

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI INFORMASI DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR CODE***

**Rizqy Aries Nurhanifah;  
Lisa Virdinarti Putra**

Universitas Ngudi Waluyo  
[rizqyaries74@gmail.com](mailto:rizqyaries74@gmail.com);  
[lisavirdinartiputra@gmail.com](mailto:lisavirdinartiputra@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The problem of this research was low information literacy skills of the students in Public Elementary School Tuntang 03 in the learning process. The purpose of this research was to know the increase of the information literacy skills with the contextual problem based learning model using QR Code. The type of this research was quantity research with experimental method. The population in this research was all students in Public Elementary School Tuntang 03, and the research sample was the 4<sup>th</sup>-grade students in Public Elementary School Tuntang 03. The data was analyzed by normality test, homogeneity test and paired sample t test. The research resulted: there was the increase of the information literacy skills with the contextual PBL model using QR Code. Proven by the level of significance was  $0,000 < 0,05$  showed the significant difference between pretest and posttest experimental class. Mean pretest and posttest was 25,79 and 92,58. Observation result the information literacy skills before treatment was 34,65% (enough) while after treatment was 85% (very good).

**Keyword:** *information, literacy, skill, PBL*

### **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya keterampilan literasi informasi siswa SD Negeri Tuntang 03 dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan literasi informasi dengan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Tuntang 03, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Tuntang 03. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi informasi siswa dengan model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code*. Dibuktikan dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 25,79 dan 92,58. Hasil observasi keterampilan literasi informasi sebelum perlakuan sebesar 34,65% (cukup), sedangkan setelah perlakuan sebesar 85% (sangat baik).

**Kata kunci:** *keterampilan, literasi, informasi, PBL*.

## Pendahuluan

Pola kehidupan manusia berbasis informasi pada zaman sekarang, menuntut perlunya generasi yang menguasai perkembangan teknologi (Subekti, 2018). Menurut Rufaidah, informasi menjadi kebutuhan primer dan memiliki peranan penting dalam mendukung kehidupan masyarakat sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan dan penelitian (Purwanti, 2018). Literasi informasi merupakan suatu kesatuan berbagai aspek kemampuan yang dibutuhkan untuk mencari, mengolah serta menggunakan suatu informasi tertentu yang bermanfaat dalam kehidupan (Suharto, 2014). Menurut Banik dan Benzon, literasi merupakan kemampuan untuk mengetahui kebutuhan informasi dan kemampuan untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif untuk memecahkan masalah secara praktis (Banik & Kumar, 2019). Literasi informasi merupakan kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi namun mencakup kompetensi serta cakupan yang berbeda dan lebih luas (Sukaesih & Saeful, 2013). Menurut Ukachi keterampilan literasi informasi memiliki keterkaitan dengan kemampuan menentukan kapan sebuah informasi diperlukan, keterampilan untuk menemukan, mengolah, dan menggunakan informasi dalam menentukan kesimpulan berdasarkan informasi yang mereka dapatkan (Mintasih, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Tuntang 03, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum memberikan penguatan pada keterampilan literasi informasi. Guru belum menggunakan media berbasis teknologi yang dikombinasikan dengan bahan ajar sebagai kajian dalam mengolah informasi

yang lebih luas untuk memperdalam materi. Proses pembelajaran yang belum mengajak siswa untuk terbiasa berpikir sistematis dan empiris, pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar yang tersedia di sekolah serta minimnya penggunaan media kegiatan belajar membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan memiliki informasi yang terbatas untuk mengolah materi yang mereka pelajari (A. K. Sari, 2021).

Penerapan inovasi model pembelajaran berbasis teknologi yang berdasarkan materi dan kehidupan di lingkungan sekitar perlu dilakukan. Sehingga tujuan dari pembelajaran bermakna untuk menyiapkan siswa yang melek informasi dan teknologi sesuai perkembangan jaman dan mampu hidup di lingkungan masyarakat dapat tercapai (Gaol & Simarmata, 2019). Wina Sanjaya mengungkapkan bahwa *problem based learning* merupakan strategi yang tepat dan penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah, karena sekolah memiliki peran sebagai tempat untuk menyiapkan peserta didik agar dapat hidup di lingkungan masyarakat (Sanjaya, 2006).

