

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Media Pembelajaran *Quick Response Code* (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar

Rizqi Abdul Majid<sup>1</sup>, Seni Apriliya<sup>2</sup>, Yusuf Suryana<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: rizqiabdulmajid18@upi.edu<sup>1</sup>, seni\_apriliya@upi.edu<sup>2</sup>, yusufsuryana@upi.edu<sup>3</sup>

#### Abstract

*This study aims to describe the development of learning media which can support students' learning process of writing poetry. The media is adapted Quick Response Code which popular as QR Code. Research method in this study is Educational Design Research (EDR) model of Mc Kenny & Reaves (2012). This stage begins with conducting analysis and exploration first in this analysis process data collection carried out by researchers is by conducting interviews, observations to documentation studies, the results of the analysis show that learning to write in elementary schools at SDN 1 Condong and SDN 2 Sukamaju does not use learning Media. This encourages researchers to create QR Code learning media based on poetry cards. In line with that, the second stage of the educational design research (EDR) method is to design and construct in this stage the researchers design and develop poetry card-based QR Code learning media. And the last stage is evaluating and reflecting. In this stage, the researcher conducted two trials which were carried out at SDN 1 Condong, Tasikmalaya Regency. The results of the test are known that students are very enthusiastic about the learning process. QR Code learning media based on poetry cards can also create a comfortable, happy atmosphere, provide suggestions for something, stimulate the development of imagination, and help students in learning to write poetry.*

**Keywords:** poetry learning, quick response code (QR code), poetry card

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis puisi. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *educational design research (EDR)* model Mc Kenny & Reaves (2012). Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yakni tahap analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi serta evaluasi dan refleksi. Tahapan ini diawali dengan melakukan analisis dan eksplorasi terlebih dahulu dalam proses analisis ini pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan wawancara, observasi sampai studi dokumentasi, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis di sekolah dasar SDN 1 Condong dan SDN 2 Sukamaju tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi. Sejalan dengan itu tahapan kedua metode *educational design research (EDR)* adalah membuat desain dan konstruksi dalam tahapan ini peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi. Dan tahapan terakhir melakukan evaluasi dan refleksi dalam tahapan ini peneliti melakukan dua kali uji coba yang dilaksanakan di SDN 1 Condong Kabupaten Tasikmalaya. Hasil dari uji tersebut diketahui bahwa peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran. media pembelajaran QR Code berbasis kartu puisi juga dapat menciptakan suasana yang nyaman, senang, memberikan sugesti terhadap suatu hal, merangsang berkembangnya imajinasi, dan membantu siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

**Kata Kunci:** pembelajaran puisi, *quick response code (QR code)*, kartu puisi.

#### PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan karena bahasa menjadi salah satu sarana komunikasi antar manusia dan sebagai sarana penyampai informasi, dalam dunia

pendidikan bahasa memiliki peran penting yang tidak bisa diabaikan. Menurut Tarigan (1986) Keterampilan bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dari keempat aspek keterampilan di atas Nurgiyantoro (1995) menyatakan bahwa keterampilan menulis lebih sulit dilakukan oleh peserta didik yang bersangkutan. Hal tersebut dikarenakan kemampuan menulis memerlukan penguasaan terhadap unsur bahasa dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi sebuah karya tulis. Sehingga keterampilan menulis memang cukup penting untuk dipelajari di sekolah dasar, karena sekolah dasar langkah awal peserta didik untuk dapat memahami materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik kedepannya.

Salah satu keterampilan menulis yang dipelajari peserta didik khususnya di kelas IV sekolah dasar adalah menulis puisi. Menulis puisi memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dimiliki oleh peserta didik seperti keterampilan mencari ide dan keterampilan memilih kata (diksi) dalam menuliskan puisi tersebut. Dengan kata lain keterampilan menulis puisi tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan harus dapat mengikuti kaidah menulis puisi yang baik dan benar.

Tompkins (1994) dalam Widayartono (2012) mengemukakan bahwa tahap-tahap proses menulis terdiri atas (1) pramenulis, (2) pengonsepan, (3) revisi, (4) penyuntingan, dan (5) pemajangan. Sehingga menulis puisi menjadi salah satu keterampilan menulis yang sulit dikuasai oleh peserta didik. Dengan

demikian dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik harus dapat memperhatikan hal-hal mendasar yang sangat penting dan memang harus dipelajari dan dipandu oleh pendidik sebaik mungkin meskipun dalam proses pembelajaran masih ada kendala yang menghadang.

Mengutip publikasi TIMSS (2011) terkait hasil evaluasi kemampuan matematis dan bahasa siswa di seluruh dunia, diketahui bahwa kemampuan nalar siswa Indonesia berada pada posisi yang kurang baik. Posisi tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir nalar peserta didik pada sejumlah mata pelajaran yang diujikan. Sejalan dengan dua pendapat di atas bahwa menulis puisi memerlukan suatu pemikiran dan hasil *study* dari *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menunjukkan hanya lima persen peserta didik Indonesia yang mampu memecahkan persoalan yang membutuhkan pemikiran. Sejalan dengan itu bahwa penulisan puisi memerlukan pemikiran yang mendalam seperti harus dapat menentukan tema serta kata apa yang harus digunakan dalam penulisan puisi. sejalan dengan itu menulis puisi merupakan salah satu materi ajar yang memerlukan pemikiran yang mendalam. Sehingga peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran menulis puisi.

Seperti halnya menurut Anisa Nur Laeli dkk (2013) bahwa peserta didik kesulitan dalam kemampuan menulis puisi hal tersebut di karenakan dalam menulis puisi peserta didik belum mampu dalam menentukan tema dan memaparkan imajinasi peserta didik dalam menulis puisi. Peserta didik juga kesulitan dalam mencari bahasa yang tepat atau yang khas untuk mengapresiasi yang sudah terbayangkan. Di sisi lain peserta didik kesulitan dalam melakukan aktivitas pemikiran yang mendalam menulis puisi harus dapat menentukan tema sampai peserta didik harus dapat memaparkan imajinasinya dengan jelas. Sehingga peserta didik lebih kesulitan lagi dalam pembelajaran menulis puisi.

Selain itu kurangnya penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana proses pembelajaran dapat berjalan lebih aktif dan jelas namun dengan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih monoton dan tidak dapat memaparkan materi pembelajaran lebih jelas lagi.

Gagne' dan Briggs (1975) mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan untuk

menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, tape recorder, video kamera, video recorder film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik televisi dan computer. Banyak bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tetapi proses pemanfaatan media pembelajaran sendiri kurang dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik. Sehingga keberadaan media pembelajaran tanpa dimanfaatkan dengan baik pembelajaran akan berjalan kurang optimal.

