

## **Penerapan Media QR Code untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 6 Semarang**

**Fajar Anisa Handayani<sup>1,\*</sup>, Karyanti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

[Fajaranisa14@gmail.com](mailto:Fajaranisa14@gmail.com), [kkaryanti999@gmail.com](mailto:kkaryanti999@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi wawasan nusantara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 melalui penerapan media pembelajaran QR Code. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-F SMP Negeri 6 Semarang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah perangkat pembelajaran dan lembar pengamatan keaktifan peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi berupa lembar pengamatan keaktifan belajar peserta didik yang berisikan angket indikator yang diberikan kepada peserta didik pada akhir setiap siklus untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran QR Code pada materi wawasan nusantara terjadi peningkatan keaktifan belajar yaitu pra siklus sebesar 61,47%, siklus I sebesar 80,64%, dan siklus II sebesar 85,07%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran QR Code pada materi wawasan nusantara mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Keaktifan belajar, Media QR Code, Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

### **ABSTRACT**

*This research aims to increase students' active learning in Pancasila education lessons and Indonesian citizenship material. This type of research is Classroom Action Research which was carried out at SMP Negeri 6 Semarang in the even semester of the 2023/2024 academic year through the application of QR Code learning media. This classroom action research was carried out in two cycles. The research subjects were students in class VIII-F of SMP Negeri 6 Semarang. The research instruments used were learning tools and student activity observation sheets. The data collection technique in this research is observation in the form of an observation sheet on students' learning activity which contains an indicator questionnaire given to students at the end of each cycle to determine students' learning activity. This research uses Quantitative Descriptive Analysis techniques. Based on data analysis, the results showed that by using QR Code learning media in Indonesian insight material there was an increase in learning activity, namely pre-cycle by 61.47%, cycle I by 80.64%, and cycle II by 85.07%. It can be concluded that the application of QR Code learning media to Indonesian insight material is able to increase students' learning activeness.*

**Keywords:** Learning activity, QR code media, Pancasila and citizenship aducation leasson

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang lebih modern membuat teknologi berkembang menjadi lebih canggih dan maju. Perkembangan teknologi merujuk pada evolusi dan inovasi dalam bidang pengetahuan dan teknologi yang terjadi dari waktu ke waktu. Ini mencakup segala hal mulai dari penemuan baru hingga perkembangan teknologi yang ada menjadi lebih maju dan effisien diberbagai bidang. Menurut Maritsa et al., (2021:1) teknologi dalam konteks pendidikan memiliki dampak signifikan dalam ilmu pengetahuan, di mana peserta didik diajarkan mengenai fenomena dan fakta alam. Melalui kemajuan teknologi ini, manusia menggunakan teknologi untuk mengaplikasikan pengetahuan ilmiah tersebut. Merujuk dari hal tersebut perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan pengaruh juga dalam dunia pendidikan baik dalam cara mengajar, penyediaan media pembelajaran maupun asesmen yang akan diberikan kepada peserta didik. Perkembangan teknologi yang pesat membuat dunia pendidikan harus turut serta berkembang dengan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajarannya agar tidak tertinggal oleh perkembangan yang sedang terjadi.

Pendidikan menjadi bagian penting bagi setiap perkembangan kehidupan anak. Pendidikan dapat diartikan sebagai Upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dimana peserta didik dituntut secara mendalam untuk mengembangkan potensi dan keterampilan yang dibutuhkan. Pendidikan nasional Indonesia sendiri diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, dimana pendidikan dinyatakan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga pendidikan sangat penting untuk ditekankan kepada anak atau peserta didik guna mempersiapkan diri dalam kehidupan yang akan datang.

Pendidikan yang ada di Indonesia terbagi menjadi tiga jenjang yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang mana di setiap jenjang memuat mata pelajaran yang harus di tempuh. Salah satu mata pelajaran yang harus di tempuh oleh peserta didik disetiap jenjang adalah pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan mengajarkan peserta didik tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, struktur dan sistem pemerintahan, proses demokrasi, partisipasi politik, hak asasi manusia, hukum, serta isu-isu sosial. Sejalan dengan pendapat Susan, Tera (2016:4) bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami, dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas trampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran ini mengajarkan nilai-nilai pancasila yang berhubungan dengan sikap tingkah laku dan perbuatan manusia. Secara keseluruhan mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang mencintai negara, menghargai keberagaman, berperan aktif dalam pembangunan masyarakat, dan mengamalkan nilai-nilai moral serta etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut pendapat Lukiyah (dalam Nurgiansah et al., 2022) ciri khas dari pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran ini membutuhkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi materi secara mendalam sehingga peserta didik cenderung dituntut untuk menghafal. Berdasarkan pendapat tersebut dan adanya muatan materi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang telah disebutkan diatas peserta didik banyak yang beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sulit dipahami karena terlalu banyak bacaan dan cenderung membosankan. Guru dituntut untuk bisa berinovasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas, apalagi diera perkembangan teknologi sekarang ini guru merupakan peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemahaman teknologi yang cepat yang dimiliki peserta didik mengharuskan pendidik terus belajar dan mengambangkan diri agar dapat mengimbangi kemampuan peserta didik sehingga peran guru tidak akan tergeser dengan

