

Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis QR Code dan Website Profil Sekolah di SMP Negeri 1 Dungaliyo

Lillyan Hadjaratie^a, Rampi Yusuf^b, Arif Dwinanto^c, Syahrul Olii^d

^{a,b,c,d} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

lillyan.hadjaratie@ung.ac.id^a, rampiyusuf@ung.ac.id^b, arifdwinanto@ung.ac.id^c
syahrul1_slpti@mahasiswa.ung.ac.id^d,

Abstract

This training program aims to enhance teachers' capacity in utilizing digital technology, particularly in using QR Codes as interactive learning media and managing school websites as official information platforms. The activity was conducted at SMP Negeri 1 Dungaliyo, involving teachers as the main participants. The implementation methods included socialization, technical demonstrations, and direct mentoring. The results showed that teachers were able to create learning materials using QR Codes and understand the basic structure of the school website. This program is expected to improve teachers' digital literacy skills in supporting 21st-century learning and strengthening the school's online image.

Keywords: Training, QR Code, School Website, Digital Literacy, Teachers

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran interaktif dan pengelolaan website sebagai sarana informasi resmi sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dungaliyo dan melibatkan para guru sebagai peserta utama. Metode pelaksanaan terdiri dari sosialisasi, demonstrasi teknis, dan pendampingan langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu membuat materi ajar berbasis QR Code serta memahami struktur dasar website sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 dan memperkuat citra sekolah secara daring.

Kata kunci: Pelatihan, QR Code, Website Sekolah, Literasi Digital, Guru

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, transformasi teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Guru sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar tidak lagi cukup hanya menguasai materi pembelajaran secara konseptual, tetapi juga dituntut mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi sederhana namun efektif yang dapat dimanfaatkan adalah Quick Response (QR) Code. QR Code memungkinkan guru untuk menyematkan berbagai sumber belajar seperti video, kuis daring, modul PDF, atau tautan ke platform

pembelajaran lain, yang kemudian dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat digital. Inovasi ini mendukung prinsip pembelajaran fleksibel dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Sementara itu, eksistensi website sekolah menjadi kebutuhan mendesak di era keterbukaan informasi. Website bukan hanya media informasi statis, melainkan wajah digital sekolah yang menampilkan profil, visi-misi, kegiatan, serta prestasi sekolah kepada publik. Website yang dikelola secara profesional juga mencerminkan kesiapan sekolah dalam menghadapi tuntutan digitalisasi pendidikan. Oleh karena itu, keberadaan guru dan staf sekolah yang memiliki kompetensi dalam mengelola konten website sangat penting agar informasi yang ditampilkan selalu aktual, relevan, dan menarik.

SMP Negeri 1 Dungaliyo sebagai salah satu sekolah negeri di Kabupaten Gorontalo memiliki komitmen untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pelayanan informasi. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam keterampilan digital guru, khususnya dalam hal integrasi teknologi seperti pembuatan media pembelajaran berbasis QR Code dan pengelolaan website sekolah. Melalui program pelatihan yang dirancang dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru di SMP Negeri 1 Dungaliyo agar memiliki keterampilan praktis dalam membuat dan menggunakan QR Code untuk pembelajaran, serta memahami cara mengelola dan mempublikasikan konten di website sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah serta memperkuat citra institusi pendidikan melalui optimalisasi teknologi informasi.

2. Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*learning by doing*) agar peserta, yaitu guru-guru SMP Negeri 1 Dungaliyo, tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan digital yang diperoleh. Kegiatan dirancang dalam tiga tahapan utama, yaitu:

1. Sosialisasi dan Pengenalan Konsep

Tahap awal kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada seluruh peserta pelatihan mengenai urgensi literasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran dan pentingnya pengelolaan website sebagai representasi citra sekolah. Pemateri menjelaskan pengertian, fungsi, dan contoh pemanfaatan QR Code dalam kelas interaktif, termasuk integrasinya dengan berbagai platform seperti YouTube, Google Drive, Quizizz, dan Google Forms. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan struktur dasar website sekolah, elemen-elemen penting yang perlu disediakan, serta manfaat website bagi transparansi informasi sekolah.



