

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *SMART BOX* BERBASIS *QR CODE* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV

Listim Habibah¹, Agus Saeful Anwar²,
PGSD, STKIP Muhammadiyah Kuningan^{1,2}

Surel: listimhabibah007@gmail.com¹, saefulanwar@upmk.ac.id²

Abstract: *The researchers aim to write this scientific article as a concrete step in an effort to meet the needs and develop reading comprehension skills through the use of QR Code-based Smart Box media. The research method used by researchers is a quantitative approach with the research design used being quasi-experimental. The aim of this research is to obtain information about the influence of the application of QR Code-based Smart Box media before and after learning on the reading comprehension skills of class IV students at SDN Cigugur and to obtain information on the differences between reading comprehension skills with the application of QR Code-based Smart Box media and conventional learning involving 40 students in class IVA totaling 20 students as Experiment class and IVB at SDN 3 Purwawinangun totaling 20 students as Control class selected using purposive sampling technique. Discussion result. proves that there is an influence on students' reading comprehension skills before and after implementing the QR Code-based Smart Box media based on the Paired Sample t-Test statistical test which obtained a Sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. In the Independent Sample t-Test statistical test, the Sig value was obtained. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant difference in the average reading comprehension skills of students between the use of QR Code-based Smart Box media and conventional learning. Statistical tests in the study used the IBM SPSS 23 program.*

Keywords: *Reading Comprehension, Smart Box, Indonesian*

Abstrak: Adapun peneliti memiliki tujuan dalam menulis artikel ilmiah ini sebagai langkah nyata dalam upaya memenuhi kebutuhan dan perkembangan keterampilan membaca pemahaman melalui penggunaan media *Smart Box* Berbasis *QR Code*. Metode penelitian yang digunakan peneliti ialah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pengaruh penerapan media *Smart Box* Berbasis *QR Code* sebelum dan setelah pembelajaran terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Cigugur serta memperoleh informasi perbedaan antara keterampilan membaca pemahaman dengan penerapan media *Smart Box* Berbasis *QR Code* dan pembelajaran konvensional yang melibatkan 40 orang siswa kelas IVA berjumlah 20 siswa sebagai kelas Eksperimen dan IVB di SDN 3 Purwawinangun berjumlah 20 siswa sebagai kelas Kontrol yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil pembahasan. membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan media *Smart Box* Berbasis *QR Code* berdasarkan uji statistika *Paired Sample t-Test* yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Pada pengujian statistik *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa antara penggunaan media *Smart Box* Berbasis *QR Code* dan Pembelajaran Konvensional. Uji statistika pada penelitian menggunakan program IBM SPSS 23.

Kata Kunci: Membaca Pemahaman, *Smart Box*, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya. Karena itu, peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas dilakukan dengan menggunakan bahasa (Mailani et al., 2022). Dengan keberadaan bahasa, manusia mampu mengungkapkan gagasan dan perasaan atau informasi kepada orang lain. Berbagai aktivitas manusia tentu sebagian besar menggunakan bahasa, manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginan, memberikan saran dan pendapat, bahkan sampai tingkat pemikiran seseorang yang berkaitan dengan bahasa. Semakin tinggi derajat dominasi bahasa seseorang, maka semakin baik pula pemanfaatan bahasa dalam menyampaikan dan memperluas kemungkinan-kemungkinan yang ada dalam diri orang tersebut. Maka dapat memaksimalkan aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan kognitif, linguistik, sosial, dan emosional, dengan menguasai bahasa (Khosibah & Dimiyati, 2021).

Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membina latihan siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat kemampuan berbahasa, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dengan teliti, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling bergantung satu sama lain. Ketika seorang

anak membaca atau mendengarkan cerita orang lain, ia akan mampu menceritakan sesuatu (Gogahu & Prasetyo, 2020). Membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yang digunakan untuk memperoleh informasi, keterampilan dan pengalaman dalam pembelajaran (Elva, 2019). Hal ini berkaitan dengan kemampuan membaca apresiasi pada siswa kelas IV SD dimana pendidik harus bekerja sama dengan wali agar siswa dapat memahami data atau materi pembelajaran. Belajar merupakan suatu siklus kerja yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang, dimana kemajuan tersebut diperoleh melalui latihan, perjumpaan, atau kerjasama dengan iklim umum, dan berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama (Astuti, 2020).

