



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **Sistem Interaktif Siswa Menyimak Asik (SISMA) Berbasis Media QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar**

Rachma Indria Pinasti<sup>1)</sup>, Fitri Puji Rahmawati<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

E-mail: [a510210116@student.ums.ac.id](mailto:a510210116@student.ums.ac.id)

E-mail: [fpr223@ums.ac.id](mailto:fpr223@ums.ac.id)

---

**Abstract.** This study aims to describe the implementation of the Student Interactive System for Listening Fun (SISMA) based on QR Code as an innovation in interactive and effective learning media for elementary school students. The method used is descriptive qualitative, data was collected through observation, interviews and documentation at SDN Kasreman 3 Ngawi. The results of the study describe that the implementation of SISMA improves students' concentration and understanding in listening activities in class and encourages flexible independent learning that can be accessed anytime and anywhere. The QR Code that is created can attract students to increase listening activities because it is interesting, by being able to be accessed anytime and anywhere, students' understanding of listening activities increases and some students can retell or in writing. SISMA uses QR Code media that can provide quick access to interactive audio learning materials to improve students' listening skills in a more interesting and effective way. The use of SISMA technology based on QR Code media makes it easier to access listening activities for teachers and students. However, there are obstacles such as the availability of adequate devices and internet connection problems.

**Keywords:** SISMA; QR Code; Listening skills

---

### **I. PENDAHULUAN**

Teknologi telah menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran di kelas saat ini. Kemampuan menyimak memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu sejak usia dini karena menyimak merupakan keterampilan dasar yang perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari kemampuan berbahasa. (Subakti, 2023) Meskipun demikian, keterampilan menyimak yang menjadi aspek fundamental dalam proses pembelajaran seringkali kurang mendapat perhatian, khususnya di jenjang sekolah dasar di Indonesia. Menyimak adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat esensial dalam dunia pendidikan. Aktivitas ini melibatkan proses mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, memahami isi, serta menangkap pesan yang disampaikan secara langsung oleh guru (Lubis, 2022).

Siswa SD cenderung menghadapi tantangan dalam menyimak efektif akibat faktor internal, seperti tingkat konsentrasi yang rendah dan kurangnya motivasi, serta faktor eksternal, seperti metode pengajaran yang kurang interaktif dan minimnya media pembelajaran yang mendukung. Salah satu penyebab utama adalah pendekatan tradisional yang masih mendominasi pembelajaran di kelas, di mana guru lebih banyak berperan sebagai sumber informasi, sementara siswa menjadi penerima pasif.

Selain itu, lingkungan belajar yang kurang mendukung turut memengaruhi kemampuan menyimak siswa. Selama proses pembelajaran, siswa sering merasa jenuh akibat keterbatasan media yang digunakan, seperti penyampaian materi yang hanya berupa teks bacaan (Aryani, 2021). Banyak sekolah di daerah dengan keterbatasan fasilitas pendidikan, sehingga sulit menciptakan aktivitas yang dapat merangsang keterampilan mendengar. (Khoiriah, 2022) menunjukkan bahwa aktivitas menyimak dapat

meningkat jika menggunakan pendekatan berbasis cerita atau permainan edukatif, belum dioptimalkan dalam kurikulum. Masalah lain yang sering muncul adalah penggunaan bahasa formal yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga menyebabkan kebingungan dan penurunan kemampuan menyerap informasi. Pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi mendongeng digital atau platform interaktif, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak (Haptanti et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui gabungan elemen visual dan audio. 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 audio sebagai media pembelajaran merupakan upaya sekolah dalam memanfaatkan teknologi dengan maksimal (Febyanti et al., 2022). Hal di banyak sekolah, metode pengajaran untuk melatih kemampuan menyimak cenderung monoton, seperti mendengarkan cerita panjang tanpa variasi media atau aktivitas. Hal ini mengurangi minat siswa untuk terlibat secara aktif. Kurangnya Sumber Belajar Audio minimnya penggunaan teknologi atau media berbasis audio, seperti cerita interaktif atau rekaman dialog, membuat siswa kurang terpapar pada aktivitas menyimak yang bervariasi. Lingkungan kelas yang kurang kondusif, lingkungan kelas yang bising atau tidak tertata dengan baik sering kali mengganggu konsentrasi siswa saat menyimak. Sejumlah penelitian serupa telah dilakukan (Sakina et al., 2023), yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat ketika mereka menggunakan QR Code untuk mencari instruksi atau panduan dalam diskusi kelompok.