Gambar 2. 1 Sosialisasi oleh Dosen



Gambar 2. 2 Pengenalan konsep oleh mahasiswa

2. Workshop Teknis

Setelah pemahaman konseptual diberikan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung. Pada tahap ini, peserta diajarkan cara membuat QR Code menggunakan generator online dan menyimpannya ke berbagai jenis konten pembelajaran digital, seperti dokumen PDF, video pembelajaran, atau kuis daring. Guru juga diajak membuat lembar kerja atau poster pembelajaran yang dilengkapi dengan QR Code sebagai sarana pengayaan materi. Di sisi lain, untuk bagian website sekolah, peserta diberi pelatihan teknis dasar mengenai bagaimana mengunggah berita kegiatan, menambahkan gambar, serta menyesuaikan konten yang relevan dan aktual. Kegiatan ini dilakukan menggunakan akun demo yang disiapkan untuk latihan secara langsung.



Gambar 2. 3 Workshop teknis oleh mahasiswa

3. Pendampingan dan Evaluasi

Untuk memastikan bahwa peserta mampu menerapkan keterampilan yang telah dipelajari, tim pelaksana melakukan pendampingan intensif selama proses praktik. Guru diberikan waktu untuk menyusun satu produk media ajar berbasis QR Code dan satu contoh konten artikel sekolah yang dapat ditayangkan di website. Proses pendampingan dilakukan secara individu maupun kelompok kecil untuk memastikan pemahaman menyeluruh. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi ketercapaian tugas, kuesioner respon peserta, serta refleksi singkat dari guru mengenai manfaat dan tantangan penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut pelatihan lanjutan dan perbaikan program di masa depan.



Gambar 2. 4 Pelatihan dan pendampingan langsung



Gambar 2. 5 Pendampingan dan ewaluasi

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Media Pembelajaran

1. Hasil Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam kegiatan ini berupa kuis digital menggunakan platform Quizizz, yang kemudian dikonversi menjadi kode QR agar dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik menggunakan perangkat digital seperti smartphone. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta memfasilitasi penilaian yang menyenangkan dan efisien.

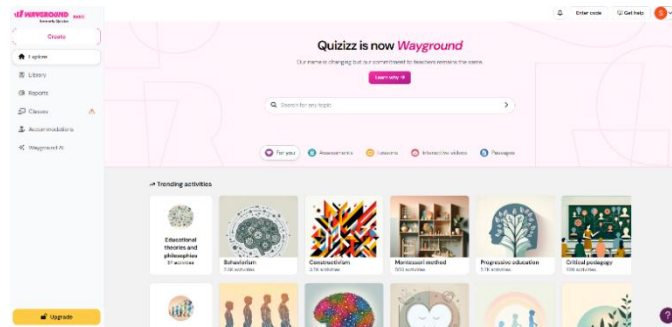
Langkah-langkah pembuatan media ini meliputi:

1. Penyusunan soal berbentuk pilihan ganda sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.
2. Pembuatan kuis melalui platform Quizizz, di mana soal-soal tersebut dimasukkan dan dikemas menjadi satu paket kuis.
3. Pembuatan tautan kuis, yang kemudian dikonversi menjadi kode QR menggunakan QR Code Generator.
4. Distribusi kode QR kepada siswa melalui media cetak, tayangan slide, maupun grup belajar digital.

