

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis QR Code terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Jambi

Rachmahtika, Kamarudin, Herman Budiyo, Andiopenta Purba, Akhyaruddin

Universitas Negeri Jambi, Indonesia

Correspondence Email: rachmahtikahp2018@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group pretest dan posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Jambi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sampel yang digunakan berjumlah 62 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu siswa kelas VIII C sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan VIII E sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, dan instrument test (*Pretest dan Posttest*). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 70,8 dan kelas kontrol 64,3. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t, menunjukkan hasil output diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,018 < 0,05$ dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak maka terdapat pengaruh yang signifikansi dari media QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa.

Kata kunci: Pengaruh, QR Code, Naskah Drama.

Abstract: This research aims to determine the effect of QR Code media on the ability to write drama scripts. This research is a quantitative type of research with a *Nonequivalent Control Group pretest and posttest* design. The population in this study were all students in class VIII of SMP Negeri 14 Jambi City. Sampling in this study used the *Purposive Sampling* technique, the sample used was 62 students who were divided into two classes, namely 31 students in class VIII C as the control class and 31 students in VIII E as the experimental class. Research data was obtained through interviews, documentation, and test instruments (*Pretest and Posttest*). The results showed that the average posttest score for the experimental class was 70.8 and the control class was 64.3. The results of the hypothesis test using the t test, show that the output results obtained a sig value. (2-tailed) is $0.018 < 0.05$, so H_a is accepted and H_o is rejected, so there is a significant influence of QR Code media on students' ability to write drama scripts.

Keywords: Influence, QR Code, Drama Script.

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pengajaran tentang bahasa. Sehubungan dengan penggunaan bahasa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pembelajaran bahasa, menulis merupakan keterampilan yang paling rumit dan kompleks diantara ketiga keterampilan berbahasa lainnya, dikarenakan aktivitas menulis bukanlah sekedar hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya baik secara intelektual maupun sosial.

Adapun tuntutan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mampu menulis karya sastra, baik berupa karangan, surat menyurat, cerita pendek sampai naskah drama. Menulis naskah drama bisa ditulis dari berbagai ide dan peristiwa. Selain itu, juga bisa menulis drama berdasarkan kejadian-kejadian di kehidupan nyata. Melalui kejadian di kehidupan nyata itulah yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah naskah. Menurut Irma Suryani (2018: 84) menulis naskah drama adalah proses yang dilakukan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang ada dalam pemikiran dan dituangkan ke dalam sebuah tulisan berdasarkan alur, dengan mempertimbangkan tema dan tuntutan menulis naskah drama. Dari hasil observasi dengan guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Negeri 14 Kota Jambi, kegiatan menulis naskah drama belum menunjukkan hasil memuaskan. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut

diantaranya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan menentukan karakter tokoh dan menemukan ide.

Pentingnya menulis naskah drama bagi pembelajaran bahasa Indonesia menuntut siswa untuk meningkatkan minat membaca karya sastra. Baik berupa novel, cerpen, puisi, naskah drama atau karya sastra lainnya untuk menambah imajinasi dan kreativitas dalam diri siswa.

Hal ini harus ada pemberian motivasi dan dorongan belajar dengan menggunakan berbagai metode dalam proses pembelajarannya. Sebagaimana sejalan dengan pendapat Aditya Nugroho (2013: 2) motivasi untuk belajar merupakan hal yang penting agar siswa dapat sukses mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan meningkatkan prestasi siswa.

Di sisi lain Rusnandi, dkk. (2016) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat pesat, banyak teknologi-teknologi canggih tercipta sesuai kebutuhan manusia di zaman modern ini. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, bahwa teknologi menjadi salah satu indikator keberhasilan dunia pendidikan, dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah penerapan teknologi informasi dan komunikasi. Fungsi dari media pembelajaran sendiri menurut Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010), menyatakan bahwa dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan atau minat peserta didik yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut sudah cukup jelas bahwa dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dan lebih termotivasi lagi untuk belajar.