Selanjutnya, keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran berkorelasi langsung dengan kemampuannya membaca dan memahami (Muliawanti et al., 2022). Pemahaman membaca adalah salah satu bidang di mana banyak siswa memperoleh pengetahuan. Selain itu, siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya melalui pengajaran di kelas tetapi juga melalui kegiatan membaca di luar sekolah. Membaca pemahaman merupakan salah satu kemampuan yang harus diciptakan dengan tujuan untuk membangun pengetahuan siswa tentang ilmu pengetahuan dan data yang terus berkembang. Tujuan membaca pemahaman adalah agar pembaca dapat

memahami materi yang telah dibaca. (Ambarita et al., 2021). Oleh karena itu, kemampuan membaca dan memahami isi teks merupakan hal yang sangat penting untuk menguasai dan mengolah informasi siswa. Dikatakan juga bahwa, membaca persepsi adalah cara paling umum untuk memperoleh makna yang jelas terkait dengan informasi dan pengalaman yang dimiliki pembaca saat ini sesuai dengan substansi teks. Oleh karena itu, sebagai bagian dari pelatihan dasar, siswa perlu memahami pentingnya memahami persepsi, karena ada banyak keuntungan membaca dan menguasai kemampuan membaca dengan cermat. Namun pada kenyataannya, siswa selalu kurang tertarik untuk membaca, kadang-kadang mereka hanya membaca tanpa mengetahui inti dari membaca. Untuk menggugah minat siswa dalam kegiatan membaca, guru harus mampu menginspirasi dan membekali siswa dengan sumber daya yang dibutuhkan untuk terus membaca.

Fenomena pertumbuhan siswa saat ini yang terus mengalami kemajuan, mengakibatkan beragamnya karakteristik siswa yang berbeda satu sama lain dalam hal kemampuan membaca atau literasi. Sejauh mana lingkungan rumah siswa mempengaruhi kemampuan membaca mereka merupakan salah satu faktornya. Dalam iklim sekolah, terdapat perbedaan kualitas siswa dalam hal kapasitas kemahirannya. Fakta bahwa siswa sekolah dasar lebih banyak menerima pelajaran untuk dihafal daripada praktik langsung menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan membaca atau literasi mereka (Herlina & Anugraheni, 2020). Kenyataannya sesuai dengan pendapat (Gogahu & Prasetyo, 2020) bahwa

kemampuan membaca bagi siswa sekolah dasar hanya dikuasai pada bahan bacaan dasar yang digunakan di sekolah. Oleh karena itu, siswa cenderung kurang menikmati membaca karena buku yang dibacanya kurang menarik. Selain itu, isi bacaan ditulis secara tertulis tanpa gambar atau warna, sehingga menurunkan minat siswa dan menyebabkan mereka cepat bosan. Melihat kenyataan tersebut, agar membaca menjadi hobi sampingan siswa dan selain sebagai tugas, penting untuk melakukan upaya agar siswa terbiasa membaca buku mulai saat ini dan menjadikan kemampuan membaca sebagai sesuatu yang hebat. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses pemahaman dan penangkapan materi yang diberikan (Zulfa, 2020) Media pembelajaran mengandung arti suatu bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa, sehingga komunikasi antar guru dan siswa lebih efektif dalam pengalaman pendidikan di kelas (Herlina & Anugraheni, 2020) media pembelajaran yaitu segala sesuatu untuk menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zulfa, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif akan membangun inspirasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab untuk mengefektifkan penggunaan media pembelajaran, atau dengan kata lain keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh

kualitas guru (Junaedi, 2019).