Di sisi lain Rusnandi, dkk. (2016) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat pesat, banyak teknologi-teknologi canggih tercipta sesuai dengan kebutuhan manusia di zaman yang modern ini. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, bahwa teknologi menjadi salah satu indikator keberhasilan dunia pendidikan, dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah dengan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

Fungsi dari media pembelajaran sendiri menurut Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010), menyatakan bahwa dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan atau minat peserta didik yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, dan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sudah cukup jelas bahwa dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dan lebih termotivasi lagi untuk belajar dengan giat.

Sejalan dengan itu Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), menyebutkan empat fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual ialah inti, yaitu dengan menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar siswa berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian kehadiran media pembelajaran tidak dapat dirahukan lagi dan memang harus dapat dimanfaatkan dengan lebih baik lagi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Di sisi lain kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran harus dapat mengikuti perkembangan teknologi, tetapi lagi-lagi pemanfaatan media pembelajaran apalagi yang berbabsis digital kurang dimanfaatkan dengan optimal. Dengan demikian peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang berbasis digital salah satu bentuk inovasi teknologi adalah adanya *QR Code*. *QR Code* adalah sebuah barkode yang

berbentuk dua dimensi di perkenalkan oleh perusahaan Jepang yaitu *Danso Wave* pada tahun 1994 meskipun sudah hampir berumur 23 tahun tetapi kebermanfaatan *QR Code* masing sangat terasa terutama dalam bidak industry perdagangan dan jasa.

Dalam jurnal Rahmawati & Rahman (2012) menjelaskan bahwa dalam beberapa Versi simbol *Quick Respon Code (QR Code)* berkisar dari Versi 1 ke Versi 40. Dari setiap versi memiliki pengaturan modul yang berbeda atau jumlah modul (Modul ini mengacu pada titik-titik hitam dan putih yang membentuk *Quick Respon Code (QR Code)*. "pengaturan Modul" mengacu pada berapa banyak jumlah modul yang terkandung pada sebuah simbol, dimulai dengan Versi 1 (21 x 21 modul) sampai ke Versi 40 (177 x 177 modul). Setiap nomor versi dapat lebih tinggi terdiri dari 4 modul tambahan per samping. Dalam setiap versi *simbol Quick Respon Code (QR Code)* dapat memiliki kapasitas data yang sesuai dengan jumlah data, jenis karakter dan tingkat kesalahan koreksi. Sehingga dalam pemeriksaan data dengan kapasitas maksimum ditentukan pada setiap versinya. Dalam versi dan kapasitas data maksimum, maka jumlah data dan modul akan meningkat sehingga simbol *Quick Respon Code (QR Code)* semakin besar.

Dari desain sistem pada aplikasi Aplikasi *Qr-Code* dapat memberitahukan apakah *Qr-*

*Code* sudah terdaftar atau belum pada database yang akan di tunjukkan pada gambar di bawah ini;



**Gambar 1. Tahapan QR Code Joseph dkk (2018)**

*Tahapan* scan QR Code adalah sebagai berikut: 1) *Android* dapat melakukan scanner pada QR Code. 2) QR Code yang belum terdaftar akan menampilkan informasi berupa terjemahan dari *Quick Respon Code (QR Code)* tersebut. 3) QR Code yang sudah terdaftar akan dicari datanya di dalam sebuah database. 4) QR Code yang terdaftar akan menampilkan *website* yang berisi informasi yang sudah di masukan. 5) setelah layar website ditutup maka akan menampilkan terjemahan dari kode QR Code.

Sistem penyimpanan video puisi yang di dapat oleh peneliti juga di simpan dalam sebuah *google drive* yang nanti *link* nya akan diintegrasikan dengan sebuah web yang bernama *QR-CODE generator* setelah itu tampilan *QR Code* akan di dapatkan setelah tampilan *QR Code* di dapatkan dilanjutkan dengan porses *editing* di web *canva.com* setelah itu di dapatkan lah kartu puisi.

Tetapi sangat disayangkan memanfaatkan *QR Code* belum dimanfaatkan dengan optimal di dunia pendidikan padahal pemanfaatan *QR Code* dalam dunia pemasaran dan periklanan cukup *familiar*. Sehingga peneliti terdorong untuk memanfaatkan penggunaan *QR Code* dalam dunia artikel dengan demikian artikel ini akan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis *QR Code* yang diintegrasikan dengan pembelajaran menulis puisi yang akan berbentuk menjadi sebuah produk “Kartu Puisi”.

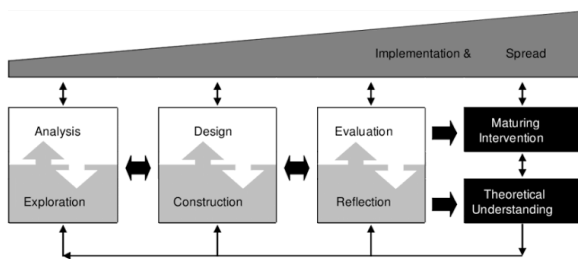
Arsyad (2002: 199) menyatakan bahwa *falas card* atau kartu berhgambara adalah kartu yang berukuran kecil yang terdapat gambar, teks atau simbol tanda yang dapat mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. Sejalan dengan itu kartu puisi juga salah satu kartu yang berisi gambar di tampilan depannya yang menampilkan gambar barkod *QR Code* yang dapat di *scan* dan di bagian belakangnya terdapat informasi yaitu tulisan puisi itu sendiri.

Degan Melalui penggunaan media pembelajaran *QR Code* berbasis kartu puisi di dalam pembelajaran menulis puisi, diharapkan dapat merangsang ide, inspirasi, imajinasi dan sebagai model bagi siswa dalam memunculkan diksi, majas, citraan, tema dan

amanat yang tepat bagi siswa kelas kelas IV sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *QR Code* menjadi sebuah kartu puisi, sehingga penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian *educational Design Research*. Dalam penelitian ini, desain yang akan di adaptasi dan digunakan Mc Kenny dan Reaves (2012).



**Gambar 2. Tahapan Penelitian Model Mc Kenney & Reaves (2012)**

Sehingga sajian tahapan penelitiannya meliputi: 1) Tahap analisis dan eksplorasi, pada tahapan ini melakukan pencarian dan eksplorasi mengenai permasalahan yang ada yang selanjutnya menjadi fokus penelitian. 2) Tahap desain dan konstruksi, dalam tahapan ini peneliti merancang perangkat pengembangan yang akan di kembangkan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. 3) Tahap evaluasi dan refleksi, dalam tahapan ini perangkat yang dikembangkan telah di validasi serti di uji coba dan mengetahui

kelayakan perangkat yang telah di kembangkan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, wawancara, dokumentasi dan observasi. Wawancara dilakukan kepada gurus sekolah dasar untuk studi pendahuluan serta untuk menilai perangkat yang dibuat. Dokumentasi dilakukan untuk mencari tahu media apa saja yang di pakai dalam pembelajaran menulis puisi Serta observasi dilakukan untuk mengetahui sikap atau response peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi yang sedang dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yaitu di SDN 2 Sukamaju yang berlokasi di kabupaten Garut serta di SDN 1 Condong yang berlokasi di kabupaten Tasikmalaya.

