

Penggunaan Kartu Bergambar Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 35 Sangtempe

Syamsiah D¹, Sitti Hafiyah Nasri², Suarlin³, Bahar⁴

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Sawerigading Makassar

syamsiah.d@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kartu bergambar berbasis QR Code men ingkatkan hasil belajar siswa berupa keterampilan menulis mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Fokus pada penelitian ini adalah fokus proses dan fokus hasil. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 35 Sangtempe Kec Curio Kab Enrekang dengan subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 35 Sangtempe tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 12 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus 2 pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari pelaksanaan diperoleh data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Pada siklus I hasil penelitian observasi aktivitas siswa berada pada kualifikasi cukup (C), observasi aktivitas guru berada pada kualifikasi baik (B), dan hasil tes belajar berada pada kualifikasi cukup (C). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan, dimana hasil penelitian observasi aktivitas siswa berada pada kualifikasi baik (B), observasi aktivitas guru berada pada kualifikasi baik (B), dan hasil tes belajar berada pada kualifikasi baik (B). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bergambar berbasis QR Code dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 35 Sangtempe Kec Curio Kab Enrekang.

Kata kunci: Kartu Gambar, QR Code, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to find out how the use of QR Code-based picture card media improves student learning outcomes in the form of writing skills in Indonesian language subjects. This research approach is a descriptive qualitative approach with the type of research being classroom action research. The focus of this research is process focus and results focus. This research was carried out at SD Negeri 35 Sangtempe, Curio District, Enrekang Regency with research subjects namely teachers and class V students of SD Negeri 35 Sangtempe for the 2022/2023 academic year, totaling 12 students, consisting of 9 male students and 3 female students. This research was conducted in 2 cycles with 2 meetings in each cycle. Each cycle includes planning, implementation, observation and reflection stages. From the implementation, data was obtained which was collected using observation techniques, learning results tests and documentation. In cycle I, the results of the research on student activity observations were at sufficient qualifications (C), teacher activity observations were at good qualifications (B), and the results of learning tests were at sufficient qualifications (C). Meanwhile, in cycle II there was an increase, where the results of research observing student activities were in good qualifications (B), observations of teacher activities were in good qualifications (B), and the results of learning tests were in good qualifications (B). So it can be concluded that using QR Code-based picture card media can improve the learning process and outcomes of students in class V Indonesian at SD Negeri 35 Sangtempe, Curio District, Enrekang District.

Keywords: Image Card, QR Code, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang

sangat penting karena keberadaanya mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM yang berkualitas bagi pembangunan bangsa dan

negara. Hampir semua negara tidak terkecuali Indonesia, menempatkan pendidikan sebagai hal utama dalam membangun bangsa dan negara. Sumber Daya Manusia yang cerdas, unggul, tangguh dan berkualitas, baik secara fisik maupun mental akan berdampak positif pada peningkatan daya saing dan kemandirian suatu bangsa.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Untuk mencapai tersebut dibutuhkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan adalah hasil penilaian terhadap proses pendidikan dengan harapan terbaik yang bisa dicapai. Agar mutu pendidikan yang baik dapat tercapai, maka dilibatkan teknologi untuk berperan di dalamnya. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.

Pada eramilineal seperti saat ini, keberadaan teknologi bukan hal yang asing lagi dalam kehidupan. Termasuk bagi siswa di sekolah setiap jenjang pendidikan. Maka bagi seorang pendidik yang berfikir cerdas, kondisi ini dapat dimanfaatkan dengan baik misalnya dengan melibatkan teknologi dalam media pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai media yang sudah ada, namun juga dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran sedemikian rupa, dimana media tersebut dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan oleh pendidik saat ini adalah Media Pembelajaran Kartu Bergambar. Jannah (2017) mengatakan media kartu bergambar adalah kartu yang berisi gambar buatan sendiri atau gambar internet yang digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar. Waskito (2017) mengatakan kartu gambar akan memfokuskan siswa dalam belajar dan akan memudahkan guru dalam mengajar karena fokus siswa akan terletak pada gambar yang sedang digunakan guru sebagai media pembelajaran. Abdul Wahid (2018) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terwujudnya proses belajar mengajar yang efektif. Arsyad (2010) mengatakan Flashcard

atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Lebih lanjut Usman (2023) mengatakan media sangat berpengaruh pada kemampuan belajar siswa sebab dapat memberi motivasi dalam belajar.