Untuk menjawab tantangan ini, Sistem Interaktif Siswa Menyimak Asik (SISMA) sebuah media QR Code interaktif yang dirancang khusus untuk menjadi solusi meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan cara yang menyenangkan. SISMA memanfaatkan teknologi QR code untuk menyediakan akses mudah ke materi pembelajaran yang interaktif dan variatif. Dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif, SISMA bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar menyimak. 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. Media ini berisikan cerita pendek yang dibuat oleh peneliti yang menyediakan materi yang sesuai dengan kurikulum tetapi juga menawarkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan

minat dan keterampilan menyimak siswa. Oleh karena itu, akan dipaparkan dalam SISMA berbasis media QR Code yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran khususnya yang interaktif, menarik minat dan kemampuan siswa untuk belajar menyimak dengan tetap menjaga interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian peneliti memanfaatkan teknologi SISMA berbasis media QR Code sebagai media pembelajaran sebagai salah satu bentuk inovasi teknologi. Latar belakang dari tujuan penelitian ini sebagai berikut: Pertama, menganalisis efektivitas SISMA berbasis QR Code dengan mengidentifikasi sejauh mana SISMA berbasis QR Code dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan menyimak lalu mengukur dampak penggunaan SISMA terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyimak. Kedua, mendeskripsikan implemmentasi SISMA berbasis QR Code dalam pembelajaran dengan menjelaskan dan menggambarkan bagaimana guru, siswa memanfaatkan SISMA dalam proses belajar menyimak. Ketiga, mengukur kemudahan dan kepraktisan penggunaan SISMA berbasis QR Code dengan menilai tingkat kemudahan akses dan penggunaan SISMA oleh siswa dan guru serta mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapan SISMA. Keempat menilai potensi SISMA sebagai media pembelajaran inovatif dengan mengevaluasi sejauh mana SISMA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang fleksibel dan adaptif di era digital.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif didasarkan pada filsafat postpositivisme, yang bertujuan untuk mengkaji objek dalam kondisi alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pendekatan dalam penelitian ini diambil karena peneliti ingin mendeskripsikan dan mengamati pemanfaatan terkait SISMA berbasis QR Code di dalam kelas ketika pembelajaran.

Data penelitian berupa data dari informasi tanggapan guru dan siswa ketika penggunaan media pembelajaran SISMA berbasis media QR Code di dalam kelas. Data penelitian ini diperoleh dari observasi yang dilakukan di kelas 2 SD Kasreman 3 ketika menggunakan SISMA, Wawancara dilakukan kepada guru kelas terkait dengan guru kelas, serta dokumentasi pembelajaran menyimak. Peneliti ingin menguraikan tanggapan siswa terhadap menyimak siswa menggunakan SISMA.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik interaktif. Penggunaan teknik triangulasi memastikan validitas data dengan menggabungkan berbagai sumber data kualitatif. Menggunakan cara bandingkan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti.

Identifikasi kesamaan atau perbedaan dalam temuan dari berbagai metode.