Kedua lokasi tersebut digunakan untuk proses penelitian yang meliputi wawancara, observasi, studi dokumentasi sampai uji coba, untuk uji coba sendiri hanya dilakukan di SDN 1 Condong kabupaten Tasikmalaya dengan alasan bahwa di SDN 2 Sukamaju khususnya di kabupaten Garut kasus wabah pandemic virus covid-19 sedang meningkat pesat sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring atau dalam jaringan. Di sisi lain konsisi wabah covid-19 di kabupaten Tasikmalaya sedang cukup baik sehingga dapat dilakukan uji coba di SDN 1 Condong tetapi dengan syarat harus tetap memperhatikan protocol Kesehatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis dan Eksplorasi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *quick response code (QR Code)* berbasis kartu puisi. Dalam pembahasan ini peneliti akan membahas mengenai temuan data berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa wawancara, observasi dan dokumentasi.

Dimulai dengan melaksanakan analisis dan eksplorasi di sekolah terkait yaitu SDN 2 Sukamaju dan SDN 1 Condong, peneliti mencari tahu permasalahan seperti apa yang ada dalam pembelajaran menulis puisi di dua sekolah tersebut, Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan studi dokumentasi di sekolah tersebut serta melaksanakan wawancara kepada guru terkait wawancara pertama dilaksanakan di SDN 2 Sukamaju terhadap seorang guru yang bernama ibu Hasanah Syamsudin, S.Pd dalam sesi wawancara tersebut diketahui bahwa pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD di SDN 2 Sukamaju tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali sehingga pembelajaran hanya menggunakan materi yang ada. Dengan demikian peserta didik kesulitan dalam menulis puisi karena pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran yang akan membuat peserta didik antusias serta mudah memahami

pelajaran. Studi dokumentasi yang dilakukan di SDN 2 Sukamaju juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis puisi tidak pernah menggunakan media pembelajaran hanya mengandalkan materi yang sudah di sediakan saja.

Sementara itu sesi wawancara di SDN 1 Condong kepada ibu Nenden Rosidah, S.Pd menunjukkan bahwa di SD tersebut pembelajaran menulis puisi tidak menggunakan media pembelajaran, pembelajaran hanya menggunakan materi seadanya sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi puisi. Dengan demikian peserta didik juga kesulitan dalam menulis puisi.

Dari dua kali sesi wawancara tersebut serta setelah melaksanakan studi dokumentasi dapat diketahui bahwa di kedua sekolah dasar tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik khususnya dalam pembelajaran menulis puisi. Padahal zaman sudah semakin berkembang media pembelajaran juga tidak terpaku dengan media pembelajaran tradisional, sekarang sudah dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital.

Media pembelajaran dipandang menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran, tidak dapat diragukan lagi kehadiran media pembelajaran di sekolah dasar sangat membantu proses pembelajaran serta

pembelajaran dapat berjalan dengan baik, namun sangat disayangkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hal yang tidak baik setelah melaksanakan wawancara dengan pihak yang terkait ternyata pembelajaran di sekolah tersebut tepatnya di SDN 2 Sukamaju dan di SDN 1 Condong tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran puisi, sehingga peneliti terdorong untuk dapat membuat media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran juga tidak harus monoton menggunakan media pembelajaran tradisional, tetapi media pembelajaran juga harus dapat mengikuti era teknologi. *QR Code* menjadi salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan. Sehingga peneliti mengambil *QR Code* untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan demikian penikili akan membuat sebuah produk kartu puisi dimana tampilan depan kartu puisi terdapat barkode *QR Code* dan di tampilan belakang terdapat tulisan puisi yang dapat di baca oleh peserta didik.

## 2. Desain dan Kontruksi

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah setelah diketahui permasalahannya bahwa tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi di SDN 2 Sukamaju dan di SDN 1 Condong, maka peneliti berfokus untuk

membuat media pembelajaran menulis puisi. Seiring perkembangan zaman yang terus maju pengembangan media pembelajaran juga mengikuti zaman dimana sekarang sudah memasuki era teknologi maka pengembangan media pembelajaran menulis puisi juga berbasis teknologi.

Salah satu teknologi yang cukup familiar adalah *QR Code*, *QR Code* cukup familiar di dunia perdagangan atau bahkan di dunia periklanan tetapi pemanfaatan *QR Code* kurang dimanfaatkan dengan baik di dunia pendidikan. Maka dari itu peneliti ingin memanfaatkan efektivitas *QR Code* dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran menulis puisi.

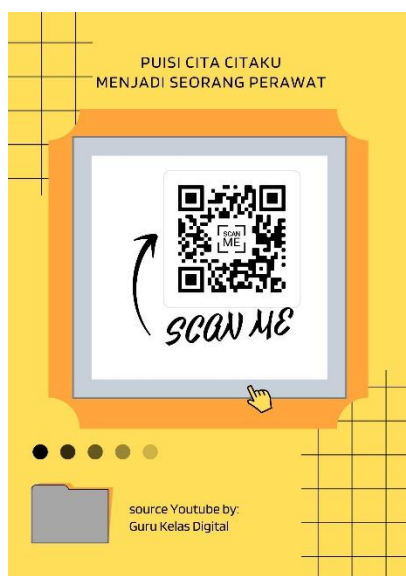
Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran *QR Code* berbasis kartu puisi, kartu puisi pada dasarnya tidak berbeda dengan kartu-kartu yang lainnya seperti kartu uno atau kartu permainan yang lainnya. Tetapi secara isi kartu puisi memuat edukasi khususnya dalam pelajaran puisi. lebih jelasnya lagi bahwa tampilan depan kartu puisi penampakan barkod *QR Code* yang dapat di *scan* dan akan menghasilkan video peserta didik yang sedang membaca puisi.

Proses penyimpanan video tersebut dilakukan dengan yang pertama pengambilan video dari kanal Youtube "kelas digital" selanjutnya proses editing melalui aplikasi *adobe premiere pro* setelah proses *editing*



selesai video di *upload* Kembali di *Google drive* milik peneliti setelah di *upload link google drive* yang terdapat video tersebut di ambil dan proses pengambilan gambar barkod *QR Code* di *web QR-Code generator*. Proses pengambilan gambar barkod tersebut dengan cara mengintegrasikan *link google drive* yang terdapat video pembacaan puisi dengan *QR-CODE Generator* setelah itu gambar barkod *QR Code* telah di dapatkan yang selanjutnya proses *editing* desain kartu puisi sendiri melalui *web canva.com*.

