

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATALOG DIGITAL
KOLEKSI MUSEUM AIRLANGGA MENGGUNAKAN QR – CODE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS X SMAN 1 MOJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri



OLEH :

FIKE DEVI PUSPITA

NPM: 2114020010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh:

FIKE DEVI PUSPITA

NPM: 2114020010

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATALOG
DIGITAL KOLEKSI MUSEUM AIRLANGGA MENGGUNAKAN
QR – CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 MOJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Tanggal: 04 JULI 2025

Pembimbing I



Dr. Zainal Afandi, M.Pd

NIDN. 0005076902

Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, M.Pd

NIDN. 0729059101

Skripsi Oleh:

FIKE DEVI PUSPITA

NPM. 2114020010

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATALOG DIGITAL
KOLEKSI MUSEUM AIRLANGGA MENGGUNAKAN QR – CODE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS X SMAN 1 MOJO**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

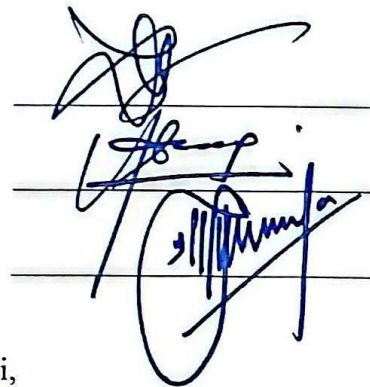
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M.Pd
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Nak, ayah dan ibu selalu percaya kamu bisa karena kamu sangat berarti”

(Bapak Broto dan Ibu Titik)

“Setiap manusia memiliki cahayanya masing – masing , teruslah bersinar terang sampai semesta bangga akan dirimu dan teruslah bercahaya jika tidak untuk orang lain setidaknya untuk dirimu sendiri”

(Namjoon BTS)

Shēngmìng shǐ yú yī wú suǒ yǒu, zhōngjié yú yī wú suǒ yǒu. Zài chéngzhǎng de guòchéng zhōng, nǐ bìxū xuéhuì jiēshòu chénggōng yǔ shībài.

“Hidup dimulai dari proses tidak punya apa-apa sampai tidak memiliki apa-apa lagi. Dalam proses pertumbuhan, kamu harus belajar menerima keberhasilan dan kegagalan”

(Lao Gu_ Moonlight)

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang – orang yang sangat saya cintai dan sayangi. Kepada Ibu Titik ibu saya tercinta dan tersayang dan Bapak Broto ayah saya tercinta sekaligus cinta pertama saya. Untuk adik ku tersayang Jaka Armangga Prasetia terima kasih untuk dukungannya. Untuk teman masa kecilku Opita yang selalu memberikan semangat. Kepada bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku pembimbing 1 peneliti dan Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku pembimbing 2 peneliti yang telah membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat menjadi bukti bahwa setiap usaha yang dilakukan tidak sia – sia.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Fike Devi Puspita

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat /tgl. Lahir : Blitar / 14 Mei 2003

NPM : 2114020010

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perpustakaan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2025

Yang Menyatakan



Fike Devi Puspita

NPM. 2114020010

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan- Nya penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga Menggunakan Qr – Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 MOJO”** ini dibuat untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri.

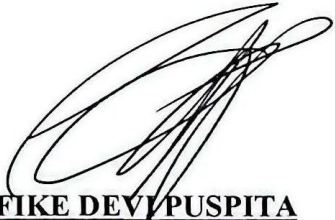
Penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri serta sebagai Dosen Pembimbing I Skripsi yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada Mahapeserta didik;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri serta sebagai Dosen Pembimbing II Skripsi;
4. Seluruh Bapak Ibu Dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan banyak pengalaman dan ilmunya selama masa perkuliahan;
5. Bapak Yohanes Sandi Yusep S.Pd., selaku guru pamong SMAN 1 Mojo yang telah memberikan arahan serta kesempatan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian in;
6. Kepada kedua orang tua saya Bapak Broto dan Ibu Titik Winarni, Jaka Arangga adik saya, yang senantiasa memberikan doa serta dukungan di setiap langkah peneliti;
7. Kepada Opita teman dekat peneliti yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada peneliti;

8. Seluruh teman -teman Pendidikan Sejarah angkatan 2021, yang selalu memberikan dukungan serta kenangan yang indah selama masa perkuliahan;
9. Teman – teman dekat peneliti Rindi Anggraini, Mey Ricka, Khoirul Nisa, yang senantiasa membantu dan memberi dukungan;
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini;

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu peneliti berharap adanya saran dan kritik yang dapat menjadi masukan dalam penyempurnaan. Peneliti berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu mendatang.

