



# Jurnal Keislaman

p-ISSN : [2089-7413](#) and e-ISSN : [2722-7804](#)

Published by Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya

Jl. Kalirungkut Mejoyo I No. 2, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur 60293

Email: [jurnalkeislaman@staitaruna.ac.id](mailto:jurnalkeislaman@staitaruna.ac.id)

## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya

**Faizah Nurrahma<sup>1</sup>**

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia<sup>1</sup>

[faizahnurrahma8@gmail.com](mailto:faizahnurrahma8@gmail.com)<sup>1</sup>

**Ah. Zakki Fuad<sup>2</sup>**

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia<sup>2</sup>

[ah.zakki.fuad@uinsa.ac.id](mailto:ah.zakki.fuad@uinsa.ac.id)<sup>2</sup>

**Sutikno<sup>3</sup>**

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia<sup>3</sup>

[Sutikno@uinsa.ac.id](mailto:Sutikno@uinsa.ac.id)<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.54298/jk.v8i1.369>

### **Abstract**

*This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques in this study were through questionnaires, interviews, and documentation. Data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the development of QR Code-based teaching materials was carried out through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the development of these teaching materials are suitable for use as teaching materials in class X in the PAI subject at SMAN 15 Surabaya. Student learning interest in the experimental class reached 87.26% with a very good category while the control class reached 81% with a very good category. So, the percentage of learning interest in the experimental class is greater than the control class. The development of QR Code-based teaching materials to increase student learning interest in the PAI subject at SMAN 15 Surabaya can be seen from the results of the unpaired sample t-test analysis through the SPSS version 26 application with a significance level of 0.05 obtained Sig. (2-tailed) of 0.000 (0.000 < 0.05). So  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, meaning that the development of QR Code-based teaching materials can increase students' interest in learning Islamic Religious Education subjects in class X at SMAN 15 Surabaya.*

**Keywords:** Teaching Materials, QR Code, Interest in Learning

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* dilakukan melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan bahan ajar tersebut layak digunakan sebagai bahan ajar di kelas X pada mata pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya. Minat belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 87,26% dengan kategori sangat baik sedangkan kelas kontrol mencapai 81% dengan kategori sangat baik. Jadi, persentase minat belajar di

## ***Pengembangan Bahan Ajar Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya - Faizah Nurrahma, Ah. Zakki Fuad, dan Sutikno***

kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya dapat dilihat dari hasil analisis uji-t sampel tidak berpasangan melalui aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil taraf signifikansi 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya pengembangan bahan ajar berbasis QR Code dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 15 Surabaya

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar, QR Code, Minat Belajar*

### **Pendahuluan**

Dengan adanya teknologi saat ini, dampak yang diberikan menyumbangkan efek yang positif bagi dunia pendidikan, di samping pengaruh yang positif, terdapat banyak hal negatif daripadanya apabila salah dalam penggunaannya. Teknologi dalam pendidikan, tujuannya adalah untuk peningkatan efisiensi didalam proses pembelajaran. Adapun makna efisien didalam proses pembelajaran adalah meningkatkan kualitas dalam belajar dan menguasai materi pelajaran, dapat mempersingkat waktu yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru yang dapat diartikan guru tersebut mampu memperhatikan siswa secara menyeluruh tanpa mengurangi esensi dari proses belajar mengajar serta dapat mengurangi biaya tanpa mempengaruhi kualitas belajar.<sup>1</sup> Inilah yang selama ini dianggap sebagai teknologi dalam pendidikan, dimana alat yang dipakai untuk mengatasi kebutuhan dan mendukung strategi belajar mengajar. Dalam hal ini juga melibatkan beberapa alat yang canggih seperti *smartphone*, laptop, ataupun komputer dalam jumlah yang banyak. Hal ini sangat penting dikarenakan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan dan terobosan dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan secara objektif dan teratur.

Beragam strategi belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar mulai bermunculan dengan inovasi-inovasi baru sesuai dengan kepribadian dan tipe belajar siswa.<sup>2</sup> Berdasarkan ungkapan dari Pengabean, Nurul Huda, dan Danis, bahan ajar merujuk pada segala jenis materi yang meliputi petunjuk informasi, instrumen, dan tulisan atau teks yang berfungsi mendukung guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>3</sup> Kosasih juga menyatakan pengertian dari bahan ajar itu sendiri adalah instrumen yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru untuk mempermudah dan membantu melancarkan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Selain itu, menurut Kartika Sari, bahan ajar berperan dalam

---

<sup>1</sup> Lukman Hakim, "Transformasi Pendidikan Agama Islam : Strategi Dan Adaptasi Pada Era Revolusi Industri 4 . 0," *Jurnal Education and Development* 9, no. 4 (2021): 760–66.