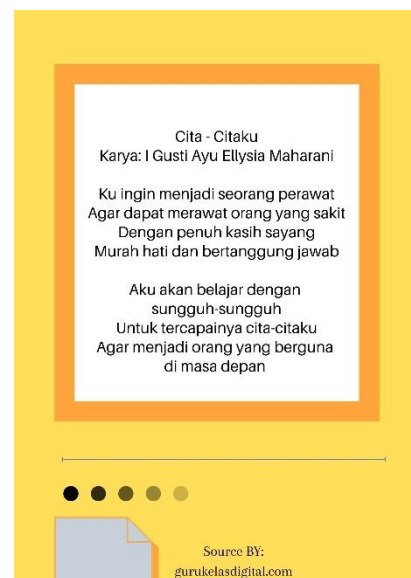
Desain kartu puisi sendiri berbentuk persegi Panjang dengan ukuran Panjang 9,5 centimeter dan lebar 7 centimeter dengan perpaduan warna kuning, orange, abu, putih dan hitam meliputi tampak depan dan tampak belakang, berikut adalah tampak depan kartu puisi;



**Gambar 3. Tampak depan media kartu puisi**

Tampak depan terdiri dari *QR Code* sendiri dengan isi dari *QR Code* tersebut adalah

pembacaan contoh puisi yang di ambil dari kanal Youtube: Guru Kelas Digital. Yang sudah diintegrasikan dengan *google drive* dan disatukan Kembali melalui *QR-CODE Generator* dan menghasilkan barkod *QR Code* setelah itu proses editing akhir di *web canva.com*. Selanjutnya adalah tampak belakang dari kartu puisi tersebut;



**Gambar 4. Tampak belakang kartu puisi**

Tampak belakang kartu puisi berisi tulisan isi puisi yang terdapat dalam video pembacaan puisi yang sudah di scan di tampak depan. Sehingga di sisi lain peserta didik dapat mendengarkan isi puisi yang berbentuk video peserta didik juga dapat melihat isi tulisan puisi tersebut di belakang kartu puisi tersebut. Proses *editing* tampak belakang sendiri hanya mengandalkan *web canva.com* dengan tulisan puisi sendiri berasal dari kanal youtube “kelas digital” dan berasal dari web kelasdigital.com.

Peneliti membuat Sembilan produk kartu puisi dengan isi puisi yang berbeda tetapi

dengan tema yang sama yaitu cita-citaku, dari ke Sembilan kartu puisi tersebut berisi delapan isi puisi tentang cita-citaku yaitu: cita-citaku menjadi seorang dokter, cita-citaku menjadi seorang polisi, cita-citaku menjadi seorang perawat, cita-citaku menjadi seorang penyanyi, cita-citaku menjadi seorang pemain sepak bola, cita-citaku menjadi seorang apoteker, cita-citaku menjadi seorang pengusaha sukses dan cita-citaku menjadi seorang polisi Wanita.

Setelah produk media pembelajaran telah di kembangkan selanjutnya masuk tahap validasi oleh para ahli dalam hal ini peneliti membuat dua instrument validasi yaitu instrument validasi ahli materi dan instrument validasi ahli medi. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kelayakan produk kartu puisi tersebut agar dapat di pergunakan dalam proses uji coba yang akan dilakukan. Sehingga proses validasi sangat penting agar produk yang dibuat peneliti dapat dipergunakan dengan semestinya dengan prosedur yang semestinya.

Untuk validasi ahli materi validatornya adalah ibu Dwi Alia, M.Pd salah satu dosen ahli pendidikan bahasa daerah yang berasal dari UPI Kampus Tasikmalaya dimana hasil validasi dari ibu dwi adalah perbaiki kosa kata yang keliru serta ganti video puisi yang suaranya kurang jelas dengan video puisi yang suaranya jelas untuk selebihnya sudah layak untuk di

pakai. Selanjutnya validasi kepada ahli media yaitu kepada bapak Muhammad Rijal Wahid Muharrom, M.Pd sebagai salah satu dosen ahli pendidikan matematika SD dan pembelajaran digital yang berasal dari UPI Kampus Tasikmalaya hasil validasi dari bapak Rijal sendiri adalah jangan menggunakan ujung yang tajam pada kartu puisi ditakutkan dapat melukai peserta didik serta penempatan *font* yang masih kurang rapih untuk diperbaiki lagi untuk sisanya sudah layak untuk digunakan.

Dengan adanya proses validasi peneliti dapat menyempurnakan produk hasil buatan peneliti yang masih kurang baik serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peneliti baik yang dilakukan secara sengaja atau juga yang tidak disengaja. Dengan demikian proses validasi harus dilakukan dengan baik. Setelah proses validasi selesai dilanjutkan dengan revisi media pembelajaran yang telah di validasi, setelah di revisi media pembelajaran *QR Code* berbasis kartu puisi siap untuk di uji coba.

Untuk persiapan uji coba sendiri peneliti memperhatikan tepat yang akan di pakai untuk uji coba berhubung pada taun ini kondisi dunia sedang tidak baik-baik saja terutama di Indonesia sehingga peneliti harus memperhatikan tempat uji coba apakah aman dari wabah virus covid-19 atau kurang aman dan ternyata dari dua sekolah yang menjadi

target uji coba peneliti yaitu SDN 2 Sukamaju dan SDN 1 Condong untuk SDN 2 Sukamaju tidak dapat dilakukan uji coba karena daerah kabupaten Garut untuk saat ini kasus wabah virus covid-19 sedang meningkat sehingga pembelajaran hanya dilakukan lewat daring, disisi lain penggunaan media pembelajaran kartu digital harus digunakan secara langsung. Sehingga uji coba kartu puisi tidak dapat dilaksanakan di SDN 2 Sukamaju. Dengan demikian uji coba penggunaan kartu puisi hanya di SDN 1 Condong yang kondisi wabah virus covid-19 cukup terkendali dan pembelajaran dapat dilakukan di sekolah dan peneliti akan melakukan uji coba pertama di SDN 1 Condong.

### 3. Tahap Uji Coba Pertama

Tahap uji coba pertama dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 12 Juni 2021 pada peserta didik kelas IV di SDN 1 Condong kabupaten Tasikmalaya jumlah peserta didik yang hadir pada tahap uji coba pertama adalah sejumlah 18 orang peserta didik.