Kecanggihan digitalisasi bisa dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran menurut (Rahayuningsih, 2019), media smart box atau kotak pintar merupakan media bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya. Menurut Harnanto dalam (Oktavia et al., 2024), media smart box merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar. Media smart box merupakan alat yang berbentuk kotak memuat materi berupa gambar, kartu atau poster digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik (Basori, 2020). Hasil Penelitian (Sukaryanti et al., 2023) bahwa pengembangan media smart box dapat membantu siswa belajar lebih baik. Diperkuat dengan penelitian (Yusuf, 2020) penggunaan bahan ajar berbasis QR code dengan model pembelajaran discovery learning efektif meningkatkan hasil belajar. Media smart box dengan memanfaatkan QR code memberikan kelebihan diantaranya yaitu lebih menarik perhatian siswa, menjadi multitasking karena terdapat materi beserta video, dapat digunakan sebagai permainan, meningkatkan kemampuan iptek peserta didik, membantu peserta didik mencapai nilai kkm dan membantu peserta didik untuk mengikuti teknologi yang semakin berkembang (Laula et al., 2023).

Dari hasil observasi melalui wawancara secara tidak langsung yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas di SDN Cigugur ditemukan fenomena bahwa ketrampilan membaca dapat dikatakan masih rendah jika diukur dari proses literasi dan hasil ulangan tengah semester, hal ini terlihat dari proses

pembelajaran di kelas IV minat membaca yang rendah dan terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca dikarenakan tidak menggunakan media pembelajaran, dari wawancara secara tidak terstruktur yang dilakukan kepada guru kelas diketahui bahwa peserta didik kelas IV SD belum sepenuhnya bisa memahami secara langsung ketika membaca satu kali, hal tersebut merupakan tantangan bagi pendidik yang mengampu kelas IV. Pendidik harus mempunyai strategi untuk mengajarkan dalam keterampilan membaca pemahaman, karena membaca merupakan keterampilan dasar untuk dapat lancar dalam mengikuti pelajaran yang lainnya, namun kenyataan dilapangan adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mengajarkan membaca atau pembiasaan literasi. Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV harus segera diselesaikan dan diberikan solusi sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran pada tahap berikutnya.

Bertolak ukur pada uraian permasalahan di atas, penelitian ini bermaksud untuk mencoba menerapkan media pembelajaran *Smart Box berbasis QR Code* sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di Sekolah Dasar. Hal tersebut dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada rendahnya keterampilan membaca siswa baik secara umum, ataupun secara khusus yang terjadi di Sekolah Dasar kelas IV. Maka penelitian ini direncanakan sebagai Penelitian pendekatan eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperiment* pada kegiatan pembelajaran

bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran bab VI “Satu

Titik”.

METODE

Desain Penelitian menjelaskan metode penelitian yang digunakan oleh penulis, dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2022:7) Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan satu kelompok eksperimen (*experimental group*) dan kelompok yang dikontrol (*controlled group*), untuk melihat perbedaan keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka menggunakan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016:116). Lokasi penelitian di SDN Cigugur yang melibatkan 20 orang siswa kelas IV-A (kelas eksperimen) dan SDN 3 Purwawinangun yang melibatkan 20 orang siswa kelas IV-B (kelas kontrol) sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dua jenis yaitu tes berupa tes uraian *pretest dan posttest* untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa serta non tes yaitu wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas SDN Cigugur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Media *Smart Box berbasis QR Code* dalam Pembelajaran

Kemudian instrumen divalidasi oleh para expert dan diuji cobakan di sekolah yang berbeda dengan jumlah siswa yang sama. Setelah melakukan uji coba, nilai siswa tersebut diolah kemudian diuji validitas setiap butir soal serta dicari tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas soal untuk melihat soal tersebut dapat digunakan atau tidak sebagai alat pengumpulan data.

Uji normalitas digunakan untuk menganalisis data yang berdistribusi normal. Uji statistika yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat pengaruh penggunaan *Smart Box berbasis QR Code* sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan uji statistika *Paired Sample t-Test* pada hasil pretest dan posttest keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa dianalisis menggunakan uji statistika *Independent Sample t-Test* berdasarkan hasil nilai posttest untuk mengetahui adakah perbedaan anatara pembelajaran yang menggunakan media *Smart Box berbasis QR Code* terhadap serta pembelajaran konvensional terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Dalam menguji statistik peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic 23