### III. HASIL

Penerapan SISMA berbasis QR Code sebagai inovasi media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk siswa di SDN Kasreman 3 Ngawi khususnya kelas 2 SD dilaksanakan dengan beberapa tahapan penelitian. Langkah awal yang peneliti laksanakan adalah dengan observasi dan analisis kebutuhan mengamati keterampilan menyimak siswa dan kendala dalam pembelajaran lalu mengembangkan media dengan materi menyimak. Melakukan observasi untuk melihat sejauh mana keterampilan menyimak terhadap pemahaman peserta didik khususnya dalam kegiatan menyimak. Pada tahap analisa awal, peneliti menganalisis dan menemukan karakteristik siswa dengan melaksanakan observasi wawancara. Berdasarkan hasil penelitian di kelas rendah Sekolah Dasar Kasreman 3, sebelum penerapan QR code dalam pembelajaran menyimak, pelaksanaan kegiatan menyimak umumnya masih mengandalkan metode tradisional yang antara interaksi langsung antara guru dan siswa, serta penggunaan materi cetak dan media audio konvensional. Guru biasanya memanfaatkan buku teks, rekaman audio, atau video yang diputar dengan perangkat seperti tape recorder.

Pada pembelajaran menyimak di kelas rendah, metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, yaitu “siswa mendengarkan materi yang disampaikan langsung oleh guru atau melalui media yang tersedia, lalu diminta untuk memahami, menganalisis, dan memberikan tanggapan baik secara lisan maupun tertulis berdasarkan arahan pembelajaran” (A/G/15102024).

Pendekatan ini seringkali memerlukan waktu yang lebih lama karena terbatasnya akses ke materi pendukung dan ketergantungan pada ketersediaan perangkat untuk memutar audio. Selain itu, guru perlu secara aktif mengawasi dan memandu proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti materi dengan sebaik mungkin. Sejalan dengan hal tersebutlah penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik khususnya dalam kegiatan menyimak.

Penelitian ini dirancang dengan pemanfaatan teknologi menggunakan QR Code. SD Kasreman 3 Ngawi telah mengembangkan penggunaan teknologi asesmen digital oleh guru sebagai bagian dari proses pembelajaran. Nantinya sebelum memulai kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan siap dan mempersiapkan diri yang akan dipandu oleh wali kelas. Berikut ini merupakan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan.



**Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran**

Berdasarkan pada gambar tersebut, siswa akan diarahkan untuk memperhatikan secara saksama terlebih dahulu QR code yang telah disediakan oleh guru. Setelah itu siswa diminta untuk memindai QR Code yang ditayangkan pada layar proyektor ataupun yang sudah ditempel di depan kelas menggunakan gawai. SISMA berbasis media QR Code yang berhasil dipindai akan memunculkan voice over pembelajaran terkait materi yang diajarkan yaitu berupa cerita pendek yang telah dibuat. Siswa diminta menyimak dan memahami alur cerita pendek tersebut kemudian diberi kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang belum siswa pahami. Berikut merupakan salah satu QR code yang digunakan oleh guru sebagai media SISMA (Sistem Interaktif Siswa Menyimak Asik) berbasis QR Code:



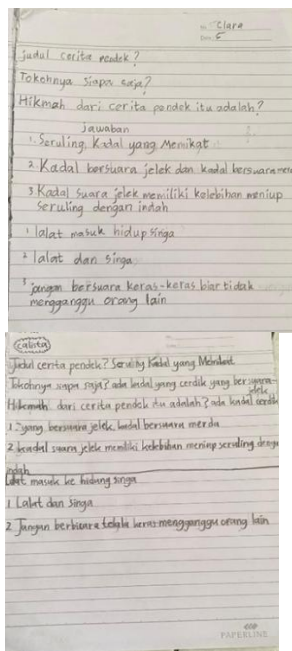
**Gambar 2. Media belajar SISMA berbasis media QR Code**

Gambar 2 menampilkan salah satu hasil media SISMA yang digunakan sebagai media belajar siswa yaitu SISMA berbasis media QR Code. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, pemilihan QR code sebagai media pembelajaran memiliki kemudahan bagi siswa karena melalui SISMA berbasis media QR Code tersebut peserta didik dapat mengakses dengan mudah maupun mengakses kode tersebut kapanpun dan dimanapun karena tersimpan dalam gawai masing-masing siswa.

Dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, media QR code juga memberikan

dampak bagi pendidik yaitu lebih mudah dalam pendistribusian materi kepada siswa. Siswa dapat mengakses bahan ajar dalam bentuk QR Code dengan memindai matriks menggunakan gawai. Selama penerapan sistem ini, guru bertugas memandu siswa dalam penggunaan teknologi, memberikan petunjuk terkait cara memindai QR code, dan menjelaskan cara mengakses serta memahami materi yang tersedia.

Selain itu, guru juga memastikan bahwa siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga mengikutinya dengan seksama, mencatat poin-poin penting, serta memberikan tanggapan berupa diskusi atau tulisan. Sebelum mulai sesi pembelajaran SISMA berbasis media QR Code, tujuan pembelajaran dan teknis pelaksanaan SISMA akan diinformasikan kepada siswa untuk memberikan cerita yang menarik tentang apa yang disampaikan melalui audio yang diputar. Setelah sesi menyimak cerita selesai, interaksi dengan siswa perlu dilakukan oleh guru, contohnya dengan mengajukan pertanyaan terkait cerita yang telah disimak dengan baik, untuk memastikan bahwa siswa memahami cerita dan diskusi mengenai materi yang telah dipelajari dengan baik.



**Gambar 3. Hasil Jawaban Siswa**

Gambar 3 tersebut merupakan hasil tulisan siswa dari kegiatan pembelajaran dengan media SISMA berbasis media QR Code. Pada hasil tersebut, dapat dilihat bahwa siswa yang diminta untuk menuliskan terkait hasil pemahaman mereka terhadap materi yang telah mereka dengar. Tulisan siswa tersebut digunakan sebagai salah satu indikator dalam mengukur keefektifan metode menyimak yang telah diterapkan serta dapat dilihat bahwa secara jelas sejauh mana siswa mampu mengasimilasikan informasi yang mereka

dapatkan dalam bentuk tulisan. Hasil tulisan siswa tersebut mencerminkan bahwa mereka telah memahami materi secara signifikan dan mampu mengidentifikasi ide pokok, detail penting, serta memberikan kesimpulan informasi yang ada secara jelas dan mendalam. Berdasarkan dua hasil tulisan tersebut, dapat terlihat dengan jelas bahwa siswa telah mampu menyimpulkan hikmah maupun inti dari cerita pendek yang mereka dengarkan. Selain itu, peserta didik juga menjadi jauh lebih mahir dalam hal menyimak karena mampu menyertakan informasi tambahan yang dianggap penting atau menarik dari materi yang telah di dengar. Dalam hal ini juga siswa akan lebih terlatih secara efektif khususnya menjadi lebih terampil untuk menuliskan ide-ide maupun pemahaman mereka secara lebih logis dan koheren dalam bentuk tulisan.

Siswa dengan mudah mengulang materi sesuai kebutuhan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dan memberikan dampak positif terhadap motivasi dalam menyimak (A/G/15102024). Penggunaan teknologi digital, seperti mendengarkan cerita melalui audio, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan fokus siswa (A/G/15102024). Setelah dilaksanakan, metode tersebut berpengaruh secara signifikan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, penerapan SISMA berbasis QR Code terbukti membawa berbagai peningkatan yang signifikan dalam aspek motivasi, keterampilan menyimak, serta kemampuan kolaborasi antar siswa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran ini memberikan dampak positif yang tidak hanya terkait dengan penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan digital siswa yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Penggunaan SISMA berbasis media QR Code untuk mengakses materi pembelajaran memberikan nuansa baru dalam kegiatan belajar-mengajar yang sebelumnya cenderung monoton. Siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif ini. Menurut hasil observasi, antusiasme siswa meningkat secara signifikan saat mereka memindai QR Code menggunakan perangkat seperti ponsel atau tablet. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan siswa tidak lagi terlihat pasif.