<sup>2</sup> Atik Bariyah, Miftahul Jannah, and Hikmatu Ruwaida, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 572–82, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>.

<sup>3</sup> Aaron W. Johnson et al., "Instructor Use of a Flexible Classroom to Facilitate Active Learning in Undergraduate Engineering Courses," *European Journal of Engineering Education* 46, no. 4 (2021): 618–35, <https://doi.org/10.1080/03043797.2020.1865878>.

<sup>4</sup> Nasruddin Nasruddin, "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Daerah Bima Berbantu Quick Response Codes Kelas X Sma Negeri 1 Woha," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020): 26–31, <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1142>.

mengoptimalkan waktu pengajar, meningkatkan kemampuan dan ketepatan dalam proses pembelajaran serta berperan sebagai pedoman bagi pengajar dalam membimbing dalam seluruh kegiatan selama pembelajaran.<sup>5</sup> Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, bahan ajar dapat dipahami sebagai sarana yang mengandung informasi dan dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk memenuhi keperluan selama pembelajaran yang berdasar dari buku dan modul serta media-media pembelajaran yang lainnya. Dengan adanya bahan ajar, dapat mengefisienkan waktu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan memaksimalkan keterampilan dalam membimbing peserta didik. Seiring dengan klasifikasi tersebut, bahan ajar yang diintegrasikan dengan *Quick Response Code* jika disingkat yakni *QR Code* menjadi salah satu jawabannya.

Proses pembelajaran yang monoton dan membosankan ini termasuk salah satu permasalahan yang ada di SMAN 15 Surabaya pada mata pelajaran PAI. SMAN 15 Surabaya dapat dikatakan sebagai sekolah yang telah menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti smartphone maupun laptop. Didalam pembelajarannya peserta didik selalu menggunakan media digital dan tidak terlepas dari smartphone nya. Akan tetapi pendidik masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Pelaksanaan pembelajaran di SMAN 15 Surabaya dengan bahan ajar yang digunakan meliputi LKS dan powerpoint. Kebanyakan dari pendidik beralasan bahwa tidak ada waktu dan tidak bisa membuat media yang modern, seperti media digital. Padahal, dengan memanfaatkan media pembelajaran digital dapat dinilai efektif dan praktis. Selain pendidik, peserta didik juga malas membaca buku maupun literatur-literatur dan cepat bosan dalam pembelajaran menjadikan peserta didik mulai fokus pada gadgetnya dan tidak pada guru ataupun pelajarannya.<sup>6</sup> Hal tersebut membuktikan penggunaan bahan ajar oleh pendidik belum mencapai tingkat optimal serta adanya kurang minat belajar pada peserta didik yang masih merasa jenuh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berinisiatif untuk berinovasi dalam pengembangan bahan ajar dengan lebih kreatif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan media digital. Tujuannya adalah minat belajar siswa yang harus ditingkatkan agar memudahkan pemahaman materi dan menumbuhkan semangat belajar. Dengan cara mengembangkan bahan ajar berbasis *QR (Quick Response) Code*, dimana materi ajar dikemas dengan modul pembelajaran, video pembelajaran, latihan-latihan serta evaluasi yang terkait didalam pembelajaran dapat diakses melalui *QR (Quick Response) Code*. Selain itu, siswa dapat

---

<sup>5</sup> Muhammad Syahril Harahap et al., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Diskrit Berbasis Digital Qr-Code Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Tapanuli Selatan," *JURNAL MathEdu( Mathematic Education Journal)* 6, no. 1 (2023): 29–39, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3863>.

<sup>6</sup> Ibu Dra. Nun Syahriyani, M.Pd.I, selaku guru PAI. Dilakukan pada program MBKM di SMAN 15 Surabaya pada tanggal 13 Maret 2024

## ***Pengembangan Bahan Ajar Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya - Faizah Nurrahma, Ah. Zakki Fuad, dan Sutikno***

memanfaatkan smartphone mereka dengan hal yang positif dan bermanfaat dengan membuka materi pelajaran berbasis QR (*Quick Response*) Code.