1. Perancangan Desain Media *Smart Card Smart Box berbasis QR Code* di sini

merupakan suatu media atau perantara untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti box dan terdapat 4 bidang didalamnya yang menarik minat siswa dalam belajar memahami bacaan. Sehingga tanpa peserta didik sadari mereka sedang belajar tetapi menggunakan media box yang terdapat kode QR yang mereka gunakan untuk belajar sambil bermain. Media *Smart Box berbasis QR Code* yang akan peneliti gunakan di SDN Cigugur berbentuk bangun ruang balok dengan berukuran 21 cm x 30 cm yang di lengkapi dengan gambar, quiz, teks bacaan berwarna dan kode QR yang nantinya dapat tersambung pada fleepbook yang berisi banyak kosa kata bacaan dan materi yang menarik bagi

peserta didik. Penulis akan menggunakan *Smart Box berbasis QR Code* ini dalam materi bahasa Indonesia kelas IV bab VI “Satu Titik“

2. Pembuatan Media *Smart Card*

Pada proses ini peneliti menggabungkan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Semua komponen yang dimuat dalam media *Smart Box berbasis QR Code* didesain menggunakan Aplikasi *Canva*. *Smart Box berbasis QR Code* didesain dengan ukuran a4 yang terdiri dari 4 bidang serta tutup dan alas. Selanjutnya peneliti membuat background pada setiap bidang yang kemudian diberi materi, quiz dan kode QR pa. Berikut tampilan media pembelajaran kartu bilangan.

Gambar 1. Ilustrasi Media



Bidang ke-1



Bidang ke-2



Bidang ke-3



Bidang ke-4

Dapat dilihat pada gambar *Smart Box berbasis QR Code* yang dibuat oleh peneliti. Setelah di desain selesai kemudian dicetak menggunakan mesin cetak. Untuk *Smart Card* yang dibuat oleh peneliti menggunakan kertas AP 310.

3. Validasi

Media pembelajaran *Smart Box berbasis QR Code* yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh para expert untuk mengetahui kelayakan dan memperoleh saran untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan media *Smart*

Box berbasis QR Code. Kegiatan ini dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran *Smart Box berbasis QR Code* dengan lembar validasi untuk diperiksa dan dinilai sebelum digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

4. Penerapan Media *Smart Box berbasis QR Code*

Penggunaan media *Smart Box berbasis QR Code* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV materi bab 6 “Satu Titik” dapat dilihat dalam sintak pembelajaran berikut:

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah	Guru menampilkan media pembelajaran <i>smart box</i> dan memulai dengan kegiatan yang dilakukan sehari-hari
Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa	Guru membentuk kelompok belajar dengan kelompok terdiri dari 4 orang siswa kemudian siswa menscancode <i>QR Code</i> yang ada dalam media <i>smart box</i> kemudian siswa membaca materi dan menonton video pembelajaran yang tersedia.
Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual/kelompok	Guru membimbing setiap kelompok untuk mencoba permainan dengan menscan <i>QR Code</i> yang ada dalam media <i>smart box</i> .
Tahap 4 Mengembangkan dan	Guru meminta siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang ada dalam media dengan menscan <i>QR Code</i> .

menyajikan hasil karya	
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru memberikan penguatan materi, mengajak siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang telah disiapkan dalam <i>smart box</i> berbentuk kartu-kartu yang dilengkapi nomor dan <i>QR Code</i> secara bergantian siswa menscan <i>QR Code</i> tersebut.

B. Pengaruh Penerapan Media *Smart Box* berbasis *QR Code* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

1. Analisis Deskriptif

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	20	60	20	80	62.50	16.504
Post-Test Eksperimen	20	50	50	100	87.50	12.927
Pre-Test Kontrol	20	60	20	80	53.50	15.313
Post-Test Kontrol	20	80	20	100	60.50	19.050
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,50 lebih baik daripada nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,50.

Kemudian untuk kelas kontrol nilai rata-rata posttest 60,50 lebih baik dari nilai pretest 53,50.

