

## **Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang**

**Fajar Anisa Handayani\* & Titik Haryati**

Universitas PGRI Semarang, Indonesia

\*Corresponding Author: [fajaranisa14@gmail.com](mailto:fajaranisa14@gmail.com)

### **Article History**

Received : February 07<sup>th</sup>, 2024

Revised : March 20<sup>th</sup>, 2024

Accepted : April 18<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang terjadi sekarang dapat mempengaruhi dunia pendidikan. Salah satunya dalam pemanfaatan teknologi didalam pembelajaran yang mana sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad 21. Tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran sebagai implementasi pembelajaran sesuai kodrat zaman pemikiran dari Ki Hadjar Dewantara. Metode dari penelitian ini adalah kualitatif dilakukan, dengan melaksanakan observasi dan melakukan studi literatur dari kajian-kajian yang dapat mendukung penyusunan penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis QR Code yang dapat memberikan kemudahan dan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa implementasi penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran sesuai dengan pemikiran kodrat zaman Ki Hadjar Dewantara. Dimana zaman yang berkembang juga dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan baik dalam pengajaran maupun menyediakan media pembelajaran. Proses pembelajaran setiap zaman tidak bisa disamakan karena memiliki kebutuhan yang berbeda. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran QR Code sesuai dengan pembelajaran abad 21 dan kodrat zaman pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Pembelajaran sesuai kodrat zaman harus sesuai dengan perkembangan zaman yang sedang berlangsung dengan memanfaatkan teknologi didalam pembelajaran serta disesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan bervariasi.

**Keywords:** Kodrat zaman, Media pembelajaran, QR code

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi merupakan suatu hal penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara sekarang ini. Perkembangan zaman yang lebih modern membuat teknologi berkembang menjadi lebih canggih dan maju. 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 media 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.

Pembelajaran yang efektif, diperlukan penggunaan media yang mendukung agar informasi dapat diserap dengan maksimal. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi informasi memiliki peran kunci sebagai sarana untuk mengakses sebanyak mungkin sumber informasi yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Namun hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam mengajar di dunia pendidikan. Tantangan bagi pendidik yaitu mengkondisikan diri agar tidak terlena dengan kemudahan teknologi, kemudahan teknologi pendidikan memberikan tantangan bagi pendidik untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran agar peserta didik tetap tertarik ketika pembelajaran tatap muka. Selain itu kemampuan berpikir kritis serta pemahaman teknologi yang cepat yang dimiliki peserta didik mengharuskan pendidik terus

belajar dan mengembangkan diri agar dapat mengimbangi kemampuan peserta didik sehingga peran guru tidak akan tergeser dengan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susilo & Sarkowi (dalam 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.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dimanfaatkan sebagai pendukung dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rizal et al., (2016:10) merupakan sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Sedangkan menurut Balandin et al., (2010:4) media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Penggunaan media pembelajaran yang 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 maupaun media audiovisual serta berbagai jenis media lainnya. Dengan demikian

peneliti memanfaatkan teknologi QR Code sebagai media pembelajaran sebagai salah satu bentuk inovasi teknologi.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran adalah penggunaan QR-Code atau Quick Responsive Code. QR Code adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, yaitu Denso Wave, pada tahun 1994. Meskipun telah ada selama hampir 23 tahun, manfaat dari QR Code tetap sangat signifikan (Majid et al., 2021). Penggunaan QR Code dalam media pembelajaran memudahkan pendidik dalam penerapannya serta memudahkan pula peserta didik dalam mengaksesnya. Informasi yang sebelumnya cukup banyak, dengan adanya QR Code dapat disimpan dalam bentuk kode yang simpel dan dapat diakses dengan cepat. QR code dapat ditempatkan di berbagai media, termasuk buku teks, poster, lembar kerja, atau presentasi, sehingga memungkinkan peserta didik untuk dengan cepat mengakses informasi tambahan, video, situs web, atau sumber daya lainnya yang mendukung pembelajaran mereka.