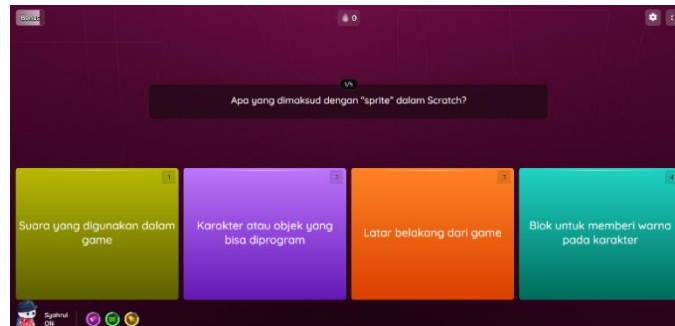
Berikut ini adalah dokumentasi hasil media yang telah dibuat:



Gambar 3.1: Tampilan kartu QR yang mengarah ke Quizizz



Gambar 3.2: Tampilan halaman awal kuis Quizizz



Gambar 3.3: Contoh soal dalam kuis Quizizz

2. Hasil Implementasi Media Pembelajaran

Hasil implementasi media pembelajaran interaktif berbasis QR Code yang terintegrasi dengan platform Quizizz menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi yang dekat dengan keseharian siswa, seperti pemindaian QR Code dan aplikasi berbasis web, menjadikan proses pembelajaran terasa lebih relevan, menarik, dan kontekstual.

1. Efektivitas Media sebagai Sarana Evaluasi Interaktif

Media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz mampu meningkatkan efektivitas kegiatan evaluasi pembelajaran karena menyediakan umpan balik langsung, waktu pengerjaan yang fleksibel, dan fitur pelaporan otomatis. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang baik harus mampu membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efisien dan efektif, serta dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Selain itu, pemanfaatan QR Code sebagai pintu akses ke kuis memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi tanpa perlu mengetik link panjang secara manual. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran efisien dan berbasis teknologi yang disarankan oleh Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang menekankan pentingnya integrasi TIK dalam pembelajaran abad 21.

2. Peningkatan Keterlibatan dan Antusiasme Siswa

Berdasarkan observasi selama pelaksanaan, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengikuti kuis. Fitur permainan dalam Quizizz, seperti sistem poin, ranking, dan efek suara, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Srimuliyani (2023) tentang gamification,

yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi pengguna.

3. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis QR Code

Media ini memiliki beberapa keunggulan:

1. Kemudahan akses melalui perangkat digital.
2. Kuis dapat digunakan sebagai asesmen formatif dan diagnostik.
3. Minim biaya dan ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas.
4. Meningkatkan literasi digital siswa, sesuai dengan indikator Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

4. Kendala dan Solusi dalam Pelaksanaan

Kendala utama dalam pelaksanaan media ini adalah terbatasnya perangkat dan jaringan internet. Hal ini dapat diatasi dengan menyediakan kuis dalam bentuk presentasi kelas melalui proyektor, atau dengan pengerjaan berkelompok agar siswa yang tidak memiliki perangkat tetap bisa mengikuti kegiatan.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kesiapan guru dalam mengelola teknologi, karena tidak semua guru terbiasa menggunakan platform digital. Maka, pelatihan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi penting sebagaimana ditegaskan dalam Permendikbud Nomor 40 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah, yang mencantumkan perlunya perangkat TIK yang mendukung pembelajaran.

5. Keterkaitan dengan Teori Pembelajaran dan Kurikulum

Media ini sangat mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, media ini juga memperkuat capaian pembelajaran terutama dalam hal: kreativitas dan inovasi, berpikir kritis, dan penggunaan teknologi digital secara produktif. Hal ini memperkuat dimensi mandiri dan bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila.

3.2 Website Profil Sekolah

Website profil SMP Negeri 1 Dungaliyo dirancang sebagai media digital resmi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi sekolah kepada siswa, guru, orang tua, dan masyarakat umum. Sistem ini bersifat dinamis, informatif, dan dapat diakses dengan mudah melalui perangkat desktop maupun mobile. Struktur website terdiri dari dua bagian utama, yaitu halaman front-end sebagai tampilan untuk pengunjung umum dan halaman back-end atau panel admin yang digunakan untuk mengelola dan memperbarui konten.