Sebelumnya, banyak siswa yang kurang memperhatikan saat menyimak materi secara tradisional, tetapi dengan adanya sistem ini, mereka lebih aktif dalam mendiskusikan isi cerita yang mereka dengar. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru, "Mereka menjadi lebih aktif dalam diskusi setelah menyimak materi, karena mereka memiliki pemahaman yang lebih baik dari cerita yang mereka dengar melalui media interaktif ini. Padahal, biasanya siswa hanya asyik sendiri dan tidak fokus pada pembelajaran menyimak" (A/G/15102024).

Hasil tersebut sejalan dengan temuan Riyanto dkk. (2024) yang menemukan bahwa siswa lebih merasa antusias dan termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran QR Code dan meningkatkan hasil kinerja siswa karena lebih menarik perhatian dan minat siswa. Selain meningkatkan motivasi, penerapan SISMA juga berdampak pada perkembangan keterampilan menyimak siswa. Mereka dapat dengan lebih mudah menangkap inti cerita, menganalisis karakter, dan menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan. Guru mencatat bahwa dengan menggunakan teknologi QR Code, siswa menjadi lebih fokus dalam mendengarkan materi. Proses pembelajaran menyimak yang sebelumnya dianggap kurang menarik kini menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara lebih mendalam. Mereka lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat atau jawaban di kelas, bahkan siswa yang sebelumnya jarang berpartisipasi, kini menjadi lebih aktif (Sinaga et al., 2022).

Guru menyatakan, "Sebelumnya, hanya beberapa siswa yang aktif di kelas. Tapi setelah menggunakan SISMA, hampir semua siswa berpartisipasi, bahkan mereka yang biasanya malu-malu" (A/G/15102024). Hasil tersebut menjawab pertanyaan penelitian bahwa peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan media interaktif berhasil mengurangi kecanggungan siswa dalam berkomunikasi dan berpartisipasi dalam diskusi (Cahyani & Subrata, 2024).

Penerapan SISMA juga terbukti efektif dalam mendukung siswa dengan berbagai gaya belajar. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan teknologi QR Code adalah kemampuan untuk memenuhi kebutuhan siswa beragam gaya belajar auditori, maupun visual (Wargani & Silaban, 2023). Bagi siswa yang memiliki cara belajar auditori, seperti yang terlihat pada siswa yang sebelumnya kesulitan memahami teks tertulis, format audio yang disediakan oleh SISMA memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Dengan mendengarkan materi melalui perangkat, siswa dapat lebih fokus dan menangkap informasi lebih baik. Siswa yang lebih nyaman dengan belajar melalui mendengarkan materi, dapat mengulang materi tersebut kapan saja, sesuai dengan kecepatan mereka (Armadani & Budiman, 2022).

Sementara itu, bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, penggunaan QR Code sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih interaktif. Sebelumnya, beberapa siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru secara langsung. Namun, dengan menggunakan teknologi ini, mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar (Maryatin et al., 2024). Hasil temuan tersebut didukung pula berdasarkan hasil wawancara ahli yaitu dengan salah satu guru yang menjelaskan secara mendalam bahwa sebelum adanya SISMA berbasis media QR Code ini, beberapa siswa

merasa bosan jika hanya menyimak cara guru membacakan cerita secara langsung. Namun setelah menggunakan media QR Code, mereka lebih antusias dan bersemangat dalam belajar."

Selain itu, penggunaan SISMA juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital. Dengan memindai QR Code, siswa belajar untuk memanfaatkan teknologi secara produktif, yang penting dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang semakin menuntut kemampuan teknologi sebagai keterampilan dasar. Salah satu dampak positif lainnya dari penggunaan SISMA adalah peningkatan kolaborasi di antara siswa. Guru melaporkan bahwa siswa lebih sering bekerja sama dalam kelompok untuk membahas materi yang mereka dengar setelah menggunakan QR Code. Kolaborasi ini berperan penting dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim.

