QR TASK:

Digitalisasi Lembar Pekerjaan Rumah Peserta Didik Tingkat Menengah dalam Sistem *Blended Learning*

Tengku Hamid Darmawan*

E-mail: tengkuhamiddarmawan@gmail.com

*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pengantar

Pekerjaan rumah merupakan seperangkat tugas akademik yang harus dikerjakan saat di rumah agar siswa lebih memahami materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya di sekolah (Mujiono, 2021). Pekerjaan rumah penting diberikan agar ilmu yang didapat peserta didik bisa ditindaklanjuti dan dievaluasi oleh pengajar. Jika banyak dari peserta didik mendapatkan nilai yang tidak sesuai target dari pengajar, berarti beberapa peserta didik belum memahami dengan baik materi atau tugas yang diberikan sehingga perlu bimbingan lebih lanjut lewat pengayaan.

Implementasi dari pekerjaan rumah yang diterapkan guru kadang terkesan memaksa dan nilai yang didapat akan berpengaruh kepada penilaian akhir siswa. Tidak heran, jika pekerjaan rumah dianggap sebagai *momok* yang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh KPAI, didapatkan hasil sebanyak 73,2% peserta didik menganggap tugas yang diberikan adalah beban. Tugas yang paling tidak disukai adalah membuat video (55,5%), menjawab soal banyak mencapai 50 soal (44,5%), merangkum materi (39,4%), dan menyalin soal sebelum menjawab (25,6%) (KPAI, 2020).

Limit pekerjaan rumah yang diberikan biasanya juga cukup panjang, sampai pertemuan berikutnya. Walaupun peserta didik saat pemberian pekerjaan rumah senang mendapatkan limit yang panjang, nyatanya hal tersebut mendorong peserta didik untuk menunda mengerjakannya dan memutuskan untuk mengerjakannya di ujung waktu (Saputra, et al., 2020). Hal tersebut mendorong tingkat stress siswa, terutama tugas yang diberikan banyak dan harus diselesaikan dalam waktu singkat.

Hadirnya pandemi Covid-19 meluluhlantakkan berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hadirnya virus tersebut mengubah proses belajar mengajar dari sebelumnya tradisional menjadi pembelajaran modern secara cepat (Zulhafizh & Permatasari, 2020). Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di kelas kini hanya dipertemukan oleh media teknologi. Seiring berjalannya vaksinasi, tren peningkatan kasus positif Covid-19 semakin menurun sehingga sistem pembelajaran diubah bertahap, menjadi sistem *blended learning* (pembelajaran

campuran). Penerapan teknologi digital sudah semestinya tetap dipertahankan mengingat tuntutan zaman yang semakin berkembang.

Sementara itu, bentuk digitalisasi penerapan teknologi paling banyak diterapkan di kalangan pelajar, terutama tingkat menengah, adalah gawai atau *smartphone* (Aulia & Gartanti, 2021). Lewat *smartphone*, mereka bisa mengakses berbagai media yang menciptakan korelasi, interaksi, transfer ilmu, ataupun hiburan. Hal tersebut berpotensi bisa dikembangkan dalam dunia pendidikan agar terjadi digitalisasi pendidikan nasional. Digitalisasi pendidikan lewat *smartphone* bagi pelajar tentu harus dibuat secara efektif dan dikemas secara menarik agar tidak membuat peserta didik justru lebih tertarik menghabiskan waktu saat menggunakan gawai ke hal lain selain pendidikan. Jika hal ini bisa diimplementasikan, akan berpotensi menggantikan upaya digitalisasi pendidikan kepada peserta didik dengan pemberian tugas yang kurang efektif, seperti meminta peserta didik meresume bahan ajar ke bentuk ketikan atau meminta peserta didik membuat makalah sebagai tugas akhir.

Gagasan inovatif amat diperlukan dalam digitalisasi pendidikan, khususnya pada pekerjaan rumah peserta didik dengan memanfaatkan QR Code. QR Code saat ini banyak diterapkan dan diterakan di benda konkret untuk didapat informasi tambahan yang bisa diakses dari QR Code tersebut secara digital. Penggunaan QR Code cukup efektif karena mampu memberikan data secara cepat, dan bisa diakses dengan menggunakan *smartphone* (Leidiyana & Yusuf, 2021). Upaya digitalisasi pendidikan ini diharapkan bisa efektif untuk diterapkan bagi peserta didik di Indonesia.