Kediri, 10 Juli 2025



FIKE DEVI PUSPITA

NPM.2114020010

RINGKASAN

Fike Devi Puspita Pengembangan Media Pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga Menggunakan Qr – Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Mojo Kediri, Skripsi, Pendidikan Sejarah, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025

Kata kunci : Media pembelajaran, Katalog Digital, QR – Code, Efektivitas

Permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia terletak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi peninggalan Hindu–Buddha. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, minim visualisasi, serta kurang memanfaatkan teknologi, menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa katalog digital koleksi Museum Airlangga berbasis QR-Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X. Media ini dirancang untuk menampilkan informasi dan gambar peninggalan sejarah secara interaktif, yang dapat diakses melalui smartphone dengan memindai QR-Code, sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R\&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media. Uji coba dilakukan secara terbatas dan diperluas ke lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media katalog digital sangat layak digunakan dengan validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi 96%. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan skor n-Gain dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji one sample t-test menunjukkan signifikansi (sig. 2-tailed) < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini terbukti efektif serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Peneliatan	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV hasil dan pembahasan	Error! Bookmark not defined.
A. Data Produk Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Data Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	8

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen angket ahli media	28
Tabel 3.2 Instrumen angket ahli materi	29
Tabel 3.3 Instrumen angket respon peserta didik	30
Tabel 3.4 Angket Validasi	33
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	34
Tabel 3.6 Interpretasi hasil N – Gain	34
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi	35
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media 1	54
Tabel 4.2 Kriteria interpretasi validasi ahli.....	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi 1	55
Tabel 4.4 Kriteria interpretasi validasi ahli.....	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media 2.....	57
Tabel 4.6 Kriteria interpretasi validasi ahli.....	57
Tabel 4.7 Hasil Validasi Materi 2	58
Tabel 4.8 Kriteria interpretasi validasi ahli.....	59
Tabel 4.9 Rekap Data Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test	62
Tabel 4.10 Data Hasil Respon.....	63
Tabel 4.11 Rangkuman analisis skor N-Gain Peserta didik.....	64
Tabel 4.12 Interpretasi hasil N – Gain	65
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.14 Hasil rata – rata Uji T-hitung	66
Tabel 4.15 Hasil Uji T-hitung	66
Tabel 4.16 Hasil Uji Kepraktisan respon peserta didik.....	67
Tabel 4.17 Revisi Produk.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	23
Gambar 4.1 Bentuk qr-code	41
Gambar 4.2 Tampak halaman awal sebelum Katalog.....	42
Gambar 4.3 Cover Awal Katalog.....	42
Gambar 4.4 Materi 1	42
Gambar 4.5 Materi 2	43
Gambar 4.6 Materi 3	43
Gambar 4.7 Materi 4	43
Gambar 4.8 Materi 5	44
Gambar 4.9 Materi 6	44
Gambar 4.10 Materi 7	44
Gambar 4.11 Materi 8	45
Gambar 4.12 Materi 9	45
Gambar 4.13 Materi 10	45
Gambar 4.14 Materi 11	46
Gambar 4.15 Materi 12	46
Gambar 4.16 Materi 13	46
Gambar 4.17 Proses pengambilan gambar koleksi Museum	47
Gambar 4.18 Pembuatan template halaman seluruh Katalog digital	47
Gambar 4.19 Proses mengunggah seluruh foto	48
Gambar 4.20 Proses pemberian penjelasan.....	48
Gambar 4.21 Proses penyimpanan katalog digital dalam bentuk pdf.....	48
Gambar 4.22 Proses pengunggahan berkas dalam bentuk pdf.....	49
Gambar 4.23 Proses pengubahan pdf menjadi link html	49
Gambar 4.24 Proses penyimpanan bentuk link html	49
Gambar 4.25 Proses pengubahan link html menjadi qr-code	50