Dalam implementasinya, website ini dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan PHP dengan basis data MySQL pada lingkungan pengembangan XAMPP. Tampilan dan navigasinya dirancang agar memudahkan pengunjung mengakses informasi sekolah secara cepat dan jelas. Berbagai fitur telah dihadirkan, mulai dari halaman beranda yang menampilkan sambutan kepala sekolah dan slideshow kegiatan, halaman profil yang memuat sejarah, visi, misi, serta data guru, siswa, dan sarana prasarana, hingga menu organisasi yang berisi informasi OSIS, pramuka, dan PMR. Selain itu, tersedia halaman untuk artikel dan pengumuman yang dikelola secara dinamis, galeri foto kegiatan, daftar prestasi sekolah, serta halaman

kontak yang dilengkapi formulir pesan. Admin dapat masuk melalui halaman login untuk mengelola seluruh konten, mulai dari menambah, mengubah, hingga menghapus data.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur website berfungsi sesuai perancangan. Navigasi berjalan dengan baik, informasi tersaji rapi, dan tampilan dapat diakses dengan lancar oleh pengguna. Guru dan siswa yang mencoba website ini memberikan tanggapan positif, menyebutnya mudah dipahami dan informatif. Halaman galeri serta prestasi menjadi bagian favorit karena memberikan apresiasi kepada siswa. Dengan fungsionalitas yang optimal, website ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi yang efektif sekaligus memperkuat citra digital sekolah.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis QR Code dan pengelolaan website profil sekolah di SMP Negeri 1 Dungaliyo berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta. Pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran serta mengelola informasi sekolah secara daring.

Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memahami konsep dan manfaat QR Code sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga mampu membuat produk media ajar berbasis QR Code yang dapat diakses siswa secara mudah. Selain itu, guru memperoleh pemahaman dasar tentang struktur, fungsi, dan teknik pembaruan konten pada website sekolah, sehingga dapat berperan aktif dalam menjaga keberlangsungan dan aktualisasi informasi sekolah.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital guru, mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21, serta memperkuat citra sekolah di ranah digital. Untuk keberlanjutan program, diperlukan pendampingan dan pelatihan lanjutan guna mengembangkan fitur pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan kapasitas pengelolaan website sekolah secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://psti.unisayogya.ac.id/2020/10/14/apa-itu-framework-codeigniter/>
Admin_dti. (2023). Codeigniter; Defenisi, Cara Kerja, Keunggulan dan Kekurangan. Telkom University Jakarta.
- A.Faradilla. (2024). Apa Itu PHP? Memahami Arti PHP, Manfaat, dan Penggunaannya. 检索来源: Hostinger Tutorial: <https://hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-php>
- Al-Fatih, Thoriq Muhammad. (2024). Pengertian dan Penggunaan PHP dalam Dunia Pemrograman. 检索来源: Dif Telkom University: <https://dif.telkomuniversity.ac.id/pengertian-dan-penggunaan-php-dalam-dunia-pemrograman/>
- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 10(2), 205–218.
- Anamisa, Rosa Devie, & Mufarroha, Ayu Fifin. (2020). *Dasar Pemograman WEB Teori dan Implementasi*. Bukit Cemara Tidar H5 No. 34, Malang.
- Apa itu PHP? Kenali Bahasa Pemograman & Fungsinya. (2023). 检索来源: Primakara University: <https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/php-adalah>
- biznetgionews. (2023). Apa Itu PHP? Pengertian, Sejarah, dan Fungsinya. 检索来源: Biznetgio: <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-php>
- Firmansyah, M. F., Rizal, M., Annisa Pasha, M., Ria Wandani, L., Muhamad Erfin Abdilah, M., & Ulil Karomah, Z. (2025). Integrasi Teknologi dalam Penilaian Formatif Informatika melalui Quizizz Paper-Based. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 739–745. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p739-745>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>

- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- seek. (2024). Pengertian, Contoh, dan Kelebihannya untuk Pemula. 检索来源: Jobstreet: <https://id.jobstreet.com/id/career-advice/article/php-pengertian-contoh-kelebihan>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Wahyuningtyas, Dewi Riesca, & Chusnah, Miftachul. (2021). *Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web SLIMS*. Jombang-Jawa Timur.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>