Siswa yang sebelumnya jarang berinteraksi dengan teman-teman sekelas, kini menjadi lebih terbuka dalam berdiskusi dan berbagi pemahaman tentang materi. Dengan perubahan akan menciptakan suasana belajar yang lebih asik, di mana setiap siswa merasa memiliki kesempatan untuk berbicara dan berkontribusi. Pendapat ini juga diperkuat oleh Inayah (2023) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kondisi siswa dan lingkungan sekitarnya agar media yang digunakan dapat efektif dan sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, SISMA berbasis QR Code terbukti mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Sistem Interaktif Siswa Menyimak Asik (SISMA) berbasis QR Code memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar menyimak, keterampilan digital, dan kolaborasi siswa. Media interaktif ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, SISMA memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

#### IV. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan Sistem Interaktif Siswa Menyimak Asik (SISMA) berbasis QR Code dalam mengoptimalkan keterampilan menyimak siswa di Sekolah Dasar Kasreman 3 Ngawi. Berdasarkan hasil penelitian, sistem ini memberikan berbagai dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan menyimak, serta kolaborasi antar siswa. Memberikan penjelasan mengenai mekanisme bagaimana SISMA memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan adalah peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan SISMA berbasis QR Code. Motivasi siswa yang lebih tinggi tercermin dari antusiasme mereka dalam memindai QR Code untuk mengakses materi pembelajaran, serta meningkatnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas. Peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Pertama, penggunaan QR Code membawa elemen baru dan inovatif dalam pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton. Media interaktif ini menggantikan metode tradisional yang sering kali hanya melibatkan pembacaan materi oleh guru tanpa keterlibatan aktif siswa. Dengan teknologi yang mudah diakses, siswa merasa lebih diberdayakan dan memiliki kontrol terhadap proses pembelajaran mereka.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2020), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi jika mereka merasa memiliki otonomi dalam proses belajar dan merasa bahwa pembelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka. Dalam konteks SISMA berbasis media QR Code memberikan otonomi bagi siswa untuk memilih kapan dan di mana mereka akan mengakses materi, serta memberi mereka kesempatan untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan mereka.

Siswa yang merasa lebih terlibat dan tertarik dalam proses belajar juga cenderung lebih aktif dalam diskusi dan interaksi kelas. Observasi yang dilakukan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif dalam diskusi, kini lebih sering berpartisipasi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat setelah mereka mendengarkan materi melalui media interaktif ini. Peningkatan partisipasi dalam diskusi menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka saat berbicara di kelas. (Iksan et al., 2022).

Salah satu tujuan utama penerapan SISMA adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal ini. Siswa dapat lebih mudah menangkap inti cerita, menganalisis karakter, dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang mereka dengar melalui SISMA berbasis media QR Code. Peningkatan keterampilan menyimak ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, penggunaan media audio atau video yang dapat diakses melalui QR Code memberikan pengalaman mendalam bagi siswa. Metode ini memungkinkan mereka untuk tidak mendengarkan materi secara langsung dari guru, tetapi juga memperkuat pemahaman melalui pengulangan materi yang dapat mereka dengarkan kapan saja sesuai kebutuhan. Siswa yang lebih sering mendengarkan

materi akan memiliki peluang lebih besar untuk menyerap informasi dengan baik.

Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan kemajuan dalam mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan cerita, serta menganalisis karakter yang ada dalam materi yang mereka dengar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak yang dilakukan melalui media interaktif lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi, jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih statis (Arma, 2024; Hartomo & Sukmawati, 2024). Peningkatan keterampilan menyimak ini juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang dikembangkan dalam penelitian Ghani dkk. (2022) mengenai pembelajaran yang terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Penggunaan SISMA berbasis QR Code pada hasil penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman mendalam dan interaksi langsung dengan materi, baik melalui mendengarkan cerita maupun melalui diskusi dengan teman sekelas setelah menyimak materi.