Pengembangan bahan ajar berbasis QR (*Quick Response*) Code menggunakan platform *canva* untuk membuat QR (*Quick Response*) Code nya yang telah terintegrasi dengan materi pelajaran, kuis-kuis sebagai evaluasi pembelajaran dan video pembelajaran. Bahan ajar ini berfokus pada mata pelajaran PAI pada semester genap kelas X. Melalui bahan ajar berbasis QR (*Quick Response*) Code ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan minat siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMAN 15 SURABAYA”**

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (RnD)*. *Research and development (RnD)* adalah suatu rangkaian prosedur terencana secara sistematis dalam memvalidasi dan mengembangkan produk-produk yang dimanfaatkan dalam pendidikan. Produk yang dapat dihasilkan atau dikembangkan yaitu bahan ajar, media pembelajaran, materi ajar, soal-soal dan sistem manajemen pembelajaran.<sup>7</sup> Ketika produk melewati proses validasi, hal ini menandakan bahwa produk tersebut telah siap digunakan dan peneliti cukup mengevaluasi kelayakan atau validasi produk. Pengembangan produk memiliki makna yang luas, dapat merujuk pada pengembangan barang yang sudah ada untuk membuatnya lebih bermanfaat, efektif, dan efisien atau juga dapat bermakna untuk menciptakan suatu produk yang baru. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berbentuk bahan ajar berbasis QR (*Quick Response*) Code, dimana materi ajar yang dikemas menjadi poster dan modul terkait, video pembelajaran, latihan-latihan serta evaluasi yang terkait didalam pembelajaran dapat diakses melalui QR (*Quick Response*) Code. Setelah itu, peneliti memvalidasi produk tersebut dengan fokus untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN 15 Surabaya.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE menggunakan pendekatan sistem, dimana output atau hasil pada setiap tahapan model pengembangan digunakan pada langkah-langkah selanjutnya. Sehingga model pengembangan ADDIE mempunyai tahapan yang sistematis. Model pengembangan ADDIE ini menerapkan adanya evaluasi di setiap tahapannya, sehingga dapat meminimalisir kekurangan dan kesalahan pada produk yang dikembangkan.<sup>8</sup> Implementasi model ADDIE ini melibatkan penilaian dari

---

<sup>7</sup> Moch Bahak Udin Arifin and Nurdyansyah, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2018.

<sup>8</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

para ahli, jadi di setiap sebelum melakukan uji coba di lapangan, bahan ajar tersebut telah direvisi didasarkan pada hasil penilaian, kritik dan saran serta masukan para ahli.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya**

Pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ADDIE mudah dipelajari, sistematis dan sederhana, maka peneliti memilih menggunakan model pengembangan ini.

Pada tahap analisis, peneliti menggali informasi terkait masalah dan potensi yang terjadi di lokasi penelitian. Peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI kelas X di SMAN 15 Surabaya dengan menanyakan beberapa pertanyaan-pertanyaan umum hingga yang menunjang pengembangan bahan ajar. Beliau menjawab pertanyaan wawancara yaitu salah satu nya senang, dan menurut beliau sangat bagus dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* untuk mata pelajaran PAI ini, apalagi zaman sekarang sudah serba canggih dan menerapkan teknologi dengan inovasi-inovasi baru. Selain itu, peserta didik juga akan mengikuti pelajaran dan tidak bosan dengan hanya metode ceramah saja. Menurutnya, peserta didik juga dapat memanfaatkan handphone mereka ketika pembelajaran untuk membuka materi pelajaran dan menjawab kuis-kuis serta menonton video pembelajaran yang tersedia pada bahan ajar berbasis *QR Code*. Peneliti juga mencari tahu kesiapan dan keinginan peserta didik kelas X-9 (kelas eksperimen) dalam menggunakan bahan ajar berbasis *QR Code*.

Pada tahap desain, peneliti melakukan perancangan desain produk seperti desain platform *QR Code* nya dengan menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, merancang modul pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dari bab 6-10 di semester 2 kelas X, kuis-kuis islami menggunakan aplikasi *Quizziz* dari bab 6-10 di semester 2 kelas X dan video pembelajaran dari aplikasi *youtube* yang memuat bab 6-10 di semester 2 kelas X. Peneliti juga menyusun kisi-kisi instrumen penilaian produk.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pembuatan produk. Proses pembuatan produk ini dimulai dengan mendesain produk menggunakan platform *canva* untuk mendesain modul pembelajaran. modul pembelajaran disusun dengan menggunakan dokumen A4 yang berukuran 210 x 290 mm. Modul pembelajaran berisi tujuan pembelajaran, materi ajar yang berupa rangkuman atau poin-poin dan gambar pendukung. Selanjutnya, peneliti menggunakan platform *Quizziz* untuk membuat kuis-kuis yang berjumlah 10 soal dan platform *youtube* untuk mencari video pembelajaran yang memuat pembelajaran PAI pada