Perkembangan teknologi mendorong kehidupan manusia menjadi lebih instan. QR Code salah satunya yang sekarang banyak digunakan dalam berbagai keperluan seperti uang digital, kode produk, poster, dan kartu nama. Menurut Rouillard (2008) QR Code adalah suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi menggunakan smartphone.

Belajar adalah kegiatan terstruktur yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Rangkaian perubahan tersebut erat kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2010) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada bahasa Indonesia memuat empat keterampilan, yaitu keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca. Menulis merupakan komponen bahasa yang paling kompleks sebab menulis melibatkan aspek pengolahan gagasan, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengembangan model karangan serta logika. Pelatihan menulis menuntut peran yang cukup besar bagi guru bahasa Indonesia. Namun, kebanyakan guru bahasa belum begitu menyadari pentingnya pembinaan pelatihan menulis narasi tersebut sehingga kebanyakan siswa mempunyai kemampuan menulis rendah. Hal itu senada dengan Teori Gestalt yang mengatakan bahwa hasil belajar termasuk didalamnya keterampilan menulis siswa, dipengaruhi oleh kreativitas guru, sumber belajar dan metode. Media kartu bergambar dipadukan dengan Qr Code salah satu yang dapat meningkatkan kreativitas guru, hasil belajar berupa keterampilan menulis siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dari hasil observasi awal pada pratindakan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari dan Februari 2023 di SD Negeri 35 Sangtempe Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang diperoleh beberapa data. Data tersebut diantaranya hasil belajar bahasa Indonesia utamanya keterampilan menulis di

sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini nampak pada tulisan mereka yang belum menggunakan ejaan yang benar seperti pemakaian huruf kapital, penggunaan tanda baca titik, koma, tanda tanya dan tanda seru. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal oleh guru.

Salah satu media pembelajaran yang sifatnya menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah kartu bergambar berbasis Qr Code. Kartu bergambar berbasis Qr Code adalah modifikasi kartu bergambar dengan penambahan Qr Code dimana Qr Code ini akan terhubung kepada item pembelajaran lainnya. Pemilihan media ini cukup beralasan dengan pertimbangan bahwa kartu bergambar dipadukan dengan QR Code yang merupakan kemajuan teknologi akan berdampak besar dalam menarik rasa penasaran siswa.

Melihat uraian masalah sebelumnya, maka peneliti bersama guru bermaksud untuk mengatasi masalah yang timbul dengan melakukan penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di sekolah tersebut dengan judul “Penggunaan Media Kartu Bergambar Berbasis Qr Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V di SD Negeri 35 Sangtempe Kec Curio Kab Enrekang.”

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus peneliti dalam penelitian ini ada dua yaitu: proses dan hasil. Fokus proses dalam penelitian ini menekankan dan memperhatikan bagaimana aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun fokus hasil dalam penelitian ini yaitu melihat keterampilan menulis siswa Kelas V SD Negeri 35 Sangtempe. teknik pengumpulan data, yaitu observasi, tes dan dokumentasi dengan instrumen pengumpulan atau alat mengukur data meliputi lembar tes evaluasi, lembar observasi guru dan siswa serta dokumentasi. Teknik analisis data mengacu pada tiga langkah, yaitu: 1) Kondensasi data (data condensation); 2) Menyajikan data (data display), dan 3) Menarik simpulan atau verifikasi (conclusion drawing and verification).

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menguraikan bagaimana penggunaan media kartu bergambar berbasis Qr Code untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 35 Sangtempe Kec Curio Kab Enrekang. Penelitian ini meliputi 4 tindakan yang secara berurut yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun deskripsi dari setiap tindakan yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan dimulai dengan berkomunikasi dengan guru kelas V SD Negeri 35 Sangtempe agar pelaksanaan proses pembelajaran berjalan lancar. Tetapi sebelum pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum dan menyusun perangkat pembelajaran.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin 8 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari Selasa 9 Mei 2023 yang dimulai pukul 09.50-11.00 Wita, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru, adapun guru kelas V bertindak sebagai observer. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I dihadiri oleh seluruh siswa berjumlah 12 orang. Rincian dari pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua diuraikan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal (15 menit)

Pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, kemudian berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini, dilanjutkan memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi sebelumnya. Sebelum memasuki kegiatan inti, yang berkaitan dengan penerapan media kartu bergambar berbasis Qr Code, peneliti terlebih dahulu memberikan tes evaluasi awal kepada siswa guna untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum penerapan tindakan. Hasil dari tes awal pada pertemuan pertama, akan dijadikan landasan mengenai hasil belajar siswa pada pertemuan dan siklus berikutnya.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

Kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar berbasis Qr Code dengan durasi pelaksanaan 45 menit. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;

- a) Guru menyiapkan kartu gambar berbasis Qr Code yang berisi tentang materi pokok sesuai KI/KD yakni teks fiksi dan nonfiksi. Setiap kartu yang dibuat berisi gambar dan teks berkaitan dengan materi pokok. Terdapat 6 kartu berbeda yang Qr Code nya akan mengarahkan pada 3 muatan pembelajaran yang berbeda pula.
 - b) Guru mengkoordinir siswa ke dalam beberapa kelompok
 - c) Guru mengarahkan siswa download aplikasi Scan Qr Code di Playstore.
 - d) Guru melakukan pengecekan bahan dan alat termasuk smartphone dan jaringan internet serta aplikasi yang akan digunakan.
 - e) Guru mengacak kartu, lalu siswa dari perwakilan masing-masing kelompok secara tertib mengambil 1 kartu. Kartu tersebut dilengkapi kode yang membedakan dengan kartu lainnya.
 - f) Guru membimbing siswa melakukan scan kartu menggunakan aplikasi Scan Qr Code. Dari kegiatan scan, di layar smartphone masing-masing kelompok akan tampil intruksi yang memuat gambar dan teks.
 - g) Guru memberikan waktu untuk siswa mengamati gambar dan teks kemudian mengerjakan intruksinya. Kegiatan mengamati dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok untuk memecahkan soal.
 - h) Langkah terakhir yaitu sesi presentasi hasil diskusi. Masing-masing perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi mereka, lalu ditanggapi kelompok lain yang berbeda kode.
- 3) Kegiatan Penutup (15 menit)

Kegiatan akhir/penutup, guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran. Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran hari ini, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan penutup 10 menit diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa

serta guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Observasi Siklus I

Proses observasi dilakukan oleh guru kelas V untuk mengamati peneliti yang bertindak sebagai guru kelas selama melaksanakan tindakan proses pembelajaran di kelas V. Proses observasi juga dilakukan oleh peneliti selaku guru kelas terhadap perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Adapun hasil pengamatan terhadap penelitian yaitu;

1) Hasil observasi aktivitas guru

Proses observasi dilakukan oleh guru kelas V untuk mengamati peneliti yang bertindak sebagai guru kelas selama melaksanakan tindakan proses pembelajaran di kelas V. Proses observasi juga dilakukan oleh peneliti selaku guru kelas terhadap perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

2) Hasil observasi aktivitas siswa

Kegiatan observasi siswa dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mengamati aktivitas siswa selama penerapan media kartu gambar berbasis Qr Code. Jumlah siswa yang diamati sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 3 perempuan.

d. Refleksi Siklus I

Pelaksanaan proses siklus I pada aktivitas guru diperoleh angka keberhasilan sebesar 73% dengan kategori baik (B) dan aktivitas siswa diperoleh angka keberhasilan sebesar 67% dengan kategori cukup (C). Sementara itu, hasil tes akhir siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 12 siswa yang mengikuti tes evaluasi siklus I, terdapat 7 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 dan 5 siswa lainnya mendapat nilai ≤ 75 dengan nilai rata-rata 70, sehingga persentase nilai ketuntasan belajar pada evaluasi awal adalah sebesar 58% (Tidak tuntas). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memutuskan melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya.

Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan siklus II dimulai dengan melihat hasil refleksi dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Peneliti berupaya untuk lebih mengembangkan lagi beberapa perencanaan yang masih mengacu pada siklus I dengan materi dan proyek yang sama dengan siklus I.

b. Pelaksanaan Siklus II

II pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin 15 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari Selasa 16 Mei 2023 yang dimulai pukul

09.50-11.00 Wita, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada siklus II, alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan dan penutup masing-masing dikurangi 5 menit, dan kegiatan inti ditambah 10 menit. Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua diuraikan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (10 menit)

Pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, bertanya kabar, dilanjutkan berdoa. Setelah berdoa, guru memberikan motivasi dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi sebelumnya.