Gambar 4.26 Bentuk akhir qr-code untuk pemindaian materi	50
Gambar 4.27 Bentuk qr-code	50
Gambar 4.28 Tampak halaman awal sebelum Katalog.....	51
Gambar 4.29 Cover Awal Katalog.....	51
Gambar 4.30 Materi halaman 1-2	51
Gambar 4.31 Materi 3-4	51
Gambar 4.32 Materi halaman 5-6	52
Gambar 4.33 Materi halaman 7-8	52
Gambar 4.34 Materi halaman 9-10	52
Gambar 4.35 Materi halaman 11-12	52
Gambar 4.36 Cover Akhir Katalog	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian	83
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	84
Lampiran 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	85
Lampiran 4 Surat Keterangan Penggunaan Media Pembelajaran.....	86
Lampiran 5 Angket validasi Media.....	87
Lampiran 6 Angket validasi Materi	89
Lampiran 7 Modul Ajar	91
Lampiran 8 Lembar Soal Pre-test dan Post test	95
Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 10 Dokumentasi.....	102
Lampiran 11 Berita Acara Kartu Bimbingan	105
Lampiran 12 Surat Bebas Plagiasi	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini membawa dampak yang sangat signifikan di dalam aspek kehidupan, termasuk dunia Pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini dapat dilihat dengan jelas, seperti penggunaan smartphone di dalam pembelajaran kelas. Semua orang saat ini tidak dapat terlepas dari smartphone, karena di dalam smartphone kita dapat melihat semua hal yang ada di dunia ini. Di sekolah sendiri saat ini smartphone digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran. Perpaduan teknologi dan Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan lebih baik lagi. Zahwa dan Syafi'i (2022:3) menyatakan bahwa kemajuan komunikasi mendorong adanya perkembangan media pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan Pendidikan. Pemanfaatan teknologi saat ini dapat digunakan sebagai salah satu alat pencegah kebosanan dalam kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas.

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” Wulandari,dkk., (2023:2). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terbaru dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Suatu tantangan tersendiri bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dengan baik. Hendra,dkk., (2023:1) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh tersendiri dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi berbagai jenis diantaranya adalah visual, audio, audiovisual, dan lain sebagainya (Euis Sholihah dkk., 2022:34).

Keberagaman jenis media pembelajaran ini memudahkan pendidik untuk memilih jenis media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap kelas. Selain media pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan metode atau

model pembelajarn yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan. Syahrudin,dkk., (2023:2) berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kelas dapat mempermudah pendidik untuk membantu peserta didik memahami materi secara mendalam. Kesalahan yang sering digunakan pendidik dalam membuat inovasi media adalah kurang memperhatikan resolusi media tersebut, hal ini mengakibatkan media tersebut kurang di minati. Pendidik terkadang juga tidak menggunakan media di dalam kegiatan belajar mengajarnya, karena media di nilai terlalu sulit dalam pembuatanya, kurangnya keterampilan, dan pendidik terlalu nyaman menggunakan model ceramah, serta kurangnya penguasaan pendidik dalam menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi dan informasi sebenarnya sangat menguntungkan bagi pendidik dalam melakukan inovasi . Hasrah (dalam Widiyanto 2021:216) menyebutkan beberapa keunggulan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan sebagai berikut:

- (1) Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran;
- (2) Meningkatkan akses pembelajaran dan pendidikan.
- (3) mengembangkan representasi ide-ide abstrak;
- (4) Meningkatkan pemahaman tentang subjek penelitian.
- (5) Menjadikan tampilan materi pembelajaran lebih menarik.
- (6) Menjadi hubungan antara bahan ajar dengan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti mengamati adanya penurunan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Indonesia. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu alasanya. Peserta didik mengalami penurunan motivasi dan minat belajar terhadap Sejarah Indonesia. Selama observasi berlangsung peneliti juga sudah memberikan pre test secara lisan kepada peserta didik terkait Kerajaan yang pernah berdiri di wilayah ini, peninggalan Kerajaan Hindu – Buddha di sekitar kita yang dapat di lihat sampai saat ini. Penyusunan media pembelajaran untuk pembelajaran Sejarah Indonesia kurang inovasi dan variasi. Pendidik terlalu sering memberikan tugas tanpa memberikan sumber literatur yang sesuai

dengan keadaan peserta didik. Selain itu juga kurangnya sarana dan prasarana yang memudahkan bagi pendidik untuk memberikan materi dengan baik.