Gambar. 5 Tahap Uji Coba pertama

Dalam tahap uji coba ini peneliti berposisi sebagai seorang guru atau praktikan yang akan mengajar di kelas IV SDN 1 Condong tersebut, dengan di damping salah satu guru dari SDN 1 Condong untuk melihat dan mendokumentasikan tahap uji coba tersebut, tahap uji coba berlangsung seperti pembelajaran biasa dimana peneliti sudah menyiapkan RPP terlebih dahulu untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran berlangsung seperti pembelajaran pada umumnya dimana sebelum pembelajaran berlangsung peneliti mengkondisikan peserta didik agar dapat berjalan dengan baik pengkondisian peserta didik dengan melakukan salam, perkenalan, serta doa bersama, setelah itu peneliti berapersepsi terlebih dahulu dengan memberikan materi tentang puisi secara umum dengan tema cita-citaku secara umum peserta didik sudah mengetahui apa itu puisi, namun dalam pembuatan menulis puisi itu sendiri masih belum optimal karena peserta didik masih kebingungan dalam pengolahan kata yang baik dan benar dalam sebuah puisi itu seperti apa. Maka dari itu peneliti menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami puisi.

Setelah proses pembelajaran berlangsung peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dimana satu kelompok

berisi emoji sampai lima orang peserta didik, peneliti membagi kelompok sesuai dengan cita-cita yang peserta didik inginkan tetapi cita-citanya sesuai dengan kartu puisi yang telah di siapkan sehingga hanya ada delapan cita-cita yaitu: cita-citaku menjadi seorang dokter, cita-citaku menjadi seorang polisi, cita-citaku menjadi seorang perawat, cita-citaku menjadi seorang penyanyi, cita-citaku menjadi seorang pemain sepak bola, cita-citaku menjadi seorang apoteker, cita-citaku menjadi seorang pengusaha sukses dan cita-citaku menjadi seorang polisi Wanita.

Sebelum di bagi kartu puisi peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu apa itu kartu puisi dan bagaimana cara penggunaannya, kartu puisi adalah kartu yang memiliki isi puisi dimana tampilan depan kartu puisi menampilkan *QR Code*, dalam hal ini isi dari *QR Code* sendiri adalah video peserta didik yang sedang membacakan puisi, dimana cara mengakses video tersebut adalah peserta didik melakukan *scan* terlebih dahulu menggunakan *smartphone* yang akan di pinjamkan oleh peneliti, setelah di *scan* akan muncul video pembacaan puisi oleh peserta didik sekolah dasar dimana video tersebut sudah di simpan di *Google drive* milik peneliti, sehingga setelah di *scan QR Code* akan otomatis muncul video yang sudah di sediakan.

Disisi lain tampilan depan kartu puisi ada tampilan belakang kartu puisi tersebut dimana tampilan belakang kartu puisi di berikan tulisan puisi yang memang isinya sesuai dengan isi video puisi yang akan di *scan* melalui *QR Code* tersebut, sehingga di sisi lain peserta didik dapat melihat dan mendengarkan puisi di sisi lain lagi peserta didik dapat melihat dan membaca isi puisi tersebut.

Setelah di bagi kelompok peneliti membagikan kartu puisi kepada masing-masing kelompok dimana satu kelompok mendapatkan dua kartu puisi yang sesuai dengan pilihan kelompok masing-masing, setelah itu peneliti menginstruksikan kepada peserta didik untuk membalik kartu puisi tersebut dan membacanya terlebih dahulu, setelah di amati peserta didik membaca puisi yang ada di balik kartu puisi tersebut dengan nada yang baca biasa, setelah itu peneliti memberikan pinjam *smartphone* kepada peserta didik untuk menscan *QR Code* yang ada di depan kartu puisi, setelah di *scan* peserta didik melihat dan mendengarkan terlebih dahulu isi video puisi yang tampil di layar *smartphone* tersebut, setelah bergiliran melihat dan mendengar puisi yang ada di layar *smartphone* tersebut peserta didik diinstruksikan untuk membaca Kembali puisi yang ada di belakang kartu puisi, setelah di amati Kembali peserta didik membaca puisi

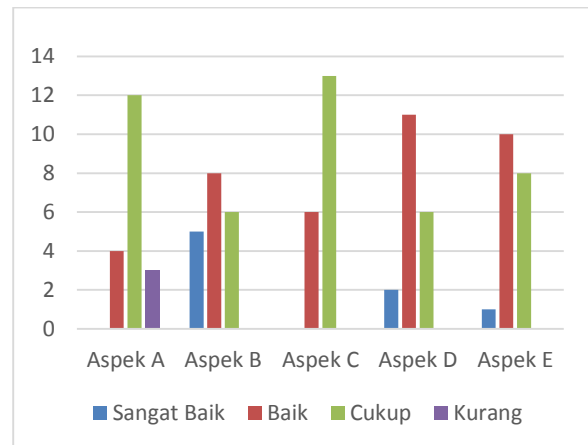
dengan nada yang menghayati peserta didik berusaha membaca puisi sesuai dengan nada yang ada di video, dengan demikian pemakaian kartu puisi tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam memahami puisi tersebut.

Setelah peserta didik dapat memahami puisi dengan baik serta dapat membacakan puisi tersebut selanjutnya peneliti menginstruksikan peserta didik untuk menulis puisi bersama kelompoknya dengan tema bebas untuk memudahkan peserta didik dalam menulis puisi atau dalam menuangkan imajinasinya dalam menulis puisi.

Setelah di beri waktu satu jam pelajaran untuk menulis puisi dan ternyata peserta didik sudah dapat menulis puisi dengan baik seukuran dengan peserta didik kelas IV sekolah dasar, ungkapan imajinasi yang di keluarkan oleh peserta didik sangat luar biasa meskipun dalam pemilihan katanya masih kaku dan belum banyak menggunakan kata-kata yang memang belum pernah di pelajari sebelumnya tetapi penulisan puisi tersebut sudah cukup baik untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan itu peneliti melakukan observasi atau mengamati setiap peserta didik dan di temukanlah rata-ratanya dengan menggunakan skor sebagai berikut

**Tabel 1. (Hasil Observasi Uji Coba Pertama)**

| Total Siswa | Aspek yang dinilai |     |     |     |     | Jumlah | Rata-rata |
|-------------|--------------------|-----|-----|-----|-----|--------|-----------|
|             | A                  | B   | C   | D   | E   |        |           |
|             | 19                 | 3.1 | 2.9 | 3.3 | 3.8 | 3.6    | 16.7      |
|             |                    |     |     |     |     |        | 3.3       |



**Grafik 1. (Hasil Observasi Uji Coba Pertama)**

Keterangan angka (A, B, C, D, E) dalam pengamatan:

- A : Antusiasme peserta didik terhadap media yang dikembangkan
- B : Peserta didik aktif berdiskusi kelompok dalam pembelajaran
- C : Ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan
- D : Mudah bagi peserta didik melakukan *scan QR Code*
- E : Video yang tayang dalam *smartphone* hasil *scan QR Code* menarik minat peserta didik.