Siswa yang menggunakan SISMA juga lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban atau pendapat mereka di kelas. Sebelumnya, hanya beberapa siswa yang aktif, namun setelah penerapan SISMA, hampir semua siswa berpartisipasi, termasuk mereka yang sebelumnya malu-malu. Kepercayaan diri ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa dan komunikasi, yang juga meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara keseluruhan (Izzati et al., 2024; Yulianeta et al., 2024). Selanjutnya, berdasarkan pada hasil yang telah ditemukan bahwa penerapan SISMA juga terbukti efektif dalam membantu siswa dengan berbagai gaya belajar, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik. Dalam penelitian ini, siswa dengan gaya belajar auditori merasakan manfaat yang besar dari materi yang disajikan dalam format audio. Mereka dapat mendengarkan cerita dan informasi lebih jelas, yang sangat membantu mereka dalam memahami isi materi. Siswa yang kesulitan dalam membaca teks tertulis atau yang kurang fokus dalam pembelajaran berbasis teks, merasa lebih mudah untuk memahami materi ketika menggunakan media audio yang disediakan melalui QR Code. Stoltz dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai indera, terutama pendengaran dan penglihatan, dapat meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

Selain itu, bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, SISMA memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih aktif melalui aktivitas fisik, yaitu memindai QR Code menggunakan perangkat digital seperti ponsel atau tablet. Aktivitas ini memotivasi siswa untuk lebih aktif bergerak dan terlibat langsung dengan materi, yang berkontribusi pada pembelajaran berbasis pengalaman (Ramadhan & Hindun, 2023). Seperti yang dijelaskan oleh Ibu A, beberapa siswa

yang merasa bosan dengan metode tradisional yang hanya melibatkan pembacaan cerita oleh guru, kini merasa lebih tertarik dan antusias dengan penggunaan media QR Code. Hal ini memperlihatkan bahwa penerapan teknologi dapat memecahkan kebosanan dan memberikan hal baru dalam belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Wardarita, 2020). Aspek penting lainnya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pengembangan literasi digital di kalangan siswa.

Penggunaan SISMA berbasis media QR Code sebagai bagian dari proses belajar yang memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi dengan cara yang produktif dan positif. Selain itu, penggunaan media digital seperti QR Code mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang merupakan aspek penting dalam perkembangan pendidikan modern. Penerapan SISMA juga meningkatkan kolaborasi antar siswa. Setelah menggunakan teknologi untuk mengakses materi, siswa lebih sering berdiskusi dalam kelompok untuk membahas isi cerita yang mereka dengar. Temuan tersebut didukung oleh hasil temuan Indarta dkk. (2022) kolaborasi pada era ini sangat penting, mengingat salah satu tujuan pendidikan adalah untuk menyiapkan siswa agar dapat bekerja dalam tim di dunia profesional kelak.

Hasil penelitian ini juga mendukung bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti SISMA berbasis media QR Code, termasuk literasi digital, kolaborasi, keterampilan komunikasi, dan kreativitas. Seperti yang dinyatakan oleh Muliana dkk. (2024) media pembelajaran yang dipilih harus relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks sosial mereka. SISMA berbasis QR Code adalah salah satu contoh penerapan media yang efektif untuk lebih meningkatkan keterampilan dan minat belajar pada siswa di era digital ini.

Kendala penggunaan SISMA berbasis media QR Code dalam penerapan SISMA terdapat beberapa kendala atau tantangan yang dihadapi perlu diperbaiki. Salah satu masalah utama adalah ketersediaan akses yang kurang baik, karena beberapa sekolah mungkin mengalami kesulitan dalam menyediakan peralatan yang memadai untuk pembelajaran dan evaluasi menyimak dan teknis, seperti kesulitan mengakses perangkat atau masalah koneksi internet. Peningkatan Keterampilan Menyimak melihat peningkatan signifikan dalam keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan SISMA berbasis media QR Code. Siswa lebih mampu menjaga fokus, memahami isi materi, dan mengingat informasi yang disimak. Dengan memperhatikan hasil dan kendala yang dihadapi, implementasi SISMA membutuhkan dukungan yang berkelanjutan dari semua pihak, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya.