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan Sejarah Indonesia merupakan mata Pelajaran wajib pada seluruh sekolah menengah baik sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Sejarah Indonesia di nilai sangat penting karena kemajuan sebuah zaman tidak lepas dari peristiwa – peristiwa yang terjadi di masa lalu. Mempelajari Sejarah tidak hanya sebatas membaca dan menghafal, tetapi mengerti sebuah konsep dan alurnya (Ramadhani, dkk., 2023:477). Dalam proses tersebut terkadang peserta didik merasa hal itu berat karena mereka harus menghafal cerita Sejarah dari awal hingga akhir. Setiap pembelajaran Sejarah Indonesia sangat memerlukan visualisasi materi atau pokok pembahasan. Di dalam mata Pelajaran Sejarah Indonesia ini membahas tentang Sejarah Pra Sejarah hingga berdirinya bangsa Indonesia saat ini.

Sebelum berdirinya negara ini yang kita kenal sebagai negara Indonesia, negara Indonesia dulunya merupakan wilayah yang memiliki beraneka ragam kerajaan yang beraliran Hindu – Buddha dengan berbagai coraknya. Melalui mata Pelajaran Sejarah Indonesia peserta didik dapat mengenali berbagai macam peninggalan peristiwa masa lampau. Di dalam materi Kerajaan Hindu – Buddha di Indonesia peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbasis visual. Peranan media yang sesuai dengan mata Pelajaran dan materi Hindu – Buddha dapat lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Pada penelitian ini peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran Sejarah yang mudah di bawa serta dapat di baca di mana saja. Salah satu media pembelajaran yang di harapkan dapat mempermudah dalam kegiatan belajar dan mengajar adalah penggunaan Katalog Digital. Katalog digital merupakan media pembelajaran 2 dimensi yang dapat diakses baik menggunakan aplikasi atau scan QR-Code. Dalam media katalog digital ini memuat visualisasi atau gambar serta penjelasan terkait gambar tersebut

(Dara,dkk., 2023:242). Penggunaan media katalog digital ini dapat memudahkan mereka dalam mengerti dan memahami materi peninggalan Hindu – Buddha dengan mudah.

Materi yang akan di tampilkan dalam katalog digital ini memuat peninggalan Hindu Buddha yang ada di Museum Airlangga yang dibatasi dengan masa periode dan pokok bahasan tertentu. Materi yang akan diajarkan yaitu materi terkait peninggalan Hindu – Buddha di sekitar Jawa Timur. Museum Airlangga di jadikan sebagai objek kajian katalog digital ini karena Museum tersebut memiliki berbagai macam koleksi peninggalan Hindu – Buddha yang beragam. Museum Airlangga memiliki berbagai koleksi yang memiliki potensi besar untuk menjadi sumber belajar yang menarik dan edukatif. Katalog digital yang akan di gunakan pada penelitian ini berbasis QR- Code.

Salah satu pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi dan *smartphone* yaitu dengan adanya inovasi *QR Code*. Kata “*QR Code* atau *Quick Response Code*” adalah “*barcode* dua dimensi yang dapat menyimpan data- data dalam berbagai bentuk” (Riandita,dkk., (2023:5). Penggunaan *QR Code* dapat mempraktikkan media pembelajaran, serta mudah untuk di akses, karena data yang banyak tadi disimpan ke dalam bentuk sebuah kode yang sederhana dan dapat dibaca dengan cepat. QR -Code mudah digunakan dengan cara di scan untuk memunculkan data di diadalamnya. Media pembelajaran katalog digital menggunakan QR-Code diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat menjadikan pembelajaran dikelas tampak menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang di uraikan di atas, peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 MOJO**”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif daam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah dan budaya di Pendidikan tingkat menengah.

B. Batasan Masalah

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada SMAN 1 Mojo masih di dominasi penggunaan buku teks atau buku peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran. Penggunaan buku teks saja membuat peserta didik sulit untuk memvisualisasikan objek Sejarah yang di sampaikan. Kesulitan pendidik dalam membangun minat belajar peserta didik karena kurangnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, perbedaan karakter peserta didik membuat tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam mengetahui media pembelajaran yang sesuai dan dapat mudah digunakan oleh peserta didik. Di SMAN 1 Mojo ini memiliki tenaga pendidik dalam bidang sejarah yang terbatas. Lokasi yang jauh dari referensi pengetahuan sejarah local, serta kurangnya fasilitas dari sekolah menjadi masalah tersendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membawa visualisasi sejarah yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk itu Pengembangan Media Katalog Digital ,diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 1 Mojo.