teknologi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susilo & Sarkowi (Fadillah, 2018:2) bahwa ketika pengetahuan masih terbatas dan teknologi belum mencapai kemajuan seperti sekarang, peran utama guru di sekolah adalah untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Seorang guru yang berkualitas adalah mereka yang memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan, sehingga pada saat itu guru benar-benar menjadi sumber pengetahuan bagi peserta didik.

Pendidikan yang dihadirkan dalam proses pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi antara guru dan peserta didik di mana terjadi beragam aktivitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar yang terjadi di antara keduanya. Ketika peserta didik dihadirkan dengan materi yang begitu banyak dan guru tidak bisa mengemas pembelajaran dengan menarik maka pembelajaran akan berjalan membosankan dan akan berpengaruh kepada Tingkat keaktifan peserta didik di dalam kelas. Keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran mengacu pada Tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, bertanya, perpikir kritis, berdiskusi dan mencoba memecahkan masalah. Peserta didik dapat dikatakan aktif yaitu apabila terlihat antusiasme, atau bentuk-bentuk aktivitas yang melibatkan peserta dalam kelas atau selama pembelajaran berlangsung, diantaranya terlihat mendengarkan berbagai argumen yang disampaikan teman, saling berdiskusi, bersama memecahkan problem atau masalah, keterlibatan dalam memperhatikan guru ketika memaparkan tugas, sedia menuliskan hal-hal atau laporan, akhir tindakan yaitu mempresentasikan hasil tulisan atau laporan yang telah dibuat (Yunitasari & Hardini, 2021:3).

Menurut Sugandi (dalam Kusna Nugraha, 2019:10) keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya keterlibatan peserta didik dalam bentuk fisik seperti bergerak, duduk berdiskusi, mengerjakan atau melakukan sesuatu melainkan dapat juga dalam bentuk proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan yang kesemuanya merupakan keterlibatan peserta didik dalam hal spikis dan emosi. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran mampu membangun pemahaman mereka sendiri atas segala persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam metode untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam media belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan menarik bagi peserta didik dapat memberikan dorongan dan rangsangan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi di dalamnya memberikan kemudahan bagi peserta didik dan pendidikan sehingga dapat menciptakan kondisi efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media belajar bisa berbentuk video, teks, narasi, gambar yang dapat digunakan sebagai peraga ataupun penunjang dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Rahmi & Samsudi (2020:4) bahwa pengklasifikasian media dan sumber belajar dapat dilakukan berdasarkan jenisnya seperti media yang berfokus pada audio, media visual maupun media audiovisual serta berbagai jenis media lainnya. Dengan demikian peneliti memanfaatkan teknologi QR Code sebagai media pembelajaran sebagai salah satu bentuk inovasi teknologi.

Pada peserta didik SMP Negeri 6 Semarang Kelas VIII masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam penjelasan materi pembelajaran. Sedangkan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang memiliki muatan materi yang banyak metode konvensional kurang mendukung pembelajaran. Hal ini mengakibatkan ketidak aktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dengan hal itu peserta didik menjadi kurang semangat dalam belajar sehingga peserta didik ada yang mengantuk, melamun dan pasif dalam kegiatan belajar mengajar maka dari itu dengan penerapan media QR Code berbasis games based learning diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran karena media yang dihadirkan menarik dan dapat mengimbangi perkembangan zaman.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian didunia pendidikan yang khusus untuk mengatasi permasalahan yang muncul didalam kelas. Penelitian ini dilakukan oleh guru didalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik dalam pembelajaran. Menurut Sukardiyono, Totok (2015:8) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan didalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan bersama dikelas secara professional sehingga diperoleh peningkatan pemahaman atau kualitas atau target yang telah ditentukan.

Penelitian ini melibatkan 34 peserta didik kelas VIII semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMP Negeri 6 Semarang. Alur yang digunakan dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan kuisioner atau angket. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kuisioner atau angket yang berisikan pertanyaan mengenai keaktifan peserta didik selama pembelajaran yang diberikan pada akhir setiap siklus. Kuisioner atau angket ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus I, siklus II sampai siklus n.