Salah satu pemanfaatan telepon pintar dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Quick Respon Code (QR Code). Menurut Amran Yahya (2019) QR Code merupakan gambar dimensi dua yang terdiri dari kumpulan garis yang mempresentasikan sebuah data. QR Code merupakan perubahan dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. QR Code berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan barcode berisi data dalam satu arah saja. Menurut Narayanan (Mustakim S. dkk, 2013) QR Code memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari barcode. QR Code memiliki kemampuan mengakses data dari sebuah perangkat penyimpan maupun internet dengan cepat serta dapat dibaca melalui telepon pintar.

LANDASAN TEORI

Naskah Drama

Dalam sebuah karya sastra khususnya drama. Naskah drama merupakan peran yang penting dari drama. Karena naskah drama merupakan modal utama untuk suatu pementasan drama yang baik. Setyaningsih (2015: 2) mengungkapkan bahwa naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Naskah tersebut memuat nama-nama tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung. Menurut Santosa (2008: 61) naskah drama atau naskah lakon adalah hal pertama yang berperan sebelum sampai ketangan sutradara dan para pemeran. Sedangkan menurut Harymawan (1993: 23) naskah drama adalah bentuk atau rencana tertulis dari cerita drama. Dari uraian pendapat para ahli dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa naskah drama adalah sebuah karya sastra yang tersusun dari beberapa dialog yang di dalamnya terdapat konflik dan penyelesaian serta dengan tujuan untuk dipentaskan.

Kosasih (2012: 135-137) unsur-unsur tersebut yaitu plot, penokohan, dialog, latar, konflik, tema dan amanat. Penjabaran unsur-unsur pembangun naskah drama tersebut adalah sebagai berikut:

a. Plot atau Alur

Plot adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu (Andayanti, 2013: 63). Dalam sebuah alur cerita hendaknya terdapat tahapan cerita dalam

sebuah naskah drama. Menurut Setyaningsih (2015: 66) tahapan plot atau alur cerita dalam drama terdiri dari tahap pengenalan, penampilan masalah, klimaks, peleraian dan penyelesaian. Dari kelima tahap tersebut nantinya akan menghidupkan sebuah cerita dengan memunculkan efek- efek tertentu dalam sebuah cerita naskah drama.

b. Penokohan

Penokohan merupakan gambaran sifat batin seseorang yang disajikan dalam bentuk cerita. Bentuk gambaran dari penokohan dapat diketahui melalui dialog-dialog yang diungkapkan masing-masing tokoh. Tokoh merupakan seseorang yang terlibat dalam cerita. Kata-kata yang terdapat dalam dialog naskah drama menggambarkan watak-watak tokoh yang ada di dalam cerita. Menurut Emzir (2015: 264) watak tokoh-tokoh ini digolongkan menjadi tiga yaitu tokoh protagonis, tokoh antagonis dan tokoh tritagonis. Penjabaran dari ketiga tokoh tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis merupakan tokoh utama yang mendukung cerita.

2) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan tokoh penentang cerita dan menentang tokoh utama dalam sebuah cerita naskah drama.

3) Tokoh Tritagonis

Tokoh tritagonis merupakan tokoh pembantu, baik pembantu untuk tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.

c. Dialog

Dialog merupakan bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antar tokoh dengan tokoh lain. Dialog dalam naskah drama berisikan kata-kata. Artinya, dialog merupakan isi dari apa yang diungkapkan oleh masing-masing tokoh yang terdapat dalam cerita. Kata-kata yang diungkapkan merupakan alat yang paling penting antara orang dengan sesamanya.

d. Latar

Latar atau *setting* merupakan keterangan yang menggambarkan suatu tempat, ruang dan waktu di dalam suatu naskah drama (Kosasih, 2012: 136). Latar dalam cerita berfungsi untuk memperjelas kejadian-kejadian yang terdapat dalam sebuah cerita naskah drama. Selain itu, latar juga merupakan tempat kejadian perkara di dalam sebuah cerita. Latar di dalam naskah drama terdiri dari unsur tempat, waktu dan suasana. Penjabaran dari ketiga unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1) Latar tempat

Latar tempat merupakan tempat terjadinya peristiwa dalam drama atau cerita.

2) Latar Waktu

Latar waktu merupakan waktu terjadinya peristiwa dalam drama atau cerita.