Namun, penting untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan melalui QR code relevan, berkualitas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan QR code dalam media pembelajaran juga memerlukan aksesibilitas perangkat yang sesuai dan koneksi internet, yang mungkin menjadi kendala bagi beberapa peserta didik atau lingkungan pembelajaran tertentu. Hal tersebut merupakan tantangan serta kesiapan dari pihak sekolah, peserta didik maupaun guru untuk menyediakan sarana prasarana seperti smartphone, tablet serta koneksi internet untuk mengakses barcode tersebut sehingga media pembelajaran dapat diakses dan dipelajari dengan maksimal oleh peserta didik. Beberapa tahun belakangan ini peserta didik diberbagai daerah sudah banyak menggunakan smartphone dalam pembelajaran yang memang diberikan oleh orang tuanya untuk menunjang kegiatan belajar di Sekolah. Beberapa sekolahpun juga menyediakan fasilitas computer dan koneksi internet di lingkungan sekolah namun pemnggunaanya terbatas hanya untuk belajar saja. Hal tersebut juga sudah dilakukan oleh SMP N 6 Semarang. Dimana sekolah yang berada di Tengah kota yang terbuka akan perkembangan teknologi, SMP N 6 Semarang memperbolehkan peserta didiknya menggunakan smarthphone

dalam pembelajaran ketika memang dibutuhkan dan disediakan internet untuk menunjang pembelajaran tersebut.

Inovasi media pembelajaran dengan menggunakan QR Code dapat menjawab tantangan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana pendidik dapat mengembangkan atau memodifikasi media pembelajaran yang sudah ada dan disesuaikan dengan kodrat zaman yang sedang berlangsung sekarang. Kodrat zaman menurut Irawati et al., (2022:7) yaitu kekuatan, potensi, atau keadaan diri yang dimiliki oleh seseorang yang dapat berubah secara dinamis sesuai dengan kondisi sosial, budaya masyarakat, atau perkembangan zaman. Sehingga kodrat zaman dapat dipahami juga sebagai potensi atau keadaan peserta didik yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman atau budaya masyarakat sekitar. Pendidikan yang sesuai dengan kodrat zaman yaitu pendidikan yang mampu menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan sosial, teknologi, dan budaya yang terjadi pada masa tersebut. Materi yang diberikan serta media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan sesuai kodrat zaman yaitu yang sesuai dengan perkembangan zaman yang sedang terjadi sekarang ini yaitu dengan mengintegrasikan teknologi didalamnya.

Pendidikan yang sesuai dengan kodrat zaman merupakan pendidikan yang fleksibel, adaptif, dan progresif, yang terus berubah dan berkembang sejalan dengan perubahan zaman dan kebutuhan manusia. Ini memastikan bahwa siswa dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam kehidupan mereka di masa depan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan QR Code diharapkan mampu menciptakan pendidikan sesuai dengan kodrat zaman Ki Hadjar Dewantara yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dimana menurut Depdiknas, (Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003) tujuan pendidikan nasional yaitu sebagai wadah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran

QR-Code sebagai Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD perlu dilakukan sebagai upaya pengintegrasian teknologi dalam pendidikan. Media pembelajaran dengan QR code diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran di era teknologi yang dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran di sekolah.

## METODE

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu dengan menggambarkan dan membandingkan fenomena-fenomena tertentu. Metode kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan cara mendeskripsikannya secara detail. Menurut Moleong (dalam Juningtias et al., 2024) penelitian deskriptif merupakan serangkaian kalimat yang mengekspresikan masalah, keadaan, atau peristiwa sebagaimana adanya tanpa menambahkan interpretasi atau analisis tambahan. Ini hanya berfokus pada ungkapan fakta atau keadaan yang ada. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang fenomena yang diteliti, yang dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan dan memahami dunia yang kompleks di sekitar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Sugiyono, (2017:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dimana peneliti memperoleh data dari observasi dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati pemanfaatan media Pembelajaran QR Code di dalam kelas ketika pembelajaran. Dokumentasi dapat memperkuat data observasi, informasi yang didapatkan akan dijadikan acuan dalam Menyusun penelitian ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah menghasilkan gambaran mengenai pemanfaatan media QR Code dalam pembelajaran dikelas khususnya pada pembelajaran PPKn. Selain itu juga untuk menghasilkan gambaran mengenai media

pembelajaran QRcode yang berbasis teknologi merupakan sebuah implementasi pendidikan sesuai dengan kodrat zaman yang sedang berkembang sekarang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan Media Pembelajaran QR Code

Media pembelajaran QR Code merupakan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan. QR Code adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis informasi yang ada seperti teks, URL ataupun kontak. QR Code dibuat untuk memfasilitasi dan menyimpakan pertukaran informasi dengan cepat menggunakan perangkat elektronik yang memiliki kamera seperti ponsel maupun tablet. QR Code dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai alat untuk memberi akses langsung ke berbagai sumber daya pendidikan termasuk teks tambahan, video, gambar, situs web atau aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran. QR Code dapat ditempatkan pada buku teks, poster, lembar kerja peserta didik, presensi ataupun bahan ajar lainnya yang berkaitan dengan pendidikan.