Keterangan skor :

- Sangat baik : 5
- Baik : 4
- Cukup : 3
- Kurang : 2
- Sangat kurang : 1

Dalam tabel tersebut dapat diketahui bahwa dalam uji coba pertama ini peserta didik cukup antusias terhadap media tersebut dengan skor 3.1 (cukup), sedangkan dalam proses diskusi kelompok masih terlihat kurang baik dengan skor (2.9) hampir masuk skor cukup, untuk ketertarikan peserta didik

terhadap media tersebut cukup baik dengan skor (3.3), selanjutnya untuk kemudahan peserta didik dalam melakukan *scan QR Code* cukup baik mendekati baik dengan skor (3.8) dan yang terakhir untuk ketertarikan peserta didik terhadap video yang ada dalam media tersebut cukup baik dengan skor (3.6).

Dalam melakukan observasi perorang dapat diketahui dalam uji coba pertama ini antusiasme peserta didik terhadap media tersebut yang mendapat skor 4 sebanyak empat orang, sedangkan yang mendapatkan skor 3 sebanyak 12 orang dan yang mendapatkan skor 2 sebanyak 3 orang. Untuk peserta didik yang aktif dalam berdiskusi kelompok sebanyak 5 peserta didik dengan skor 5, 8 peserta didik dengan skor 4, dan 6 peserta didik dengan skor 3. Untuk ketertarikan peserta didik terhadap media tersebut di dapat 6 peserta didik dengan skor 4 dan 13 peserta didik dengan skor 3. Untuk kemudahan peserta didik dalam melakukan *scan QR Code* media yang dikembangkan sebanyak 2 peserta didik dengan skor 5, 11 peserta didik dengan skor 4 dan 6 peserta didik dengan skor 3. Untuk ketertarikan peserta didik terhadap video dalam media tersebut sebanyak 1 peserta didik dengan skor 5, 10 peserta didik dengan skor 4 dan 5 peserta didik dengan skor 3. selanjutnya dalam penilain observasi kelompok di jelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. (Hasil Observasi Kelompok Uji Coba Pertama)**

| Nama<br>Kelompok | Aspek yang dinilai |   |     |     |      | skor | Rata-rata |
|------------------|--------------------|---|-----|-----|------|------|-----------|
|                  | A                  | B | C   | D   | E    |      |           |
| Kelompok<br>1    | 3                  | 3 | 4   | 3   | 4    | 16   | 3.2       |
| Kelompok<br>2    | 3                  | 4 | 4   | 3   | 3    | 15   | 3         |
| Kelompok<br>3    | 4                  | 3 | 3   | 4   | 3    | 16   | 3.2       |
| Kelompok<br>4    | 4                  | 3 | 3   | 4   | 4    | 17   | 3.4       |
| Rata-rata        | 3.25               | 3 | 2.5 | 3.5 | 3.75 | 16   | 3.2       |

Keterangan aspek yang dinilai:

- A : Keaktifan
- B : Kerjasama
- C : Ketertiban
- D : Kesesuaian
- E : Ketelitian

Keterangan skor :

- Sangat baik : 5
- Baik : 4
- Cukup : 3
- Kurang : 2
- Sangat kurang : 1

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa kelompok satu dan kelompok tiga mendapatkan nilai rata-rata (3,2) sehingga termasuk skor cukup baik, untuk kelompok dua mendapatkan skor (3) termasuk skor cukup dan yang terakhir untuk kelompok 4 mendapatkan skor (3,4) termasuk cukup.

Dari hasil observasi tiap peserta didik dan hasil observasi kelompok menunjukkan bahwa media tersebut sudah cukup baik di gunakan meskipun masih ada beberapa kekurangan.

#### 4. Refleksi Tahap Uji Coba Pertama

Refleksi dari hasil uji coba pertama tersebut berdasarkan hasil pengamatan pada saat penggunaan produk kartu puisi tersebut menunjukkan respon yang baik dari peserta didik sesuai dengan yang diharapkan, keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran puisi terlihat sangat aktif dan antusias, pada saat refleksi peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung kepada peserta didik dimana dalam proses pembelajarannya peserta didik sangat bersemangat dan termotivasi untuk belajar lebih mengenai puisi.

Meskipun proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik respon siswa dalam penggunaan kartu puisi juga sudah cukup baik namun berdasarkan hasil uji coba pertama masih ada kekurangan yang memang tidak bisa dihindarkan lagi kekurangan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut; 1) peserta didik tidak disiplin dalam giliran menscan kartu puisi, sehingga harus dapat diatur dengan tegas. 2) pelaksanaan pembelajaran kurang optimal karena masih dalam keadaan menyesuaikan dengan protocol Kesehatan, sehingga pembelajaran berkelompok cukup sulit menyesuaikan dengan protocol Kesehatan. 3) kurangnya hubungan kerja sama yang baik antar peserta didik. 4) waktu yang di berikan kepada peneliti cukup terbatas. 5) pemilihan kosa kata yang masih

menggunakan kosa kata baku dalam menulis puisi karena peserta didik masih kekurangan kosa kata yang unik dalam menulis puisi.

#### 5. Tahap Uji coba Kedua

Sehingga dari beberapa kekurangan di atas peneliti melaksanakan uji coba yang kedua di sekolah yang sama. Uji coba kedua di laksanakan seminggu kemudian yaitu pada hari sabtu 19 Juni 2021, setelah melihat dan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada uji coba pertama peneliti berusaha untuk meminimalisir masalah atau kekurangan yang akan di hadapi pada uji coba kedua ini.

Pada pembukaan pembelajaran peneliti memulai pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik untuk siap dalam belajar, menanyakan kabar dan peneliti membimbing siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua murid, peneliti memeriksa kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar dari peserta didik yang tidak hadir dalam pembelajaran, setelah itu pembelajaran masuk kepada kegiatan inti pembelajaran dimana peneliti memberikan materi puisi secara umum terlebih dahulu dan mengingatkan peserta didik mengenai materi puisi yang telah siswa pelajari.



**Gambar 6. Tahap Uji coba kedua**

Jumlah peserta didik yang hadir pada proses uji coba kedua sebanyak 19 orang sehingga peneliti membagi kelompok lagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok berisi empat sampai 5 orang peserta didik setelah di bagi kelompok peneliti memberikan penjelasan Kembali secara singkat tentang cara menggunakan kartu puisi tersebut.

Cara penggunaan kartu puisi setelah peserta didik dibagi kelompok dan tiap kelompok sudah memegang kartu puisi yang diberikan oleh peneliti selanjutnya peserta didik melakukan *scan QR Code* yang ada pada tampilan depan kartu puisi *scan* menggunakan *smartphone* yang akan di pinjamkan oleh peneliti, agar proses *scan QR Code* dapat berjalan dengan baik dan disiplin peneliti mendampingi peserta didik tiap kelompok dalam proses *scan QR Code* sehingga kekurangan tidak disiplinya siswa

dalam proses *scan QR Code* dalam proses uji coba pertama tidak terulang lagi.