2) Kegiatan inti (50 menit)

Kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar berbasis Qr Code dengan durasi pelaksanaan 45 menit. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;

- a) Guru menyiapkan kartu gambar berbasis Qr Code yang berisi tentang materi pokok sesuai KI/KD yakni teks fiksi dan nonfiksi.
- b) Siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok.
- c) Guru melakukan pengecekan bahan dan alat termasuk smartphone dan jaringan internet serta aplikasi yang akan digunakan.
- d) Siswa dari perwakilan masing-masing kelompok secara tertib mengambil 1 kartu.
- e) Guru mempersilakan siswa melakukan scan kartu menggunakan aplikasi Scan Qr Code.
- f) Siswa mengamati gambar dan teks kemudian mengerjakan intruksinya.
- g) Kegiatan mengamati dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok untuk memecahkan soal.
- h) Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir atau penutup pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Mendekati akhir pembelajaran, guru melanjutkan memberikan evaluasi siklus II. Setelah selesai, hasil tes dikumpulkan lalu siswa berdoa bersama untuk pulang.

c. Observasi Siklus II

Proses observasi masih dilakukan oleh guru kelas V untuk mengamati peneliti yang bertindak sebagai guru selama melaksanakan tindakan proses pembelajaran di kelas V. Proses

observasi juga dilakukan oleh peneliti selaku guru kelas terhadap perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Adapun hasil pengamatan terhadap penelitian yaitu;

1) Hasil observasi aktivitas guru

Proses observasi dilakukan oleh guru kelas V untuk mengamati peneliti yang bertindak sebagai guru kelas selama melaksanakan tindakan proses pembelajaran di kelas V. Proses observasi juga dilakukan oleh peneliti selaku guru kelas terhadap perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

2) Hasil observasi aktivitas siswa

Kegiatan observasi siswa dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mengamati aktivitas siswa selama penerapan media kartu gambar berbasis Qr Code.

d. Refleksi Siklus II

Secara keseluruhan pelaksanaan proses siklus II mengalami peningkatan. Pada aktivitas guru diperoleh angka keberhasilan 93% dengan kategori baik (B) dan aktivitas siswa diperoleh angka keberhasilan sebesar 88% dengan kategori cukup (B). Sementara itu, hasil tes akhir siswa pada siklus II menunjukkan bahwa dari 12 siswa yang menjadi subjek penelitian, 10 siswa telah mencapai nilai ≥ 75 dan 2 siswa lainnya mendapat nilai ≤ 75 dengan nilai rata-rata 80, sehingga persentase nilai ketuntasan belajar pada evaluasi siklus II adalah sebesar 25% (Tidak tuntas). Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada ketiga aspek, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tentang peristiwa dan tindakan dalam teks fiksi dan nonfiksi. Media kartu bergambar berbasis Qr Code merupakan pengembangan dari media kartu bergambar pada umumnya yang kemudian dilengkapi Qr Code. QR adalah singkatan dari Quick Response merupakan kode yang terdiri dari modul hitam yang disusun dalam bentuk persegi pola dengan latar belakang putih. Mousa (2016) menunjukkan bahwa QR code dapat digunakan sebagai media alternatif pemindaian sumber belajar pada level taman kanak-kanak. Selanjutnya Bakri (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan QR code memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Pengaplikasian media ini melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang aktif, motivasi yang tinggi, belajar mandiri, serta

berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penelitian dimulai pada tanggal 8 Mei 2023 dan berakhir pada tanggal 20 Mei 2023. Berdasarkan dari hasil pengamatan, selama penggunaan media ini, keantusiasan, keaktifan dan hasil belajar siswa terus meningkat.