Agar ruang lingkup penelitian ini semakin jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini mencakup pengembangan media pembelajaran katalog digital dengan memanfaatkan teknologi QR kode, untuk beberapa koleksi benda-benda sejarah di Museum Airlangga. Katalog ini akan digunakan untuk menyajikan beberapa koleksi benda bersejarah dari periode Kerajaan Kediri hingga Majapahit yang terdapat di Museum Airlangga. Materi yang akan di sampaikan dalam penggunaan media ini adalah materi peninggalan Hindu- Buddha di Nusantara yang berada di wilayah terdekat. Obyek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan pada latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo ?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo ?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas , maka tujuan penelitian pengemabagan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga menggunakan QR – Code untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah.

- b) Sebagai penambah kekayaan pengetahuan di bidang Pendidikan dengan memberikan bukti tentang efektivitas media katalog digital berbasis QR-Code dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik
- c) Sebagai bahan kajian lebih dalam menganalisis faktor – faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran

2. Manfaat Praktis:

- a) Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat memotivasi belajar peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan yang lebih mendalam.

- b) Bagi pendidik

Penelitian ini dapat menjadi sumber belajar inovatif yang dapat digunakan di dalam kelas, untuk mencegah kebosanan saat pembelajaran berlangsung.

- c) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sekolah dalam pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas.

- d) Bagi Universitas

Penelitian ini dapat memperkuat peran Universitas dalam pengembangan teknologi yang berguna untuk Pendidikan.

- e) Bagi peneliti

Penelitian ini mampu memperluas wawasan peneliti serta peneliti serta dapat memperoleh data empiris efektivitas media tersebut dalam pengembangan Pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afi, Muhtiya Wahyu, Joko Sayono, and Wahyu Djoko Sulistyono. 2021. "Desain Media Katalog Digital Museum Airlangga Untuk Peserta didik Kelas X SMAN 1 Plosoklaten Kediri." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4(1):229–38. doi: 10.34007/jehss.v4i1.635.
- Agustini, Susi. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi." *Jurnal Nalar Pendidikan* 9(1):1. doi: 10.26858/jnp.v9i1.20228.
- Anggraini, Meina Candra, and Firoshia Kristin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10):4207–13. doi: 10.54371/jiip.v5i10.1015.
- Arimadona, Siska, Rini Silvina, Filsa Ramaza, Pendidikan Biologi, and Stkip Ahlussunnah Bukittinggi. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX." *Journal on Teacher Education* 3(2):120–26.
- Arisandy, Debby, Jefri Marzal, and Maison Maison. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):3038–52. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.993.
- Asmara, Dedi. 2019. "Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah." *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora* 2(1):10–20. doi: 10.31539/kaganga.v2i1.707.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. "Model Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran Efektif* 82.
- Chatulistiwa, Diazs, Nazwa Mustika, Salsa Khairunnisa, and Gunawan Santoso. 2024. "Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia Pendahuluan Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)." 03(02):122–31.
- Dara Atheria Syahadat, Lukman Nulhakim, and Dwi Indah Suryani. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Katalog Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Pada Tema Makanan Berbahaya." *Jurnal Pendidikan Mipa* 13(2):423–29. doi: 10.37630/jpm.v13i2.984.

- Desi, Baiq, Dwi Arianti, Yul Alfian Hadi, Doni Septu, and Marsa Ibrahim. 2021. "Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE." *Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5(02):425–34.
- Euis Sholihah, Adi Supardi, Irpan Hilmi. 2022. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1(2):12–15.
- Fatimatuzahroh, Fitri, Lilis Nurteti, and S. Koswara. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1):35. doi: 10.36667/jppi.v7i1.362.
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyurna, and Rizky Febriyani Putri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3):49–63. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.75.
- Handayani, Eka Selvi, and Hani Subakti. 2021. "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1):151–64. doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1(1):28–37.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, Made Indra. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Kurniawan, Andri. 2022. *Media Pembelajaran*.
- Listiyani, Dwi, and Budiwati Budiwati. 2022. "Penyusunan E-Katalog Keanekaragaman Pteridophyta Di Lingkungan Sma Negeri 2 Temanggung Sebagai Media Pembelajaran Biologi." *Jurnal Edukasi Biologi* 8(1):34–45. doi: 10.21831/edubio.v8i1.18173.
- Makbul, M. 2021. "METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN." *M. Makbul* 75(17):399–405.
- Mohamad, Sutrisno, Renol Hasan, and Asmun Wantu. 2024. "Optimalisasi Peran Museum Sebagai Sumber Pelestarian Budaya Dalam Pembelajaran Sejarah

Lokal Di Sekolah Optimizing the Role of Museums as Cultural Preservation Resources in Local History Education in Schools.” 1(c):197–202.