3) Latar Suasana

Latar suasana merupakan latar yang menggambarkan keadaan atau suasana dalam drama atau cerita. Misalnya suasana sedih, tegang, dan gelisah.

e. Konflik

Konflik merupakan pertentangan yang terjadi antar tokoh. Konflik inilah yang membangun cerita dalam sebuah drama (Setyaningsih, 2015: 65). Konflik pada sebuah

naskah drama menjadikan cerita dalam naskah terlihat lebih hidup. Konflik dalam cerita muncul dari dialog atau percakapan antar tokoh yang saling bertentangan. Pertentangan-pertentangan antar tokoh inilah yang memicu adanya awal masalah hingga menuju puncak masalah hingga penyelesaian.

f. Tema

Tema adalah gagasan pokok atau ide yang mendasari pembuatan sebuah drama (Setiyaningsih, 2015: 65). Tema menjadi sasaran utama seorang penulis naskah dalam mewujudkan sebuah karya sastra, khususnya naskah drama sebelum ketangan sutradara untuk dipentaskan. Tema haruslah diungkapkan secara jelas agar isi cerita tidak melebar. Tema yang diungkapkan secara tidak jelas dalam penyampaiannya pun akan kabur. Tema yang biasanya diangkat dalam naskah drama biasanya masalah sosial, percintaan, persahabatan dan sebagainya.

g. Amanat

Amanat adalah pesan yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau penonton melalui karyanya. Amanat yang disampaikan kepada penonton harus ditentukan atau dicari sendiri oleh pembaca atau penonton (Setiyaningsih, 2015: 65).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Sugiyono (2016: 72). Desain eksperimen ini nantinya bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan dari penggunaan media pembelajaran berbasis Quick Response Code (QR Code) terhadap keterampilan menulis naskah drama terhadap peserta didik.

Adapun jenis desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yakni eksperimen semu (Quasi Ekperimen Design) Menurut Sugiyono (2016: 77) desain ini mempunyai kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain ini digunakan pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Adapun bentuk dari Quasi Eksperimen Design yang digunakan dalam penelitian ini yakni Nonequivalent Control Group (pretest-posttest yang tidak ekuivalen). Design pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Pada penelitian ini siswa sebagai subjek diberikan satu kali pengukuran tes awal (*pretest*) dengan tujuan untuk kemampuan menulis siswa sebelum adanya perlakuan dan mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Siswa diberikan perlakuan berupa tes akhir (*posttest*) untuk mengukur keterampilan menulis setelah mendapat perlakuan. Pola penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Desain

Sumber: Sugiyono (2016: 79)

Kelas	<i>Pre- Test</i>	Perlakuan	<i>Post- Test</i>
Ekperimen	o_1	x	o_2
Kontrol	o_3	-	o_4

Keterangan:

o_1 : Nilai Pre- test kelas ekperimen sebelum diberi perlakuan

o_2 : Nilai Post- test kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

- o_3 : Nilai Pre- test kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan
 o_4 : Nilai Post- test kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan
 x : Penggunaan media Quick Respon Code (QR Code)

Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran Quick Respons Code (QR Code) sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan (Konvensional). Sebelum diberikan perlakuan dari model pembelajaran Quick Respons Code (QR Code) masing-masing kelompok diberikan Pre- test. Setelah perlakuan masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan post- test, kemudian dihitung nilai rata-ratanya.

Tabel 1.2 Format Penilaian

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	85 – 100	Sangat Mampu
2.	70 – 84,99	Mampu
3.	55 – 69,99	Cukup Mampu
4.	41 – 54,99	Kurang
5.	< 40	Tidak Mampu

Sumber : Miranti Julia Ulandari. 2017

Pedoman nilai dilakukan dengan penilaian acuan patokan, skor penilaian diambil dari penjumlahan lima aspek penilaian yaitu : Dialog, Tokoh, Alur/Plot, Latar, dan Amanat. P1 merupakan nilai dari peneliti dan P2 merupakan nilai dari guru mata pelajaran. Nilai dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{P1 + P2}{2}$$

Keterangan:

P1 : Nilai peneliti

P2 : Nilai Guru mata pelajaran

Untuk melihat kemampuan siswa dalam menulis naskah drama, peneliti menggunakan tes tertulis karena sesuai akan bahan tes dengan kurikulum yang berlaku yaitu pada Kompetensi Dasar 4.16 “Menyajikan drama dalam bentuk pentas dan naskah.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Saphiro Wilk*. Proses perhitungan normalitas ini menggunakan bantuan software SPSS versi 26 untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Sebuah syarat data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat alpha 5% (*sig. (2-tailed) > 0.05*). Jika nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih kecil dari tingkat alpha 5% (*sig. (2-tailed) < 0.05*), maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas sebaran data posttest pembelajaran teks narasi dari kedua sampel penelitian dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.3
Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.141	31	.121	.942	31	.094
	Posttest Ekperimen	.151	31	.068	.974	31	.621
	Pretest Kontrol	.155	31	.056	.938	31	.072
	Posttest Kontrol	.135	31	.157	.940	31	.082

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh data penelitian ini, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai Shapiro Wilk sig > 0.05, artinya semua data di atas berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas peneliti menggunakan software SPSS 26 dengan Test of Homogeneity of variances. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.929	1	60	.170
	Based on Median	1.719	1	60	.195
	Based on Median and with adjusted df	1.719	1	54.940	.195
	Based on trimmed mean	1.924	1	60	.171

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig). Based on Mean adalah sebesar 0,170 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau (homogen).

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis st/atistik, diperoleh bahwa data terdistribusi normal dan kedua sampel homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t, menggunakan bantuan program SPSS 26. Dengan diketahui sebagai berikut:

Tabel 1.5
Tabel Uji t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.929	0.17	2.436	60	0.018	6.484	2.662	1.159	11.808

Equal variances not assumed			2.436	56.98	0.018	6.484	2.662	1.154	11.814
-----------------------------	--	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------

Berdasarkan hasil uji-t diatas diketahui nilai sig. Levene's Test for Equality of variances adalah sebesar $0,17 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varian data antara kelompok kelas eksperimen adalah homogen atau sama (V. wiratna Sujarweni, 2014: 99). Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel "Equal variances assumed".

Dasar Pengambilan Keputusan

1. jika nilai sig. (2.tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar data pretest dan posstest.
2. Jika nilai sig. (2.tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

Pengambilan Keputusan

Berdasarkan tabel diatas "Independent Samples Test" pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.018 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media QR Code terhadap hasil belajar menulis naskah drama siswa pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh media QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama sebelum dan sesudah diterapkan pada kelas eksperimen. Sampel yang diambil dari penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII C sebagai kelas kontrol dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan perlakuan berupa buku teks dan kelas eksperimen diberi perlakuan berupa media QR Code.

Setelah melakukan penelitian terhadap siswa kelas VIII C dan VIII E, peneliti memperoleh hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih kecil dari tingkat alpha 5% (Sig. (2-tailed) $< 0,05$) yang membuktikan bahwa data sampel terbukti data berdistribusi normal. Varian sampel-sampel terbukti homogen dengan hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat alpha 5% (Sig. (2-tailed) $> 0,05$).

Nilai rata-rata pretest dan posstest di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest di kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest di kelas eksperimen sebesar 63 dan nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen sebesar 71 Sementara itu, nilai rata-rata pretest di kelas kontrol sebesar 54 Dan nilai rata-rata posttest di kelas kontrol sebesar 64 Nilai rata-rata posttest di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata posttest di kelas kontrol ($70 > 64$).

Setelah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t-test, diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) hasil post-test sebesar 0,018 lebih kecil dibandingkan nilai taraf signifikansi sebesar 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya terdapat pengaruh antara media QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Jambi.

Pada pelaksanaan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama ini, kelas kontrol diberikan perlakuan

dengan buku teks dan memperlihatkan suasana kelas saat proses pembelajaran yang cukup kondusif. Sebagian siswa antusias saat buku teks diberikan dan konsentrasi membaca informasi yang diberikan, namun sebagian siswa kurang antusias dan malas-malasan membaca informasi yang diberikan. Ketika diminta mengerjakan tugas yang diberikan, mereka enggan untuk menuangkan idenya ke dalam tulisan karena merasa tidak percaya diri dengan apa yang mereka tulis, apakah dapat dikatakan struktur kebahasaan naskah drama atau tidak. Pengaruhnya terlihat pada hasil tulisan mereka yang kurang memberikan alasan yang logis dan data yang faktual, serta masih ada beberapa siswa yang cenderung menjiplak naskah dari buku yang diberikan.