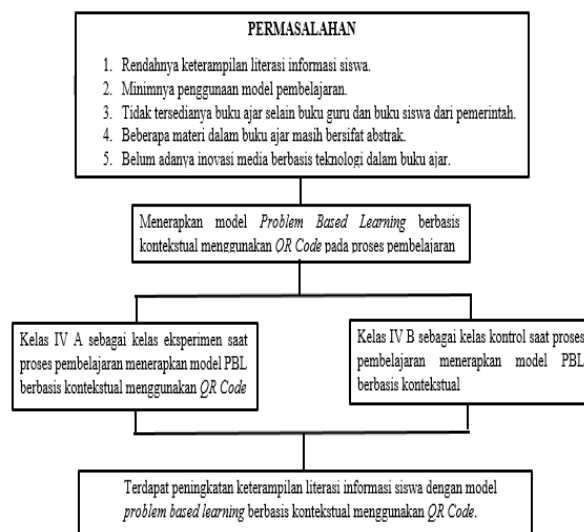
Siswa dengan penguasaan keterampilan literasi informasi yang baik, membuat dirinya mampu bersikap objektif disertai alasan dan informasi yang kuat dalam mengambil keputusan. Sedangkan siswa dengan penguasaan keterampilan literasi informasi yang kurang baik, mereka akan kesulitan dalam mengumpulkan, menyaring serta mengolah informasi yang akan mereka gunakan.

Menurut Diputra penggunaan media yang memadukan suara, gambar, animasi dan teks dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting dilakukan untuk membuat peserta didik mampu mendapatkan informasi yang lebih luas

untuk memahami materi pelajaran (Ningsih & Putra, 2021). Maka dari itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan, salah satunya yaitu penggunaan QR Code. *QR Code Technology* adalah sebuah gambar dua dimensi yang menyajikan data, terutama dalam bentuk tulisan. Potensi *mobile learning* dapat dimaksimalkan oleh penyediaan, pengembangan kesempatan dan lingkungan yang meningkatkan pembelajaran (Mustakim et al., 2013). Berdasarkan masalah yang sudah disampaikan sebelumnya, peneliti akan mengembangkan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan QR Code yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pembelajaran berdasarkan lingkungan sekitar siswa, kemudahan, dan ketepatan mencari serta mengolah informasi sehingga membantu siswa dalam pembelajaran.

### Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental* berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa SD Negeri Tuntang 03, sedangkan untuk sampel adalah siswa kelas IV SD Negeri Tuntang 03. Data dikumpulkan menggunakan teknik tes dan non tes. Data awal diolah dengan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired sample t test*. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

### Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan literasi informasi siswa dengan model *problem based learning* (PBL) berbasis kontekstual menggunakan QR Code peneliti menggunakan *paired sample t test*. Hasil uji dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil *Paired Sample T Test*

	t	Df	Sig.	Mean
<i>Pretest</i>	-41,376	18	0,000	25,79
<i>Posttest</i>	-41,376	18	0,000	92,58

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi informasi dengan menggunakan model PBL berbasis kontekstual menggunakan QR Code. Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 25,79 dan 92,58. Maka dari itu, diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dengan *posttest* siswa kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian, model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* dapat meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa. Nilai tes kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan nilai tes sebelum diberi perlakuan. Diperkuat dengan penelitian Sari bahwa keterampilan komunikasi dan literasi informasi siswa dapat meningkat dengan menggunakan bahan ajar berbasis *mobile learning* dibandingkan hanya menggunakan buku cetak di sekolah (B. P. Sari, 2021).

Hasil observasi keterampilan literasi informasi dianalisis menggunakan lima aspek keterampilan literasi menurut Riyanti dan Listika yang meliputi aspek mengakses, mengevaluasi, menggunakan, mengolah dan pemahaman masalah etika informasi (R & Risnani, 2019). Hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan literasi informasi peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu 34,65% (cukup) dan 85% (sangat baik). Hasil ini diperkuat penelitian oleh Mulyono dan Ansori yang menunjukkan bahwa program pemberdayaan dalam pendidikan di masyarakat perlu ditunjang dengan kemudahan akses dan kualitas teknologi informasi menggunakan pengembangan model pembelajaran (Mulyono, 2020).