Tampilan belakang kartu puisi menunjukkan tulisan puisi yang ada pada video yang akan di *scan* peserta didik melalui *scan QR Code*, jadi sebelum peserta didik melakukan *scan QR Code* peserta didik terlebih dahulu membaca tulisan puisi yang ada di tampilan belakang kartu puisi.

Setelah melakukan penjelasan tentang cara penggunaan kartu puisi peneliti membagikan kartu puisi kepada setiap kelompok dimana setiap kelompok mendapatkan dua kartu puisi sesuai dengan tema cita-citaku, peserta didik mendapatkan kartu puisi sesuai dengan cita-cita masing-masing dari peserta didik, setelah tiap kelompok mendapatkan kartu puisi selanjutnya peneliti menginstruksikan peserta didik untuk membaca tulisan puisi yang ada di tampilan belakang kartu puisi, karena memang minggu kemarin tepatnya pada hari sabtu tanggal 12 Juni 2021 peserta didik telah belajar menggunakan kartu puisi juga sehingga dalam pembacaan puisi yang ada di belakang kartu puisi peserta didik sudah menggunakan nada yang menghayati isi puisi tersebut.

Setelah membaca tulisan puisi yang ada di belakang kartu puisi masuk proses *scan QR Code* agar proses *scan QR Code* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan cara penggunaan



yang sudah dijelaskan peneliti mendampingi setiap peserta didik yang sedang melakukan proses *scan QR Code* setelah bergiliran melihat dan mendengarkan puisi yang ada dalam video pada *smartphone* hasil *scan QR Code* peserta didik membaca Kembali tulisan puisi yang ada di belakang kartu puisi.

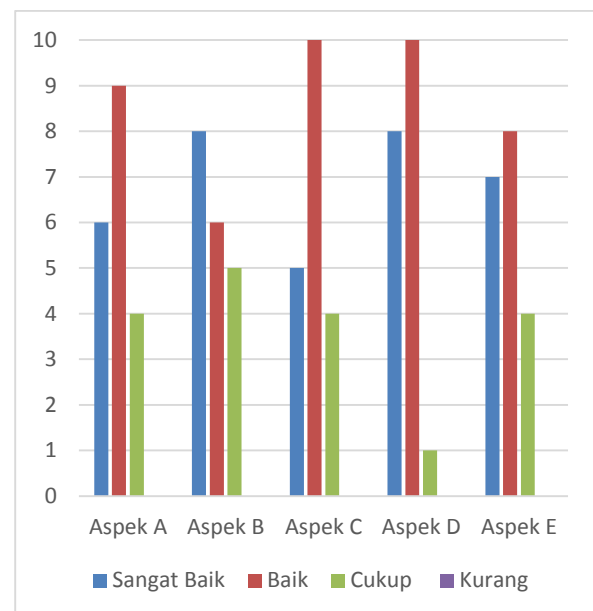
Hasilnya memang sesuai harapan peserta didik dalam membaca tulisan puisi yang ada di belakang kartu puisi, peserta didik sudah cukup menghayati dan meniru nada yang ada pada video kartu puisi, sehingga penggunaan kartu puisi ini membantu peserta didik dalam melihat dan mendengarkan contoh puisi yang sudah ada dan peserta didik dapat meniru nada dan menghayati tulisan puisi yang ada.

Setelah itu peneliti menginstruksikan peserta didik untuk membuat puisi bebas sesuai keinginan mereka masing-masing dengan demikian peserta didik dapat dengan bebas menuangkan imajinasi mereka. Dengan adanya media pembelajaran *quick response code (QR COE)* yang berbasis kartu puisi ternyata dapat merangsang ide, inspirasi, imajinasi dan sebagai model bagi siswa dalam memunculkan diksi, majas, citraan, tema dan amanat yang tepat bagi siswa kelas IV sekolah Dasar sehingga Setelah selesai menulis puisi dan setelah dilihat memang luar biasa perkembangan peserta didik dalam menulis puisi sudah cukup bagus dimana peserta didik menuangkan imajinasi mereka

pada secarik kertas dan dengan usaha yang optimal menghasilkan hasil yang baik untuk seukuran peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian uji coba tersebut dapat dikatakan lancar dan sesuai harapan.

**Tabel 3 (Hasil Observasi Uji Coba Kedua)**

| Total Siswa | Aspek yang dinilai |     |     |     |     | Jumlah | Rata-rata |
|-------------|--------------------|-----|-----|-----|-----|--------|-----------|
|             | A                  | B   | C   | D   | E   |        |           |
| 19          | 4.1                | 4.2 | 4.1 | 4.4 | 4.2 | 20.8   | 4.2       |



**Grafik 2. (Hasil Observasi Uji Coba Kedua)**

Keterangan angka (A, B, C, D, E) dalam pengamatan:

- A : Antusiasme peserta didik terhadap media yang dikembangkan
- B : Peserta didik aktif berdiskusi kelompok dalam pembelajaran
- C : Ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan
- D : Mudah bagi peserta didik melakukan *scan QR Code*
- E : Video yang tayang dalam *smartphone* hasil *scan QR Code* menarik minat peserta didik.

Keterangan skor :  
Sangat baik : 5  
Baik : 4  
Cukup : 3  
Kurang : 2  
Sangat kurang : 1

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa antusiasme siswa terhadap media pembelajaran tersebut sudah baik dengan skor (4,1), untuk kerja sama juga sudah baik dengan menunjukkan skor (4,2), untuk ketertarikan media juga sudah baik dengan skor (4,1), selanjutnya untuk kemudahan peserta didik dalam melakukan *scan QR Code* sudah baik dengan skor (4,4) dan yang terakhir untuk ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut juga sudah baik dengan skor (4,2).