Berbeda dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media QR Code, suasana kelas saat proses pembelajaran lebih kondusif. Siswa jauh lebih fokus dan antusias saat diberikan QR Code yang nantinya akan mereka scan menggunakan bantuan aplikasi *Scan Code Generator* berupa video pementasan drama. Mereka sangat konsentrasi memperhatikan dan menyimak informasi yang diberikan. Saat diminta mengerjakan tugas yang diberikan guru berupa menulis naskah drama, mereka antusias. Mereka jauh lebih paham terhadap perbedaan struktur dan kebahasaan naskah drama. Sedikit siswa yang merasa kesulitan menuangkan idenya ke dalam tulisan, mereka pun menjadi lebih percaya diri, terlihat dari hasil tulisan mereka yang berusaha untuk memberikan alasan yang logis dan data yang faktual. Hal tersebut berpengaruh terhadap pemerolehan nilai siswa.

Media pembelajaran berbasis QR Code mampu meningkatkan atau mempertinggi kualitas pengajaran sehingga sasaran pembelajaran dengan mudah dicapai. Berdasarkan hasil hipotesis, ternyata penilaian ini cukup mendukung hasil penelitian Rizqi Abdul Majid (2021) menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan media pembelajaran QR Code. Media QR Code dapat menciptakan suasana yang nyaman, memberikan sugesti terhadap suatu hal, merangsang berkembangnya imajinasi, dan membantu siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini sepaham dengan Smith, Dkk, dalam Guntur. F (2018) penggunaan QR Code berhasil dalam membantu siswa memenuhi ketiga ranah pembelajaran. Dengan kode QR Code juga memungkinkan untuk menghubungkan sumber daya digital untuk teks tercetak. Ini juga berarti potensi untuk memperkaya materi pembelajaran berbasis kertas. Media pembelajaran juga diperkaya dapat melayani dan memotivasi siswa dengan kebutuhan belajar yang berbeda. Dengan demikian media QR Code sangat memiliki peran dalam proses pembelajaran terutama penyampaian suatu konsep dalam hal ini materi pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan nilai pretest diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 63,09 dan kelas kontrol 54,09. Sehingga dapat dikatakan bahwa prestasi kelas eksperimen dan kontrol tidak dapat perbedaan yang signifikan. Selisih nilai rata-rata posttest dan pretest kelas eksperimen yaitu: 7,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media berbasis QR Code. Nilai posttest diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,80 dan kelas kontrol yang diajar secara konvensional memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 64,32 Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi akhir siswa yang menggunakan media pembelajaran QR Code lebih baik dari prestasi siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis QR Code.

Selain itu juga melalui perhitungan berbantuan SPSS 26 juga dapat dibuktikan dengan hasil uji t (*Independent sample test*) menggunakan Microsoft excel dimana diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) hasil *posttest* sebesar 0,018 lebih kecil dibandingkan nilai taraf signifikansi sebesar 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya terdapat pengaruh media QR Code terhadap kemampuan menulis naskah drama antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, D., & Djazari, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(2), 99-112.
- Firmansyah, Guntur, dan Didik Hariyanto. (2019a). "The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2) 265-278.
- Firmansyah, Guntur, dan Didik Hariyanto.(2019b) "Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Qr Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tennis Meja." *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*. 2(1).
- Kasiram, Moh. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Malang:. UIN-Maliki Press
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529-549.
- Mustakim, S., Walanda, D. K., & Gonggo, S. T. (2013). Penggunaan qr code dalam pembelajaran pokok bahasan sistem periodik unsur pada kelas x sma labschool untad. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 215-221.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2).
- Rismalia, R. Pengaruh penggunaan model pembelajaran student team achievement division (stad) terhadap keterampilan menulis naskah drama siswa kelas viii smp negeri 7 muaro jambi. *jurnal pengaruh penggunaan model pembelajaran student team achievement division (stad) terhadap keterampilan menulis naskah drama siswa kelas viii smp negeri 7 muaro jambi*.
- Sugiyono, (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Berbasis Pendekatan Kontekstual di FKIP Universitas Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 80-92.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90-100.