## ***Pengembangan Bahan Ajar Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya - Faizah Nurrahma, Ah. Zakki Fuad, dan Sutikno***

bab 6-10 kelas X semester 2. Setelah itu diintegrasikan dengan *QR Code*, peneliti membuat background yang berisi mengenai bab, materi, pertunjuk penggunaan dan dibawahnya terdapat *QR Code* nya. Pembuatan desain dan pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* berlangsung selama 2 minggu dari tanggal 19 Desember- 31 Desember 2024.

Pada tahap pengembangan, selain melakukan pembuatan produk juga melakukan pengembangan terhadap validasi ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kevalidan produk. Ahli materi memberikan skor 60 dengan memperoleh persentase 93,75%. Dengan persentase 93,75% mendapat kriteria sangat valid, namun terdapat saran dari ahli materi yaitu dengan menambahkan modul ajar pada bab yang akan diajarkan ke siswa agar pengajar mengerti. Sehingga materi dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan saran. Sedangkan ahli media memberikan skor 69 dengan memperoleh persentase 95,83% mendapat kriteria sangat valid sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Pada tahap implementasi, implementasi kepada siswa dilakukan uji coba yang dilaksanakan di kelas eksperimen (X-9) SMAN 15 Surabaya pada hari Rabu, 15 Januari 2024 (8.50-10.20) melibatkan 1 kelas yang berjumlah 25 peserta didik. Untuk mencoba menggunakan bahan ajar berbasis *QR Code*, siswa menyiapkan handphone nya untuk meng scan *QR Code*. Peneliti juga menyebarkan angket respons penilaian bahan ajar berbasis *QR Code* kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk. Respons pendidik memberikan skor 93, dengan begitu persentase kepraktisan mendapatkan 96,87%. Menurut tabel kriteria kepraktisan persentase 96,87% termasuk dalam kategori sangat praktis dan mendapatkan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil respons peserta didik mendapatkan skor 1.316 dari keseluruhan, dengan persentase kepraktisan mendapatkan 87,73%. Menurut tabel kriteria kepraktisan 87,73% termasuk kategori sangat praktis dan mendapatkan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi.

Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi seluruh tahapan yang telah dilaluinya. Evaluasi ini didasarkan pada masukan dan saran validasi para ahli dan juga angket respons pendidik dan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis *QR Code* yang telah dikembangkan. Dari kelima tahapan pengembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *QR Code* layak digunakan sebagai bahan ajar kelas X pada mata pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya.

Hasil pengembangan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Chalim Sholeh. Hasilnya menunjukkan media *flash card* berbasis *QR Code* dinyatakan "layak" untuk digunakan sebagai bahan ajar di MI Cemorokandang pada materi Energi dan Pengaruhnya. Berdasarkan validasi : 1) ahli materi memberikan penilaian sebesar 88%, 2) ahli media memberikan penilaian sebesar 86%, 3) sebanyak 76% siswa mencapai nilai KKM, 4) uji coba

dilakukan kepada 29 siswa kelas III dalam kelompok besar dan kelompok kecil mengambil 5 sampel dari siswa.<sup>9</sup>

### **Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya**

Minat belajar merupakan suatu kondisi dimana peserta didik dapat meningkatkan rasa suka mereka dan menumbuhkan semangat yang tinggi untuk melakukan aktivitas belajar. Kondisi ini dapat diukur melalui rasa senang, minat, keterlibatan, keaktifan dan perhatian mereka pada proses pembelajaran di kelas.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti memberikan angket minat belajar peserta didik kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyebaran angket dilakukan setelah adanya perlakuan menggunakan bahan ajar berbasis *QR Code*, sedangkan pada kelas kontrol disebarkan setelah pembelajaran yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *QR Code*.