Nadalina, Maysa Puspita, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih. 2023. “Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran IPS Dengan Penguatan Karakter Toleransi.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5(2):1522–32. doi: 10.31004/edukatif.v5i2.5238.

Nikmah, Novia Faqihatun, and Aditya Nugroho Widiadi. 2024. “Digital Catalog Application of Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat Museum as a Kodular-Based History Learning Media Novia.” *Ayan* 13(1):17–30.

Ningrum, Sri Utari, Ibut Priono Leksono, and Ujang Rohman. 2022. “Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie Di Taman Kanak-Kanak.” *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 7(3):958–68. doi: 10.29100/jipi.v7i3.3154.

Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100. doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.

Prasetyo, Ashri Hani, and Septina Alrianingrum. 2021. “Pengembangan Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Museum Sepuluh November.” *Journal Pendidikan Sejarah* 11(2).

Prayitno, Anangga. 2022. “Peran Museum Digital Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Titen: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):1–4.

Rachmadhani, Santa Aulia Devi, and Putri Ulfa Kamalia. 2023. “Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review.” *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4(3):178–92. doi: 10.46963/asatiza.v4i3.1231.

Ramadhan, Fahmi Nur, Sunardi Sunardi, and Akhmad Arif Musadad. 2021a. “Media Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19.” *Diakronika* 2(2):83–100. doi: 10.24036/diakronika/vol21-iss2/220.

Ramadhan, Fahmi Nur, Sunardi Sunardi, and Akhmad Arif Musadad. 2021b. “Media Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19.” *Diakronika* 21(2):83–100. doi: 10.24036/diakronika/vol21-iss2/220.

Ramadhani, Fitri. 2023. *Media Pembelajaran Era Digital*.

Rawe, Tenri. 2021. “Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur.” *Instruksional* 3(2):164–72.

Retno Palupi, Dyah Ayu, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. 2022.

- “Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi BookCreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Peserta didik Sekolah Dasar.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3(1):78–90. doi: 10.53624/ptk.v3i1.123.
- Riandita, Lilik, Rizki Sanjaya, Nahdia Muftachina, and Dewi Anggraeni. 2023. “Implementasi Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan.” *Mozaic : Islam Nusantara* 9(1):15–28. doi: 10.47776/mozaic.v9i1.651.
- Risdianti, Novia, and Bramanta Putra. 2022. “Perancangan Katalog Digital Interaktif Untuk Membantu Remaja Putri Memilih Produk Makeup Emina Secara Online.” *Bhagirupa* 2(1):22–27.
- Rohani. 2020. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu* 234.
- Rosyada, Fatty, Kasmadi Imam Supardi, Kasmui Kasmui, and Nafiroh Sriwijayanti. 2021. “Desain Tes Diagnostik Two-Tier Untuk Analisis Pemahaman Konsep Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 15(2):2873–84. doi: 10.15294/jipk.v15i2.15878.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *MODEL PENGEMBANGAN ADDIE*.
- Sinaga, Ramlan. 2023. “Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar.” *Jurnal PGSD* 3(1):52–55. doi: 10.32534/jps.v7i2.2441.
- Sunarti Rahman. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.” 2(3):289–300. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Syahrudin, M. Sahib Saleh, Muh. Syahrul Saleh Ilham Azis, and Sahabuddin. 2023. “Media Pembelajaran.” 1–77.
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1220–30. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- Widianto, Edi. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2(2):213. doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- Yensy, Nurul Astuty. 2020. “Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahapeserta

didik (Masa Pandemi Covid 19).” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05(02):65–74.

Yulianingsih, Diah. 2020. “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02):1. doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.

Yusuf Budi Prasetya Santosa, Khairul Tri Anjani, Akhmad Syaekhu Rakhman. 2021. “SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI SUMBER SEJARAH Yusuf Budi Prasetya Santosa , Khairul Tri Anjani , Akhmad Syaekhu Rakhman Email : Prasetyabudi29@gmail.Com Universitas Indraprasta PGRI , Indonesia.” 17(1):1–8.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01):61–78. doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.