Pada penelitian ini QR code ditempatkan pada bahan pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk video yang memuat materi ajar mengenai wawasan Nusantara. Video bahan ajar tersebut diupload di youtube ataupun google drive kemudian link upload video tersebut di ubah menjadi QR Code. Dimana QR Code tersebut yang akan dipindai oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Berikut media ajar berbasis QR Code yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Media belajar QR Code

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran peserta didik diminta untuk mengambil smartphone yang dikumpulkan di wali kelas untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Setelah itu peserta didik diminta memindai QR Code yang ditayangkan pada layar proyektor ataupun yang sudah ditempel di sisi kanan dan kiri kelas menggunakan smartphone.

QR Code yang berhasil dipindai akan memunculkan video pembelajaran terkait materi yang diajarkan yaitu wawasan Nusantara poin definisi, dasar, tujuan dan landasan. Peserta didik diminta menyimak dan memahami video pembelajaran tersebut kemudian diberi kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang belum peserta didik pahami.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pemilihan QR code sebagai media pembelajaran memiliki kemudahan bagi peserta didik maupun pendidik karena melalui QR Code tersebut peserta didik dapat mengakses dengan mudah dan bisa dibaca dimanapun karena dapat tersimpan dalam masing-masing smartphone peserta didik. Sedangkan bagi pendidik yaitu lebih mudah dalam pendistribusian materi kepada peserta didik. Peserta didik dapat mengakses bahan ajar dalam bentuk QR Code dengan memindai matriks menggunakan smartphone. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyanti et al., (2021:2) bahwa QR Code dipilih karena QR Code memiliki banyak keunggulan, antara lain mudah dibuat, gratis dibuat, mudah diakses dan dapat dibaca oleh kebanyakan smartphone

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran QR Code yaitu dapat meningkatkan efisiensi, interaktivitas dan pengalaman belajar peserta didik karena menghadirkan media baru. Efisien karena media ajar tersebut dapat diakses dengan cepat melalui smartphone yang tersedia koneksi internet. Peserta didik tidak harus mengetik URL atau mencari materi secara manual, mereka dapat dengan cepat memindai QR Code untuk mengakses informasi yang diperlukan. Media QR Code dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif yaitu dengan menempel QR Code disekitar kelas ataupun lingkungan sekolah peserta didik dapat memindai. Media pembelajaran berbasis QR Code juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda

yaitu dengan memindai barcode yang tersedia sehingga dapat mengakses video pembelajaran yang ada. Dimana media pembelajaran berbasis video dapat memenuhi gaya belajar peserta didik visual dan audio visual.

### **Kesesuaian Media Pembelajaran QR Code dengan Pendidikan Kodrat Zaman Ki Hadjar Dewantara**

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaranpun dalam pengembangannya semakin bervariasi. Hal ini dikarenakan agar pembelajaran sesuai dengan apa yang sedang berkembang di dunia sekarang ini. Pembelajaran sekarang ini menekankan pembelajaran abad 21 dan yang berpusat kepada peserta didik serta memanfaatkan teknologi didalamnya. Sejalan dengan pendapat dari Putri, Vena (2019:3) bahwa pendidikan jika ditinjau dari kodrat zaman, Pendidikan hendaknya disesuaikan dengan zamannya. Pendidikan saat ini menekankan pada aspek keterampilan abad 21 dimana pembelajaran berpusat dan berpihak kepada peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik itu seperti apa. Begitu pula media pembelajaran yang ada didalam pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi didalamnya. Diperkuat dengan pendapat Syawaluddin et al., (2022:92) bahwa pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan haruslah memperhatikan keadaan peserta didik, kondisi lingkungan dan sosial setempat, agar media yang digunakan dapat efektif, tepat sasaran dan sesuai pula dengan kemampuan peserta didik.

Pendidikan sesuai kodrat zaman di abad 21 ini yang menjadi poin utama adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran yang berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat memberi kemudahan bagi guru dan peserta didik. Hal ini didukung dengan pendapat Iskandar, (2019:24) bahwa pemanfaatan teknologi bagi guru dapat digunakan untuk mengembangkan kreatifitas dan profesi demi menjadikan peserta didik yang lebih berkualitas. Pemanfaatan teknologi bagi peserta didik yaitu untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk mencari persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran. Media pembelajaran QR Code dalam penelitian ini merupakan contoh memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Pendidikan sesuai kodrat zaman adalah pendidikan yang dijalani anak sesuai dengan era yang dijalannya sehingga edukasi saat ini menuntun anak untuk menyesuaikan diri (irama) dengan zaman dan menekankan kepada peserta didik untuk memiliki keterampilan (isi) sesuai dengan zamannya. Didukung juga dengan pandangan kodrat zaman Ki Hadjar Dewantara menurut Tampa et al., (2023:9) merupakan dasar dari pendidikan bagi peserta didik yang berkaitan dengan isi dan irama.

