islam ke seluruh dunia.
- 4) Lebih mengutamakan kepentingan agama daripada kepentingan pribadi

## **HASIL PENELITIAN**

### **Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran**

Subjek penelitian adalah siswa kelas 9E SMP Salafiyah Pekalongan. Pada implementasi penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran PAI ini dibagi kepada beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap persiapan ini diawali dengan kebijakan sekolah SMP Salafiyah Pekalongan khususnya di tingkat akhir untuk mengintegrasikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan IT hal ini didasarkan kepada kebutuhan kompetensi peserta didik di abad 21. Di sisi lain belajar dari masa pandemi dengan menggunakan IT selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif seperti

*classroom incivility* yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran<sup>15</sup>. Oleh karenanya edukatif terkait dengan literasi digital ini penting dikenalkan kepada peserta didik yang selanjutnya dari tahap kebijakan ini diturunkan melalui proses pembelajaran yang dituangkan dalam setiap RPP khususnya dalam pembelajaran Agama.

Tahap persiapan dengan terlebih dahulu mempersiapkan instrumen yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya penelitian ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahidin bahwa di media digital (media internet) dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berfungsi sebagai alat sekaligus menjadi sumber belajar bagi peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran yang aktual selain materi pembelajaran yang bersumber dari buku cetak pegangan peserta didik. Sehingga peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih luas, baik berupa materi, teori, prinsip dan informasi apa pun berkaitan dengan pendidikan agama Islam<sup>16</sup>. Literasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif dan efisien dalam mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Tahap Pelaksanaan QR Code sebagai media pembelajaran. Adapun proses dalam penggunaan QR Code dalam proses pembelajaran dengan desain pembelajaran berbasis teknologi adalah sebagai berikut:

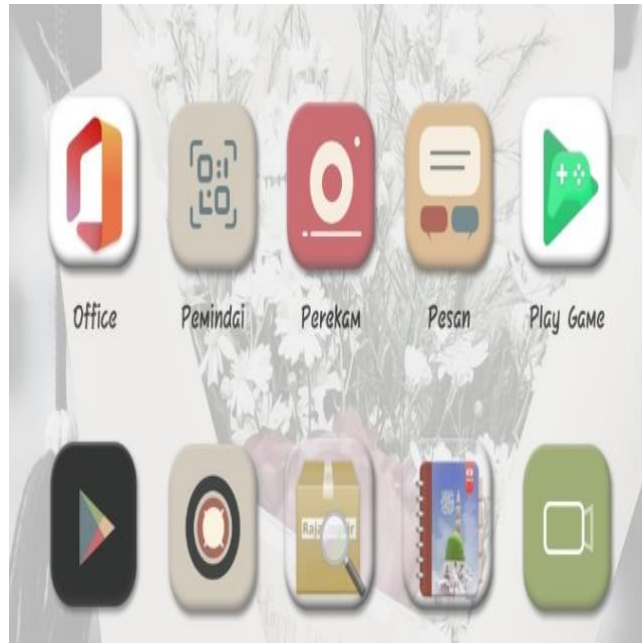
1. Smart phone yang digunakan untuk mendownload aplikasi QR Code
2. Petunjuk yang berisi teka-teki dan materi yang harus dicari yang dijadikan kode QR
3. Print Out Kode QR. Untuk ditempelkan di beberapa tempat di sekolah
4. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *QR Code* dalam permainan *Barcode Hunter* ialah:
5. Buka aplikasi pemindai *QR Code* pada *smartphone*

---

<sup>15</sup> Muzaki Ramadhany and Dewi Anggraeni, "Relationship Of Learning Engagemet And Classroom Incivility Of Islamic Education Religion Students In Jakarta," *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* (2022).

<sup>16</sup> Unang Wahidin, "IMPLEMENTASI LITERASI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI," *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* (2018).

Gambar 2. Tambilan Smartphone



6. Pindai *Barcode* yang sudah ditemukan

Gambar 3. Tampilan Barcode



7. Ikuti petunjuk dari *Barcode* tersebut

Gambar 4. Materi Pembelajaran



Desain pembelajaran yang penulis terapkan pada siswa kelas 9E SMP Salafiyah Pekalongan untuk langkah pertamanya yaitu menyampaikan garis besar materi mengenai “*Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah*” selama 20 menit setelah itu kemudian membagi siswa menjadi empat kelompok di mana masing-masing kelompok terdiri dari 6-9 anak. Setelah itu memperagakan cara menggunakan aplikasi *QR Code* untuk permainan *Barcode Hunter*.

Setiap kelompok diwakili oleh satu orang untuk ditunjukkan lebih jelas tata cara bermain *Barcode Hunter* dan mengambil undian *barcode* yang berisi materi yang harus dicari setiap kelompok. Sebelum Permainan dimulai setiap kelompok mengerjakan soal jawaban singkat terlebih dahulu. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan berangkat terlebih dahulu untuk menyelesaikan teka-teki sesuai isi kode QR. Setelah semua teka-teki terjawab dan materi sudah terkumpul, masing-masing kelompok mempresentasikan materi tersebut di depan kelas dan para siswa saling tanya jawab mengenai materi yang disampaikan. Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan penambahan materi.

Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat bagaimana respons siswa selama penelitian dilakukan baik pada saat pelaksanaan *Barcode Hunter* maupun pada saat presentasi. Berdasarkan proses yang dilakukan maka pada tahap evaluasi ini dapat diketahui bahwa siswa lebih senang dan antusias ketika gurunya lebih kreatif dalam

mendesain pembelajaran. Penggunaan strategi belajar dengan memanfaatkan media digital ini terbukti mampu menarik daya partisipasi dan keaktifan para siswa. Aspek lain yang diketahui oleh peserta didik bahwa QR Code tidak hanya digunakan dalam proses transaksi digital melainkan juga sebagai media dalam proses pembelajaran. Siswa juga tentunya lebih senang dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran model seperti ini. Pasa berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan QR Code, terlihat kemampuan kolaboratif atau kerja sama antara tim, berzikir secara cepat, kejujuran serta kedisiplinan siswa.

### **Manfaat dan Kendala dalam Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran**

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dengan menggunakan metode belajar berbasis teknologi *QR Code* di antaranya:

1. Proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti Games sehingga siswa bisa belajar sembari bermain
2. Terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan jiwa kolaboratif siswa
3. Metode pembelajaran menggunakan media yang sederhana namun mampu menjadi solusi ketika siswa merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton
4. Siswa diajarkan untuk mengenal teknologi berbasis kode batang
5. Penggunaan aplikasi yang mudah, sehingga ke depannya siswa bisa menemukan inovasi terbaru desain pembelajaran yang berbasis kode batang.

Di samping manfaat yang diperoleh menggunakan metode belajar berbasis teknologi *QR Code* ini juga ada kendala atau kekurangan di antaranya:

1. Kurangnya pemahaman mengenai teknologi ini karena siswa kelas 9E jarang menggunakan *QR Code* dalam kehidupan sehari-hari
2. Kendala larangan membawa ponsel ke sekolah dari pihak sekolah sehingga ketika akan menggunakan media yang berbasis ponsel harus izin terlebih dahulu ke pihak yang bersangkutan dari hari sebelumnya
3. Para siswa ketika diperbolehkan membawa dan bermain ponsel banyak yang tidak menggunakan untuk hal yang semestinya yaitu media pembelajaran, mereka menyalahgunakan untuk kesenangan mereka

## **KESIMPULAN**

Hasil pembelajaran siswa kelas 9E dengan menggunakan metode *Barcode Hunter* pada materi “Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah” mampu menarik daya partisipasi dan keaktifan para siswa. Siswa juga tentunya lebih senang dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital QR Code.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa implementasi QR Code sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI sudah berjalan dengan baik mengacu kepada tahapan perencanaan yang mendapat dukungan dari pihak sekolah melalui kebijakan yang diintegrasikan dengan RPP selanjutnya pada tahap pelaksanaan, peserta didik dapat menggunakan *handpone* sebagai media literasi digital dalam proses pembelajaran dan pada tahap evaluasi proses pembelajaran diikuti secara aktif oleh peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan terbatas kepada pengenalan dalam penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran yang telah diterapkan di SMP Salafiyah Pekalongan belum secara spesifik melihat dampak dari penggunaan QR Code terhadap hasil belajar peserta didik. Maka penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk melengkapi kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Khursheed Ahmad Khanday. “Role of ICT (Information & Communication Technology) in 21st Century’s Teacher Education.” *International Journal of Advanced Multidisciplinary Scientific Research* (2019).
- Bhattacharjee, Baishakhi, and Kamal Deb. “Role of ICT in 21st Century’s Teachers Education.” *International Journal of Educational and Information Studies* (2016).
- Deineko, Zhanna, Nataliia Kraievskia, and Vyacheslav Lyashenko. “QR Code as an Element of Educational Activity.” *International Journal of Academic Information Systems Research* (2022).
- Irawan, Joseph Dedi, and Emmalia Adriantantri. “Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko.” *Jurnal MNEMONIC* (2018).
- Law, Ching-yin, and Simon So. “QR Codes in Education.” *Journal of Educational Technology Development and Exchange* (2010).

*Implementasi Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) – Lilik Riandita, Rizki Sanjaya, Nahdia Muftachina, Dewi Anggraeni*

Lubis, Zulkifli, and Dewi Anggraeni. “Paradigma Pendidikan Agama Islam Di Era Globalisasi Menuju Pendidik Profesional.” *Jurnal Online Studi Al-Qur’an* (2019).

Muhson, Ali. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (2010).

Mustakim, S., D. Walanda, and S. Gonggo. “Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad.” *Jurnal Akademika Kimia* (2013).

Noor, Muhammad. “Haji Dan Umrah.” *Jurnal Humaniora Teknologi* (2018).

Pakpahan, Martina, Amruddin Amruddin, Riama Marlyn Sihombing, Valentine Siagian, Sony Kuswandi, Rohayati Arifin, Mukhoirotin Mukhoirotin, et al. “Metodologi Penelitian .” *Yayasan Kita Menulis* .

Priyambodo, Afif, Ledy Novamizanti, and Koredianto Usman. “Implementasi QR Code Berbasis Android Pada Sistem Presensi.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (2020).

Ramadhany, Muzaki, and Dewi Anggraeni. “Relationship Of Learning Engagement And Classroom Incivility Of Islamic Education Religion Students In Jakarta.” *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* (2022).

Sharma, Vandita. “QR Codes in Education – A Study on Innovative Approach in Classroom Teaching.” *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)* (2013).

Sitompul, Baginda. “Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* (2022).

Solihatin, Etin, Jhoni Lagun Siang, Roby Ibnu Syarifain, Alrik La pian, Olivia C. Wuwung, Kinkin Yuliaty Subarsa Putri, Jeane Marie Tulung, Esa Aryo Kuncoro, Aldjon Nixon Dapa, and Alwi. “Development of Qr Code-Based Character Education Teaching Materials.” *Review of International Geographical Education Online* (2021).

Wahidin, Unang. “IMPLEMENTASI LITERASI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI.” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* (2018).