2. Uji Normalitas

Tabel 2. Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Smart Card	Pre-Test Eksperimen (<i>Smart Box</i> berbasis <i>QR Code</i>)	.190	20	.057	.884	20	.021

Post-Test Eksperimen (<i>Smart Box berbasis QR Code</i>)	.183	20	.077	.832	20	.003
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.164	20	.161	.935	20	.193
Post-Test Kontrol (Konvensional)	.160	20	.190	.936	20	.205

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2 diketahui berdasarkan Kolmogorov-Smirnov semua nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	Based on Mean	1.166	1	38	.287
	Based on Median	1.280	1	38	.265
	Based on Median and with adjusted df	1.280	1	33.413	.266
	Based on trimmed mean	1.319	1	38	.258

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3 diketahui nilai signifikasi Based on Mean 0,287 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.

4. Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-25.000	21.151	4.730	-34.899	-15.101	5.286	19	.000

Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-7.000	6.569	1.469	-10.075	-3.925	4.765	19	.000
--------	--------------------------------------	--------	-------	-------	---------	--------	-------	----	------

Berdasarkan hasil output Pair 1 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa untuk Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen dengan menggunakan media *Smart Box berbasis QR Code*.

Berdasarkan hasil output Pair 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa untuk Pre-Test dan Post-Test kelas Kontrol tanpa menggunakan media dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (pretest) pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan setelah dilakukan (posttest) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Box berbasis QR Code* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada materi pembelajaran bahasa Indonesia "Satu Titik!"

Untuk melihat lebih jelasnya rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media *Smart Card* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Eksperimen	62.50	20	16.504	3.690
	Post-Test Eksperimen	87.50	20	12.927	2.891
Pair 2	Pre-Test Kontrol	53.50	20	15.313	3.424
	Post-Test Kontrol	60.50	20	19.050	4.260

5. Uji Independent Sample t-Test

Tabel 6. Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper

Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	Equal variances assumed	1.166	.287	5.245	38	.000	27.000	5.148	16.579	37.421
	Equal variances not assumed			5.245	33.437	.000	27.000	5.148	16.532	37.468

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa antara

penggunaan media *Smart Box berbasis QR Code* dan Pembelajaran Konvensional. Untuk mengetahui lebih jelasnya dapat melihat nilai *mean* pada hasil *posttest* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dapat dilihat pada table statistik berikut:

Tabel 7. Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa	Post-Test Eksperimen	20	87.50	12.927	2.891
	Post-Test Kontrol	20	60.50	19.050	4.260

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran *Smart Box berbasis QR Code* dengan metode permainan tanya jawab quiz cukup efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia jenjang kelas IV sekolah dasar. Terbukti bahwa hasil pengujian statistik *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman sebelum dan setelah menggunakan media *Smart Box berbasis QR Code*. Pada pengujian statistik *Independent Sample t-Test* diperoleh

nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa antara penggunaan media *Smart Card* dan Pembelajaran Konvensional. Selain *Smart Box berbasis QR Code* masih banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menarik, dan membuat siswa interaktif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan keterampilan membaca pemahaman siswa semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). *EDUKATIF :*

JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Membaca

- Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Astuti, N. I. (2020). Keefektifan Metode Inkuiri Berbantu Media Smart Card (Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Sambiyon Pada Pembelajaran Tematik. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 69–75. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.14921>
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
- Elva, I. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Kereta Kardus Pada Siswa Kelas I SDN 67 Banda Aceh. *Jurnal Didaktika*, 3(2), 519–534.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Herlina, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh*, 3(2), 19–25.
- Khosibah, S. A., & Dimiyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>
- Laula, V., Hutahaean, S. D., & Nawir, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Card Pada Materi Pesawat Sederhana Kelas VIII Di SMP Negeri 14 Palangka Raya. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 5(1), 30–36. <https://doi.org/10.37304/bpjps.v5i1.8860>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. 1(2), 1–10.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan

Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.

Rahayuningsih, S. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukaryanti, A., Syaflin, S. L., & Syaflin, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD*. 7(1), 140–149.

Yusuf, A. B. (2020). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Qr Code (Quick Response Code) Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Sman 2 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Skripsi*, 275.

Zulfa, F. I. (2020). *Pengaruh Model Think Pair Share Berbantuan Media Smart Card Pengaruh Model Think Pair Share*.