Peserta didik pada zaman ini sudah sangat masif menggunakan smartphone, begitu pula di SMP N 6 Semarang. Peserta didik diizinkan menggunakan smartphone ketika pembelajaran yang memang membutuhkan smartphone dengan pengawasan guru. Dimana smartphone tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan variatif.

Melalui media QR code peserta didik dapat terpacu atau termotivasi untuk memanfaatkan smartphone atau teknologi lainnya sebagai alat bantu yang dapat memudahkan proses belajar mengajar didalam kelas. Pembelajaran sesuai dengan kodrat zaman yaitu yang dapat menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kelebihan dalam penggunaan Media QR Code yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya dapat diakses secara berulang ataupun dapat disimpan dalam perangkat peserta didik sehingga ketika peserta didik ketika ingin mengulang atau meriview materi dapat dilakukan secara mandiri.

Zaman yang berkembang menyebabkan perbedaan kebutuhan pendidikan pada peserta didik sehingga pembelajaran atau metode belajar yang dahulu digunakan ketika pendidik menempuh pendidikan kurang dapat diimplementasikan dalam pendidikan abad 21 sekarang ini. Media QR code dapat memenuhi kebutuhan peserta didik baik gaya belajar maupun sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada. Didalam Media QR Code bisa memuat beberapa materi dalam berbagai bentuk berupa video, power point, audio maupun teks yang dapat memenuhi gaya belajar peserta didik seperti auditori, visual dan audiovisual. Dimana materi yang diberikan atau disajikan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah disepakati dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik tersebut. Media pembelajaran QR Code dapat dikatakan berpihak kepada peserta didik karena dengan media ini

peserta didik diajak untuk ikut andil dalam penggunaan teknologi. Secara tidak langsung peserta didik sudah ikut melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kodrat zaman dengan menyesuaikan diri dengan zaman yang dapat mengasah ketrampilan diri peserta didik sesuai pendidikan abad 21.

## KESIMPULAN

QR Code sudah marak digunakan diberbagai bidang kehidupan. QR Code juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan QR Code dalam penelitian ini ditempatkan pada media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis QR Code dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses informasi yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran QR Code efektif digunakan dalam pembelajaran serta efisien waktu karena peserta didik tidak perlu mengetik link panjang hanya perlu memindai barcode yang sudah disediakan dengan smart phone yang memiliki koneksi internet yang nantinya akan memunculkan informasi atau bahan ajar terkait materi yang diajarkan. Media pembelajaran QR Code sesuai dengan kodrat zaman karena dengan media tersebut sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan sesuai kebutuhan peserta didik. Dimana seiring berkembang zaman kebutuhan peserta didik pun berbeda sehingga dalam pelaksanaak pembelajaran harus disesuaikan dengan zaman yang sedang berkembang sekarang. Dan pembelajaran yang berpihak dengan peserta didik, Dimana peserta didik ikut andil memanfaatkan teknologi selama pembelajaran yang merupakan bentuk penyesuaian diri pada perkembangan yang sekarang terjadi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

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 Pemanfaatan Media QR Code Sebagai Upaya Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman Ki Hadjar Dewantara di SMP N 6 Semarang

sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan masukan mengenai artikel ini sehingga dapat terselesaikan.

## REFERENCES

- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Pemanfaatan Augemented Reality Sebagai Meddia Pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 4. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- 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.
- Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidikan Vokasi di Era Kurikulum Merdeka. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 7. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4493>
- Iskandar. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 di MTs Negeri Pinrang. *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 24. <http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf>
- Juningtias, K. R., Yuliatin, Y., Sawaludin, S., & Zubair, M. (2024). Upaya Guru PPKn Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal “Nggahi Rawi Pahu” Untuk Membentuk Karakter Jujur Peserta Didik di SMP Negeri 1 Dompu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 3. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1243>
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8>

i2.36314

- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 1. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Putri, V. A. R. & A. (2019). Pemikiran ki hadjar dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 3.
- 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>
- Riyanti, T., Agustina, T. W., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Kartu Games Make a Match Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v11i1.12195>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran* (M. N. Ramadhan (ed.); II, Vol. 13). CV Nurani. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D* (1st ed.). CV Alfabeta.
- Syawaluddin, A., Pagarra, H., Krismanto, W., & Sayidiman (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (I).
- Tampa, A., Ja'faruddin, & Firdaus, A. M. (2023). Menggali Kearifan Ki Hajar Dewantara : Relevansi Pemikiran dalam Transformasi Pendidikan Abad-21. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2023*, 9. <https://www.ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/54110>