Pada saat dilakukan uji coba, hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen mendapatkan skor 1.309 dengan memperoleh persentase 87,26% dan berada pada kriteria sangat baik. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas kontrol mendapatkan 1.215 dengan memperoleh persentase 81% dan berada pada kriteria sangat baik. Sehingga minat belajar siswa pada uji coba kedua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan jumlah perolehan persentase, namun sama-sama memiliki kriteria sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada uji coba ini minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN 15 Surabaya terdapat perbedaan dari hasil persentase angket lebih besar kelas eksperimen, namun sama ber kriteria sangat baik. Sedangkan minat belajar mempengaruhi siswa karena terasa menyenangkan, inovatif, serta memberikan semangat yang tinggi saat pembelajaran.<sup>10</sup>

### **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya**

Dalam mengukur peningkatan minat belajar dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* pada mata pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen yang terdiri dari 15 pernyataan. Adanya pemberian angket dimaksudkan untuk mendapatkan hasil serta informasi terkait perbandingan minat belajar siswa di kelas eksperimen (X-9) dan kelas kontrol (X-8).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada uji coba di kelas, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa, hal ini

---

<sup>9</sup> Abdul Chalim Sholeh, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR Code Pada Materi Energi Dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang," 2023, 1–14.

<sup>10</sup> Athiyyaturrahmah and Nurul Zainab, "Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Nusantara* 4, no. 1 (2024): 560–75, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i2.4571>.

## ***Pengembangan Bahan Ajar Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya - Faizah Nurrahma, Ah. Zakki Fuad, dan Sutikno***

dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar sebesar 6,26% dari 81% (kelas kontrol) dan meningkat menjadi 87,26% (kelas eksperimen).

Selain itu, data dapat diperoleh dari perhitungan uji-t sampel tidak berpasangan (independent sample t-test) melalui bantuan aplikasi SPSS versi 26. Pada uji coba yang dilakukan di kelas mendapatkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi 2-tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan peningkatan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran.<sup>11</sup>

### **Kesimpulan**

Pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan produk dilakukan pembuatan produk yang akan divalidasi oleh ahli materi dan media. Ahli materi memperoleh persentase 93,75% dengan kriteria sangat valid, sedangkan ahli media memperoleh persentase 95,83% dengan kriteria sangat valid. Pada tahap implementasi dengan dilakukannya uji coba di kelas, memperoleh 96,87% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon peserta didik memperoleh 87,73% dengan kategori sangat praktis. Maka, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *QR Code* layak digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas X pada mata pelajaran PAI di SMAN 15 Surabaya. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN 15 Surabaya antara kelas eksperimen X-9 dan kelas X-8 memiliki perbedaan, namun berkategori sangat baik yang dibuktikan melalui hasil persentase angket pada uji coba di kelas eksperimen mencapai 87,26% dengan kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh 81% dengan kategori sangat baik. Pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 15 Surabaya dapat dilihat dari hasil analisis uji-t sampel tidak berpasangan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Adapun perolehan hasilnya yakni antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan signifikan terkait minat belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil t hitung  $> t$  tabel ( $5,671 > 2,01063$ ) dan hasil taraf signifikansi 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Kemudian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### **Daftar Pustaka**

Arifin, Moch Bahak Udin, and Nurdyansyah. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2018.

---

<sup>11</sup> Eka FR Ratnasari, Sucipto, and Kusmiyati, "Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan QR Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024).



- Athiyyaturrahmah, and Nurul Zainab. "Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia : Nusantara* 4, no. 1 (2024): 560–75. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i2.4571>.
- Bariyah, Atik, Miftahul Jannah, and Hikmatu Ruwaida. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 572–82. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Hakim, Lukman. "Transformasi Pendidikan Agama Islam : Strategi Dan Adaptasi Pada Era Revolusi Industri 4 . 0." *Jurnal Education and Development* 9, no. 4 (2021): 760–66.
- Harahap, Muhammad Syahril, Sinar Depi Harahap, Sari Wahyuni Rozi Nasution, Dedes Asriani Siregar, and Elisa Karolina. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Diskrit Berbasis Digital Qr-Code Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Tapanuli Selatan." *JURNAL MathEdu( Mathematic Education Journal* 6, no. 1 (2023): 29–39. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3863>.
- Johnson, Aaron W., Magel P. Su, Max W. Blackburn, and Cynthia J. Finelli. "Instructor Use of a Flexible Classroom to Facilitate Active Learning in Undergraduate Engineering Courses." *European Journal of Engineering Education* 46, no. 4 (2021): 618–35. <https://doi.org/10.1080/03043797.2020.1865878>.
- Nasruddin, Nasruddin. "Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Daerah Bima Berbantu Quick Response Codes Kelas X Sma Negeri 1 Woha." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020): 26–31. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1142>.
- Ratnasari, Eka FR, Sucipto, and Kusmiyati. "Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan QR Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024).
- Sholeh, Abdul Chalim. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR Code Pada Materi Energi Dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang," 2023, 1–14.