Rendahnya keterampilan literasi informasi perlu ditingkatkan dengan membiasakan keterampilan literasi informasi selaras dengan penelitian Fauziah dkk. yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik meningkat dengan menerapkan program Gerakan Literasi Sekolah (Fauziah & Lestari, 2018). Model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* membuat siswa mampu melaksanakan tahapan-tahapan

literasi informasi dengan lebih runtut. Sebelum melaksanakan pencarian informasi mayoritas siswa sudah mampu membuat daftar informasi yang akan dicari berdasarkan materi atau permasalahan yang disajikan. Kata kunci yang dibuat siswa untuk mencari informasi sangat membantu siswa dalam menemukan informasi melalui *QR Code* yang sudah tersedia pada bahan ajar (modul) dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *QR Code* sebagai media pencarian informasi membuat informasi peserta didik meningkat dan lebih luas sehingga siswa dapat memperdalam materi. Sejalan dengan penelitian Mahendale yang menunjukkan bahwa *QR Code* yang diintegrasikan dengan *smartphone* merupakan alat bantu pengajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas (Mahendale, 2017). Penyajian masalah dalam pembelajaran model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* membuat siswa lebih mempertimbangkan sumber yang akan mereka gunakan untuk menemukan solusi masalah tersebut. Siswa menggunakan perpaduan buku dan teknologi berupa *QR Code* sebagai sumber untuk memperoleh ketepatan isi suatu informasi yang mereka inginkan.

Penyajian materi yang menarik berupa permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar membuat siswa tertarik untuk melihat, membaca, atau mendengarkan informasi secara berulang-ulang untuk mendapatkan informasi. Adanya kegiatan diskusi dalam kelompok kecil juga membuat siswa berani untuk bertukar pendapat serta berdiskusi tentang kata-kata sulit yang belum mereka pahami. Siswa juga mampu menemukan informasi kembali dengan lebih mudah, ketika mereka memberikan tanda pada bahan ajar atau dengan *screenshot* jika informasi yang mereka dapatkan terdapat dalam *QR Code*.

Kegiatan menyampaikan hasil diskusi dalam model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mampu menyampaikan kembali informasi yang sudah mereka dapatkan dan diskusikan dalam anggota kelompok dengan bahasa sendiri. Informasi yang mereka dapatkan dicari kebenarannya dengan bertanya pada guru di akhir pembelajaran. Dalam model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* siswa mampu mempertanggung jawabkan informasi yang didapatkan dengan mencantumkan sumbernya. Kesimpulan ini sejalan dengan penelitian Akinoglu dan Tandogan dalam Pamungkas yang menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa dan sikap mereka terhadap pembelajaran dipengaruhi secara positif oleh penerapan model pembelajaran aktif berbasis masalah (Pamungkas & Franita, 2019). Rangkaian kegiatan pembelajaran dalam model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* yang sistematis dan empiris membuat siswa tertarik untuk memperdalam materi dan menemukan solusi dari masalah yang disajikan dengan meningkatkan tahapan pencarian dan pengolahan informasi yang lebih efektif dan efisien. Kesimpulan ini diperkuat dengan penelitian Firmansyah yang menunjukkan motivasi dan keterampilan dasar siswa dalam pembelajaran dipengaruhi secara signifikan dengan pemberian bahan ajar berbasis *QR code* (Firmansyah & Hariyanto, 2019). Kesimpulan juga diperkuat penelitian oleh Juleha, Nugraha, dan Feranie yang menerangkan bahwa penggunaan modul informasi ketika melaksanakan proyek dalam PBL berpengaruh positif terhadap literasi informasi siswa (Juleha et al., 2019). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keterampilan literasi informasi peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan model PBL berbasis

kontekstual menggunakan *QR Code* dalam pembelajaran.