Dalam melakukan observasi perorang dapat diketahui dalam uji coba kedua ini antusiasme peserta didik terhadap media tersebut yang mendapat skor 5 sebanyak 6 orang, sedangkan yang mendapatkan skor 4 sebanyak 9 orang dan yang mendapatkan skor 3 sebanyak 4 orang. Untuk peserta didik yang aktif dalam berdiskusi kelompok sebanyak 8 peserta didik dengan skor 5, 6 peserta didik dengan skor 4, dan 5 peserta didik dengan skor 3. Untuk ketertarikan peserta didik terhadap media tersebut di dapat 5 peserta didik dengan skor 5, 10 peserta didik dengan skor 4 dan 4 peserta didik dengan skor 3. Untuk kemudahan peserta didik dalam melakukan *scan QR Code* media yang

dikembangkan sebanyak 2 peserta didik dengan skor 5, 11 peserta didik dengan skor 4 dan 6 peserta didik dengan skor 3. Untuk ketertarikan peserta didik terhadap video dalam media tersebut sebanyak 1 peserta didik dengan skor 5, 10 peserta didik dengan skor 4 dan 5 peserta didik dengan skor 3. Untuk observasi kelompok dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. (Hasil Observasi Kelompok Uji Coba Kedua)**

| Nama<br>Kelompok | Aspek yang dinilai |      |      |     |      | skor  | Rata-rata |
|------------------|--------------------|------|------|-----|------|-------|-----------|
|                  | A                  | B    | C    | D   | E    |       |           |
| Kelompok 1       | 4                  | 5    | 4    | 4   | 4    | 21    | 4.2       |
| Kelompok 2       | 4                  | 5    | 5    | 4   | 4    | 22    | 4.4       |
| Kelompok 3       | 5                  | 5    | 4    | 5   | 5    | 24    | 4.8       |
| Kelompok 4       | 5                  | 4    | 4    | 5   | 4    | 22    | 4.4       |
| Rata-rata        | 4.5                | 4.75 | 4.25 | 4.5 | 4.25 | 22.25 | 4.45      |

Keterangan aspek yang dinilai:

A : Keaktifan  
B : Kerjasama  
C : Ketertiban  
D : Kesesuaian  
E : Ketelitian

Keterangan skor :  
Sangat baik : 5  
Baik : 4  
Cukup : 3  
Kurang : 2  
Sangat kurang : 1

Dari tabel observasi tiap peserta didik dan tabel observasi kelompok menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan sudah baik dan layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

## 6. Refleksi Tahap Uji coba kedua

Berdasarkan tahap uji coba kedua penggunaan kartu puisi di kelas IV SDN 1 Condong sudah berjalan dengan optimal dan dapat menghindari beberapa kekurangan yang terjadi di uji coba pertama, tetapi ada beberapa permasalahan yang tidak dapat dihindari yaitu pembelajaran harus sesuai dengan protocol Kesehatan sehingga kerja sama kelompok yang seharusnya dapat berjalan dengan aktif dan penuh dengan kerja sama tetapi kerja sama kelompok yang terjadi dengan mengikuti protocol Kesehatan sedikit kurang aktif, maka dari itu kekurangan ini tidak dapat dihindarkan lagi.

Disisi lain pembelajaran puisi dapat berjalan dengan baik, respon peserta didik yang ditunjukkan dalam pembelajaran puisi ini sangat baik, peserta didik belajar dengan aktif dan antusias serta penuh dengan keceriaan. Pelafalan puisi yang ditunjukkan oleh peserta didik juga sangat baik dimana peserta didik mencoba menggunakan nada yang ada di video pembacaan puisi tersebut. Sehingga peserta didik sudah cukup mahir dan percaya diri dalam membacakan puisi tersebut. Selain itu, media pembelajaran *QR Code* berbasis kartu puisi juga dapat menciptakan suasana

yang nyaman, senang, memberikan sugesti terhadap suatu hal, merangsang berkembangnya imajinasi, dan membantu siswa mengaitkan pengetahuan yang telah di dapatkan dari video pembacaan puisi oleh peserta didik yang ada di dalam video tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari media pembelajaran *QR Code* berbasis kartu puisi di kelas IV sekolah dasar dapat di simpulkan bahwa :

- 1) Media pembelajaran dipandang menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran, tetapi fakta di lapangan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi ditemukan bahwa di SDN 2 Sukamaju kabupaten Garut dan di SDN 1 Condong kabupaten Tasikmalaya dalam pembelajaran puisi tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali, sehingga mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran. Seiring perkembangan zaman media

pembelajaran harus dapat mengikuti zaman dan QR Code menjadi alternatif kemajuan zaman yang digunakan oleh peneliti yang selanjutnya menjadi kartu puisi.

2) Kartu puisi tidak berbeda jauh dengan kartu-kartu lain pada umumnya tetapi keunikan khusus yang ada pada kartu puisi ini adalah tampilan depan kartu puisi menampilkan barcode quick responses code (CR CODE) yang dapat di scan dan Kartu puisi tidak berbeda jauh dengan kartu-kartu lain pada umumnya tetapi keunikan khusus yang ada pada kartu puisi ini adalah tampilan depan kartu puisi menampilkan barcode quick responses code (CR CODE) yang dapat di scan dan akan menampilkan video peserta didik yang sedang membacakan puisi dan tampilan belakang kartu puisi menunjukkan tulisan puisi yang dibacakan oleh peserta didik yang ada di dalam video tersebut.

3) Proses uji coba yang dilakukan di kelas IV sekolah dasar tepatnya di SDN 1 Condong, dalam proses uji coba peneliti berposisi menjadi seorang praktikan atau guru uji coba berlangsung seperti pembelajaran pada umumnya, pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan lainnya setelah itu peneliti membagi kelompok sesuai dengan cita-cita yang diinginkan oleh peserta didik karena tema

pembelajarannya adalah cita-citaku. Setelah itu berkelompok mendapatkan dua kartu puisi dan peserta didik membacanya terlebih dahulu setelah itu peserta didik akan menscannya secara bergantian setelah itu peserta didik membaca Kembali puisi yang ada di belakang kartu puisi tersebut.

4) Hasil dari dua kali uji coba tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat aktif dan antusias dalam pembelajaran, pembacaan puisi yang kedua kalinya juga cukup bagus peserta didik berusaha untuk membaca puisi dengan menghayatinya dalam pembelajarannya juga peserta didik terlihat sangat ceria penuh dengan senyuman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. M. (2016). Implementasi QR Code pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan UNIFIELD Modelling Language. *Antivirus*, 44.
- Ali, L. M. (2016). Penerapan Model Presensi Ujian Semester Berbasis Quick Response (QR) Code di Universitas Muhammadiyah Jember. 1115.
- Anisa, N. L. dkk. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Keindahan Alam Menggunakan Metode Partisipatori Dengan Media Gambar.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Clivan, T. d. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QRCode. *Teknik Informatika*, 2-3. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 38 .
- Deifan, P., & Indihadi, D. (2008). Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH*, 104.
- Lidinillah, D A M. (2013). *Educational Design Research : a Theoretical Framework For Action*. Universitas Pendidikan Indonesia-Kampus Tasikmalaya.
- Mc Kenny, S., & Reaves, T. C. (2012). *Conducting Educational Design Research*. New York: Routledge.
- Siagan, S. p. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tafonao, T. (2019). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tri, W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Kartu Kata Bagi Siswa SMP Negeri 1 Jumo Temanggung. *Jurnal kreatif*. 37.
- Yogyantoro, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Diorama Siswa Kelas IV. *Jurnal*