## V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai SISMA berbasis media QR Code ini mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan meningkatkan fokus serta partisipasi siswa dengan menyediakan media auditori (SISMA) yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menyimak. Maka peneliti dapat menarik bahwa SISMA berbasis media QR Code sebagai media yang pertama menjadi media interaktif yang dapat membantu siswa lebih bisa fokus, aktif dan merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran menyimak. Yang kedua siswa menunjukkan peningkatan pemahaman, konsentrasi, dan kemampuan untuk mengingat serta menyimpulkan isi materi yang telah disimak melalui SISMA. Yang ketiga Sistem ini juga mendukung pembelajaran yang mandiri dan fleksibel, secara keseluruhan juga meningkatkan minat belajar siswa melalui integrasi teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. SISMA menjadi solusi inovatif yang relevan dengan perkembangan digital dan dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Arma, I. P. (2024). Characters and Non-Digital Media: Case Study Trends in English Language Learning in Secondary Schools. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(June), 95–103.
- Armadani, E. D., & Budiman, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Qr Code untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 2, 260–270.
- Aryani, S. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Cahyani, A. W. P., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Bigbook Bahasa Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Mendongeng Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 12.
- Febiyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 838. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8581>
- Ghani, N., Jamian, A. R., & Abdul Jobar, N. (2022). The Relationship Between Language Acquisition and

- Theory of Social Interactionist. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(4), 54–59. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1i4.9.2022>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hartomo, R. M., & Sukmawati, W. (2024). *The Effect of Digital Flipbook Media on Improving Science Literacy on Human Digestive System Materials Among Elementary School Students*. 10(9), 6260–6270. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7994>
- Iksan, M., Wibowo, M. W., & Ahya, A. (2022). Pengaruh Self Determination Dan Peer Support Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Santri Dalam Bidang Bahasa Arab Di Pesantren Piq Singosari. *International Journal of Educational Resources*, 3(2), 157–171.
- Inayah, I. S. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 104–116.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., Jakarta, U. N., & Dasar, S. (2024). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah*. 17, 134–142.
- Khoiriah. (2022). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Lubis, R. R. (2022). Kajian Literatur Tentang Kemampuan Menyimak Siswa Dengan Menggunakan Metode Cerita Di Kelas Rendah. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 31–43. <https://www.ojs.yayasanalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/245>
- Maryatin, Rahma, D., & Waskitoningtyas, R. S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Menggunakan Model Problem Based Learning ( PBL ) Berbantuan QR Code Kelas XI A3 . 1 Di SMA Negeri 4 Balikpapan Tahun Ajaran 2023 / 2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 3430–3440.
- Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning ( Pbl ) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30.
- Ramadhan, E. H., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Riyanto, A., Hartinah, S., & Purwanto, B. E. (2024). Pengembangan Media Big Book Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3224–3232. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1436>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sakina, N., Amrah, & Hotimah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 3(1), 104–114.
- Sinaga, M. I., Simaremare, A., & Wau, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qr Code Generator untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9887–9897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082>
- Stoltz, T., Weger, U., & da Veiga, M. (2024). Consciousness and education: contributions by Piaget, Vygotsky and Steiner. *Frontiers in Psychology*, 15(August). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1411415>
- Subakti, H. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2536–2541. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.4845>
- Wardarita, R. (2020). Kontribusi Pendidikan Karakter terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era Revolusi Industri 4 . 0. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 39–45.
- Wargani, S. K., & Silaban, F. A. (2023). *Analisis Kemampuan Visual-Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas X SMK Yadika 8 Jati Mulya*. 3(4).
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194.