### Simpulan

Pembelajaran dengan model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* mampu meningkatkan keterampilan literasi informasi siswa. Dibuktikan dari hasil analisis uji normalitas dengan nilai sig antara pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu 0,148 dan 0,184 > 0,05 artinya data berdistribusi normal; pada uji homogenitas nilai sig 0,508 > 0,05 artinya data yang diperoleh homogen, pada *paired sample t test* menunjukkan nilai sig 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code*. Dengan model PBL berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* siswa mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam aspek keterampilan literasi informasi dengan maksimal sehingga memberikan pemahaman mendalam terkait materi yang disajikan.

### Daftar Pustaka

- Banik, P., & Kumar, B. (2019). Impact of Information Literacy Skill on Students ' Academic Performance in Bangladesh. *International Journal of European Studies*, 3(1), 27–33. <https://doi.org/10.11648/j.ijes.20190301.15>
- Fauziah, G., & Lestari, A. W. (2018). Movement Civilization of Information Literacy at Primary School in Tangerang Selatan. *EduLib*, 8(2). <https://scholar.archieve.org>
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian*

- Pembelajaran*, 5(2), 265–278.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js.unpgri.v5i2.13467>
- Gaol, R. L., & Simarmata, E. J. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 3(4), 342–348.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/15079>
- Juleha, S., Nugraha, I., & Feranie, S. (2019). The Effect of Project in Problem-Based Learning on Students' Scientific and Information Literacy in Learning Human Excretory System. *Journal of Science Learning*, 2(2), 33–41.  
<https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.12840>
- Mehendale, D., Masurekar, R., Nemade, S., & Shivthare, S. (2017). To Study the Use of QR Code in the Classroom to Enhance Motivation, Communication, Collaboration and Critical. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 5(4), 6987–6993.  
<https://doi.org/10.15680/IJIRCCCE.2017>
- Mintasih, D. (2018). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi PBL untuk Menyiapkan Calon Pendidik dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 271–290.  
<https://journal.iainkudus.ac.id>
- Mulyono, D. (2020). Literasi informasi dalam kerangka pengembangan pendidikan masyarakat. *Jurnal Comm-Edu*, 3(1), 1–6.  
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/comm-edu/article/view/3516>
- Mustakim, S., Walanda, D. K., & Gonggo, S. T. (2013). Penggunaan QR Code dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur pada Kelas X SMA Labschool UNTAD. *Jurnal Akademia Kimia*, 2(4), 215–221.  
<https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Ningsih, S. T., & Putra, L. V. (2021). Keefektifan Media Powtoon dengan Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III. *IV(1)*, 31–34.  
<https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Pamungkas, M. D., & Franita, Y. (2019). Keefektifan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *5(2)*, 75–80.  
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/957>
- Purwanti, K. Y., Putra, L. V., & Hawa, A. M. (2018). Literasi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Pencarian Informasi Ilmiah Siswa SMA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(4), 237–241.  
<https://jurnal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/90>
- R, R. M. A., & Risnani, L. Y. (2019). Literasi media dalam konteks 21 st century skills pada siswa Sekolah Menengah Atas ( SMA ) di

- Kabupaten Banyumas. *Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)*, 34, 215–232.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. In *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.  
<http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/strategi-pembelajaran-berorientasi-standar-proses-pendidikan-wina-sanjaya-34179.html>
- Sari, A. K. (2021). Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 175–179.
- Sari, B. P. (2021). *Keefektifan Bahan Ajar IPA terpadu Tema Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Literasi Informasi Siswa SMP*.  
<http://repository.upi.edu/66148/>
- Subekti, H., Taufiq, M., Susilo, H., & Suwono, H. (2018). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi STEM untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Reviu Literatur. *Education and Human Development Journal*, 3(1), 81–90.  
<https://jornal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/90>
- Suharto, A. (2014). Kemampuan Literasi Informasi Pemustaka dalam Mengakses Informasi: Studi Kasus di Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 5(1), 10–20.
- <https://journal.uui.ac.id/unilib/article/view/12664>
- Sukaesih, & Saeful, A. (2013). Literasi Informasi Pustakawan : Studi Kasus di Universitas Padjadjaran. *JURNAL KAJIAN INFORMASI & PERPUSTAKAAN*, 1(1), 61–72.  
<http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/9612>