Analisis data pada penelitian ini dapat dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data (display), dan menarik kesimpulan (verification) (Moleong, 2013:16). Analisis data pada penelitian ini berdasarkan instrumen data berupa lembar observasi, kuisioner atau angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, paparan data, dan dilakukan penarikan kesimpulan. Untuk analisis kuantitatif, dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pra siklus ini dilakukan pengamatan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PKN. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keaktifan peserta didik adalah lembar observasi. Terdapat 5 indikator keaktifan pada lembar observasi sebelum tindakan yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis dan kegiatan metrik.

Berdasarkan observasi kondisi awal peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 6 Semarang saat pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum tindakan penerapan media QR Code dalam pembelajaran persentase keaktifan belajar peserta didik yaitu hanya sebesar 61,46 %. Persentase keaktifan peserta didik pada pra siklus masih dalam kriteria sedang. Ini berarti keaktifan peserta didik masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Setelah diketahui hasil keaktifan belajar peserta didik masih sedang, Perlu dilakukan tindakan agar dapat meningkat yaitu dengan menerapkan penerapan media QR Code dalam pembelajaran. Berikut hasil observasi keaktifan belajar peserta didik.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Prs Siklus

Indikator keaktifan	Pra Siklus (%)
<b>Kegiatan visual</b>	62,13
<b>Kegiatan lisan</b>	61,58
<b>Kegiatan mendengarkan</b>	61,76
<b>Kegiatan menulis</b>	55,15
<b>Kegiatan metrik</b>	66,73
<b>Rata-rata</b>	61,47

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas VIII F SMP Negeri 6 Semarang dengan penerapan media QR Code untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi wawasan Nusantara pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kondisi awal atau pra siklus merupakan tahapan awal untuk dapat melaksanakan tindakan kelas pada siklus I dan II. Berikut hasil observasi keaktifan peserta didik kelas VIII pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Indikator keaktifan	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
<b>Kegiatan visual</b>	62,13	80,88	85,11
<b>Kegiatan lisan</b>	61,58	78,49	84,19
<b>Kegiatan mendengarkan</b>	61,76	79,78	83,09
<b>Kegiatan menulis</b>	55,15	82,54	84,38
<b>Kegiatan metrix</b>	66,73	81,43	88,60
<b>Rata-rata</b>	61,47	80,63	84,38
<b>Selisih Presentase</b>	19,17		4,43
<b>Presentase peningkatan</b>		23,6	

Berdasarkan tahap observasi pada siklus I, menunjukkan bahwa keaktifan belajar yang dilakukan peserta didik sudah mulai mengalami peningkatan. Sebagian peserta didik sudah mulai berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan penerapan media pembelajaran QR Code. Dilihat dari hasil rubrik kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis dan kegiatan metrix. Dimana dari kelima kelompok indikator tersebut berkembang menjadi 20 indikator yang digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I yaitu 80,63%. Dimana presentase tersebut masuk ke dalam kriteria tinggi. Persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I meningkat dari pra siklus sebesar 19,17%. Indikator keaktifan siswa sudah mulai mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Sebagian siswa sudah mulai turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. Dari hasil tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sehingga untuk lebih meyakinkan lagi dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II tetap menerapkan media pembelajaran QR Code dengan langkah pembelajaran meliputi menentukan pertanyaan mendasar, pemaparan peraturan dalam mengerjakan, membagikan LKPD, memonitor kemajuan diskusi serta penilaian hasil dan evaluasi. Pada siklus II dilaksanakan 4 tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Pada tahap perencanaan juga mempersiapkan modul ajar hanya saja yang berbeda dari siklus I, materi yang digunakan pada siklus II yaitu Pelaksanaan wawasan Nusantara. Kemudian pada siklus 2 tahap pelaksanaan juga dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Pada siklus II ini yang berbeda pada pertemuan pertama karena peserta didik menyelesaikan tugas dengan memintai QR Code yang sudah tertera di depan kelas dengan varian pertanyaan yang lebih banyak dimana pada siklus ini guru menghadirkan video kasus dan gambar yang harus diidentifikasi oleh peserta didik yang dikerjakan secara berkelompok. Kemudian setelah selesai berdiskusi mengenai soal-soal yang sudah berhasil di pindai pada QR Code, peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang akan di tanggapi oleh kelompok yang mendapatkan soal yang sama ataupun pertanyaan yang diberikan oleh peserta didik lain.