Tindakan yang Dilakukan

Pengimplementasian QR Code ke dalam lembar pekerjaan rumah bisa diterapkan tenaga pendidik secara mandiri tanpa menunggu akseptasi gagasan dari pemerintah. Tenaga pendidik harus memiliki wawasan penguasaan teknologi yang baik sehingga bisa menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan penguasaan teknologi bagi siswa. Untuk melakukan digitalisasi lembar pekerjaan rumah tersebut, guru harus memahami pembuatan soal berlimit waktu dari web dan mampu mengubah *link* web tersebut ke dalam bentuk QR Code. Selain itu, guru juga harus mampu menjelaskan penggunaan lembar pekerjaan rumah nantinya kepada siswa sampai mereka benar-benar mengerti cara penggunaannya.

Tahap pertama yang perlu dilakukan guru adalah membuat soal esai berbasis opini masing-masing peserta didik berdasarkan pemahaman mereka. Soal tersebut dijadikan ke dalam bentuk rekaman MP3 dan di-*upload* ke Google Form

yang sudah diintegrasikan dengan timify.me agar menampilkan waktu hitung mundur. Waktu mundur akan berjalan setelah siswa *login* ke form tersebut dan akan tertutup otomatis setelah waktu habis (Suwarnooke, 2020). Siswa akan lebih tenang mengerjakan soal karena bisa memilih waktu pengerjaannya sendiri dan bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekitarnya. Audio bisa diputar berulang-ulang selama waktu pengerjaan masih ada. Guru harus menetapkan batas waktu pengerjaan soal yang disesuaikan dengan jumlah dan tingkat kesulitannya serta kemungkinan siswa mengulang audio yang kurang jelas agar siswa terdorong untuk mengerjakannya sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Selanjutnya, guru mengambil link G-Form tersebut dan menjadikannya kedalam bentuk QR Code. QR Code kemudian diprint menggunakan tinta khusus yang bisa membaca kode. Kertas yang digunakan untuk media print adalah kertas HVS biasa yang keberadaannya cukup banyak dan mudah ditemukan. Alasan pemilihan kertas HVS sebagai media cetak karena HVS merupakan alat tulis kantor yang cukup banyak di sekolah dan memiliki harga yang relatif murah. Tidak adanya garis bantu akan mengasah keterampilan menulis siswa dan mengasah kreativitas siswa untuk menjawab dengan cara berbeda, misalnya menggunakan gambar ataupun *mind map*.

Lembar pekerjaan rumah yang sudah ditambahkan QR Code di sudut kanan atas kertas kemudian dibagikan kepada siswa di akhir pembelajaran saat peserta didik selesai mendapat sesi perkuliahan secara luring. Siswa bisa mengaksesnya kapan saja, namun dengan waktu yang terbatas setelah link tersebut dibuka. Setelah waktu habis, soal akan otomatis hilang, kecuali jika siswa tersebut sudah menyalinnya ke media lain. Tentunya tindakan menyalin soal akan berdampak pada jumlah waktu yang tersedia karena waktu akan terus berjalan mundur.

Sarana Pendukung

a. Gawai pembuatan soal

Gawai ini merupakan milik guru yang bersangkutan ataupun orang terdekatnya untuk membuat soal dan mendigitalisasinya ke bentuk QR Code. Spesifikasi gawai harus mendukung untuk pembuatan QR, misalnya tidak lemot dan memiliki ruang penyimpanan dengan kapasitas besar.

b. Gawai pengerjaan soal

Gawai ini dimiliki masing-masing siswa untuk mengakses QR Code. Siswa harus mengunduh terlebih dahulu aplikasi pembaca QR yang banyak tersedia di Google Play Store.

c. Kuota internet/wifi

Tidak dapat dipungkiri, hadirnya pekerjaan rumah dengan sistem internet memerlukan jaringan yang kuat untuk bisa mengaksesnya. Namun, mengingat pekerjaan rumah bisa dilakukan sewaktu-waktu, peserta didik bisa mempersiapkan kuotanya sebelum membuka soal sebelum tenggat waktu yang ditentukan.

d. Produk Google terkait

Diperlukan Google Form untuk media pekerjaan rumah dan Google Drive untuk menyimpan soal.

e. Website timify.me

Situs ini perlu digabungkn dalam Google Form agar waktu hitung mundur muncul dan bisa menutup otomatis link G-Form setelah waktu hitung mundur habis.

f. Aplikasi pengubah link dan aplikasi pembaca QR

Aplikasi pengubah link diperlukan guru untuk mengubah link drive form menjadi QR Code, dan aplikasi pembaca QR Code sebagai media siswa untuk memecah QR menjadi link kembali.

g. Lembar QR

Di lembar inilah akan di *printout* QR untuk selanjutnya dibagikan kepada peserta didik.