Berdasarkan tahap observasi pada siklus II, menunjukkan bahwa keaktifan belajar yang dilakukan peserta didik mengalami peningkatan. Hasil observasi menunjukkan rata-rata

persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus II yaitu sebesar 85,07 % dalam kriteria tinggi. Dilihat dari hasil rubrik kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis dan kegiatan metrik. Dimana dari kelima kelompok indikator tersebut berkembang menjadi 20 indikator yang digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik, Peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 4,43 %. Sehingga persentase peningkatan keaktifan secara keseluruhan yang diperoleh adalah 23,6%. Dapat dilihat dari indikator rubrik penilaian peserta didik yang paling tinggi pada siklus 1 dan 2 yaitu kegiatan metrik yang berisikan melakukan percobaan dengan kelompok untuk memindai QR Code, menyiapkan alat yang dibutuhkan, menggunakan alat dengan baik sesuai fungsinya dan membereskan peralatan belajar dengan baik. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa peserta didik memahami tema materi dalam penggerjaan tugas proyek. Walaupun keaktifan peserta didik dalam kegiatan mendengarkan masih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya akan tetapi sudah terjadi peningkatan keaktifan.

Secara keseluruhan pelaksanaan tindakan dari siklus I dan siklus II berjalan dengan baik. Guru telah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi QR Code dengan langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya. Media pembelajaran QR Code merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi didalamnya sesuai dengan era yang berlangsung sekarang dimana pembelajaran abad 21 erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi. Menurut Nafisah & Ghofur (dalam Yanti et al., 2022) media pembelajaran dengan bantuan teknologi QR Code dapat dijadikan inovasi guru akan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat menarik minat belajar peserta didik. berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media QR Code dapat menarik minat peserta didik sehingga secara tidak langsung minat yang timbul pada saat mengikuti pembelajaran akan mendorong rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang diikuti.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi QR Code dengan metode game based learning pada peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 6 Semarang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada materi wawasan nusantara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran QR Code dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi wawasan Nusantara mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Media pembelajaran QR Code memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik dengan memanfaatkan smartphone dengan memadukan metode pembelajaran game didalamnya dapat menarik keinginan belajar peserta didik. penggerjan dalam bentuk kelompok juga dapat menjalin komunikasi sehingga aktivitas peserta didik dalam pembelajaran meningkat karena adanya interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan guru.

Peningkatan keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran QR Code dapat dilihat berdasarkan hasil observasi rata-rata keaktifan belajar peserta didik selama tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan. Hasil observasi keaktifan belajar peserta didik sesuai dengan rubrik indikator yang dipakai pada soal studi pendahuluan sebesar 61,47% dengan kategori sedang kemudian meningkat pada siklus I menjadi 80,64% dengan kategori tinggi. Data observasi rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,07% dengan kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut, ditemukan adanya peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik materi wawasan nusantara dari pra siklus ke siklus I sebesar 19,17% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,43%.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmatNya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan

penyusunan artikel ini. Ucapan terimakasih tidak lupa penulis haturkan kepada orang tua atas doa dan dukungannya, kepada teman-teman yang memberikan dorongan semangat serta pihak terkait penelitian Penerapan Media QR Code untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 6 Semarang sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih juga penulis ucapan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan masukan mengenai artikel ini sehingga dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Fadillah, A. (2018). *Tantangan Guru Dan Pengaruh Teknologi Dalam Mendidik Di Abad 21*. 2.
- Kusna Nugraha, A. (2019). *Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar IPA Materi Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup Dengan Media Flash Chard Matching Game Pada Peserta Didik Kelas VII F SMP Pejagoan Semester 2 Tahun 2018/2029*. 06, 10. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BurRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=pengertian+keaktifan+peserta+didik&ots=cS2KvsjH9s&sig=ilhjKWHXB7yU-dTFdbSq\\_oKeLLA&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian keaktifan peserta didik&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BurRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=pengertian+keaktifan+peserta+didik&ots=cS2KvsjH9s&sig=ilhjKWHXB7yU-dTFdbSq_oKeLLA&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian keaktifan peserta didik&f=false)
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 1. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2022). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 4. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Sukardiyono, T. (2015). *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip dan Langkah-Langkah Tindakan Kelas*. 8.
- Susan, T. (2016). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK QUANTUM LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. ( Penelitian Tindakan Kelas pada materi Kasus Pelanggaran HAM pada Kelas X. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>
- Yanti, A. D., Fajrin, R., Ana, R., Yanti, A. D., Fajrin, R., & Ana, R. (2022). *DENGAN QR CODE UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR* Pendahuluan Siswa mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran , yaitu sebagai subjek dan sebagai objek . Oleh karena itu , inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar sis. 7(2), 3.
- Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.983>