Gambar 1. Algoritma Pengimplementasian

Tindakan Solutif

- a. Jika kesulitan membuat soal, pendidik cukup membuat soal uraian sesuai materi yang telah diajarkan.
- b. Jika terkendala jaringan, peserta didik ataupun guru bisa memanfaatkan wifi sekolah saat mendapat sesi belajar luring di sekolah.
- c. Guru harus meminta siswa untuk mendownload aplikasi pembaca QR yang sama agar tidak terjadi kendala antara satu siswa dengan siswa yang lain.
- d. Terhadap siswa yang belum memiliki gawai, diberikan soal pekerjaan rumah dalam bentuk lain dan merekomendasikan siswa tersebut untuk mendapat bantuan dari sekolah.

Simpulan

QR Task merupakan upaya digitalisasi pendidikan dengan memberikan lembar pekerjaan rumah yang telah dibubuhi QR Code di sudut kanan atasnya. QR Code ini bisa dipindai siswa menggunakan gawai yang mereka miliki untuk mengakses soal dalam format suara yang telah direkam guru sebelumnya. Siswa bisa menuliskan jawaban di lembar pekerjaan rumah tersebut sebelum akhirnya dikumpulkan. Bentuk digitalisasi pendidikan ini akan menjadi solusi efektif untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi kepada peserta didik, khususnya di tingkat menengah.

Bagi peserta didik, pekerjaan rumah berbasis QR Code ini akan meningkatkan atensi siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah dengan metode berbeda, melatih kemampuan menyimak, melatih kedisiplinan, mengasah kemampuan kognitif, memperkecil biaya membeli buku tugas, dan lain-lain sebagainya. Adapun manfaat bagi tenaga pendidik adalah memudahkan penilaian, memperbesar probabilitas tersampainya bahan ajar, keefektifan materi pembelajaran, dan sebagainya. Dengan begitu, probabilitas terwujudnya pembelajaran yang lebih kondusif semakin besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, P. & Gartanti, W. T., 2021. Komunikasi Keluarga dalam Pengawasan Penggunaan Smartphone. *Prosiding Hubungan Masyarakat*.
- KPAI, 2020. Survei PJJ Berbasis Pengaduan KPAI. Bank Data KPAI.
- Leidiyana, H. & Yusuf, I., 2021. Kehadiran Karyawan Berbasis Android Menggunakan QR Code Scanning dan Location Based Service. *Journal of Informatic and Information Security* 2 (1), hlm. 33-42.

- Mujiono, N., 2021. Flipped Classroom: Sekolah tanpa Pekerjaan Rumah. *Jurnal Teknodik* hlm. 67-79.
- Saputra, H. R., Alizamar & Afdal, 2020. Relationship of Confidence with Academic Proscatination of Middle School Students. *Jurnal Neo Konseling* 2 (1), hlm. 1-10.
- Suwarnooke, 2020. Key Science. [Online] URL: <https://key-science.com/membuat-hitung-mundur-di-google-form/> Diakses pada 27 November 2021.
- Zulhafizh & Permatasari, Silvia. Developing Quality Of Learning in The Pandemic Covid-19 Through Creative and Critical Thinking Attitudes. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran* 4 (5), hlm. 937-949.

***Data Penulis**

Tengku Hamid Darmawan, lahir di Rawang Kao, pada September 2001. Saat ini menempuh pendidikan di Universitas Riau, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, semester tiga. Selain berkuliah, beliau juga menjadi tutor Bahasa Indonesia di salah satu bimbingan belajar yang berkantor di Bekasi, Jakarta.

Sejumlah prestasi yang telah diraih antara lain: Juara 1 Esai Festival Bahasa Nasional Universitas Mataram (2021), Juara 1 Lomba Inovasi dan Digitalisasi Mahasiswa Universitas Duta Bangsa (2021), Juara 2 Esai Hari Tanpa Tembakau Sedunia Universitas Diponegoro (2021), Juara 1 Tulis Esai Olimpiade Sejarah Universitas Riau (2020), Juara 1 LKTI Al-Qur'an MTQM Universitas Riau (2021), Mahasiswa Berprestasi Junior FKIP UNRI (2021), dan sederet prestasi lainnya. Cerpennya yang berjudul "Antara Buta, Nyawa, dan Korona" mengantarkannya menjadi penulis terpilih dan dimuat dalam buku *Antologi Cerpen Bulan Bahasa Mahasiswa Nasional* (Guepedia, 2020).

Kontak:

HP/WA : +62 822-8575-2708

Email: tengkuhamiddarmawan@gmail.com