Pada siklus I proses pembelajaran pada observasi siswa dan hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi siswa dengan ketuntasan persentase 48% pada pertemuan pertama dan persentase 67% pada pertemuan kedua. Ketidaktuntasan hasil belajar siklus I bisa dilihat dari perolehan tes siklus I dimana terdapat 7 siswa memperoleh nilai ≥ 75 dengan persentase ketuntasan 58% dan 5 siswa memperoleh < 75 dengan persentase ketidaktuntasan 42%. Hasil ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM sekolah yaitu 75 dan dikategorikan cukup (C). Adapun lembar observasi guru pada siklus I telah tuntas dengan persentase sebesar 73% kategori baik (B). Ketidaktuntasan siklus I dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya; 1) Penguatan yang kurang dari guru. Nurcahya (2020) menyatakan bahwa pemberian penguatan dalam proses belajar akan sulit dilakukan jika guru yang bersangkutan tidak memahami dengan baik makna dari pemberian penguatan. 2) Guru kurang memberikan motivasi kepada setiap kelompok yang telah melakukan presentasi. 3) Guru belum maksimal mengontrol penggunaan smartphone. 4) Jaringan internet yang tidak stabil. 5) Guru kurang memberikan umpan balik atau feedback tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa. Sofyatiningrum (2019) menyatakan bahwa penggunaan umpan balik merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk menerima masukan, sehingga mampu mengkritisi pendapatnya sendiri, memperbaiki kesalahan pemahaman, tanpa melukai harga dirinya. Sehingga hasil ketuntasan pada siklus I menjadi acuan peneliti untuk lebih ditingkatkan atau diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas telah mengalami peningkatan. Pencapaian observasi pembelajaran aspek guru pada siklus II secara berurutan yaitu pertemuan pertama dengan tingkat pencapaian yaitu 87% kategori baik (B) dan pertemuan kedua sebesar 93% dengan kategori baik (B). Persentase pencapaian observasi siswa pada siklus II pada pertemuan pertama sebesar 76% dengan kategori baik (B)

dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 88% dengan kategori baik (B). Adapun hasil belajar pada siklus II diperoleh data dari 12 siswa yang mengikuti tes evaluasi, terdapat 10 siswa memperoleh nilai ≥ 75 dengan persentase 83% kategori tuntas dan 2 siswa lainnya yang memperoleh < 75 dengan persentase 17% kategori tidak tuntas atau belum berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai KKM sekolah, yaitu 75 dan mencapai kategori baik (B).

Perubahan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II menjadi pemicu dalam meningkatkan nilai rata-rata siswa di kelas. Pembelajaran yang melibatkan media baru dengan keterlibatan aktif siswa membuat pembelajaran lebih bermakna. Wati (2018) mengemukakan bahwa pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dalam pembelajaran bertujuan untuk menjadikan siswa lebih mudah memahami materi sesuai tujuan yang hendak dicapai. Lebih lanjut Elan (2021) mengemukakan kelebihan dari media pembelajaran kartu bergambar digital yaitu mendukung visualisasi bahasa, suara, teks, video, bahasa isyarat, bahasa lisan dan gambar. Media pembelajaran ini juga bisa diakses dimanapun menggunakan smartphone, termasuk di rumah bersama orangtua, sehingga orangtua juga bisa menemani anak dalam belajar. Selain kelebihan yang disebutkan beberapa ahli sebelumnya, peneliti dalam kegiatan penelitiannya menemukan beberapa kekurangan dari media kartu bergambar berbasis Qr Code, kekurangan tersebut adalah; 1) Kartu bergambar berbasis Qr Code dibanding kartu bergambar biasa membutuhkan tambahan perangkat dan itu mahal (smartphone); 2) Membutuhkan pengawasan yang ketat dari orangtua atau guru; 3) Pengoperasiannya dipengaruhi oleh jaringan internet, dimana jika jaringan terganggu akan berdampak pada tidak maksimalnya penggunaan media, dan 4) Rawan disalahgunakan sebab terhubung dengan internet.

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II yang diperoleh, hal ini sesuai dengan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti dan telah terbukti bahwa dari keseluruhan proses yang dilaksanakan dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar berbasis Qr Code pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 35 Sangtempe Kec Curio Kab Enrekang

dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa utamanya pada keterampilan menulis.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan penggunaan kartu bergambar berbasis Qr Code dalam meningkatkan hasil belajar berupa keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 35 Sangtempe mengalami peningkatan atau telah berhasil. Berdasarkan data dari hasil tes akhir siklus I ketuntasan hasil keterampilan menulis siswa dikategorikan cukup sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu ketuntasan hasil keterampilan menulis siswa dikategorikan baik. Hasil observasi aktivitas mengajar guru tetap pada kategori baik (B), baik Pada siklus I maupun siklus II. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I observasi aktivitas belajar siswa dikategorikan cukup sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu observasi aktivitas belajar siswa dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari siklus I hingga siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. Istiqra, 5(meningkatkan prestasi).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. PT Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persadaarzya
- Bakri, M. A. (2018). Studi Awal Implementasi Internet Of Things Pada Bidang Pendidikan. JREC (Journal of Electrical and Electronics), 4(1), 18-23. <https://doi.org/10.33558/jrec.v4i1.565>
- Elan, Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. Ceria:Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 12(1).
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.298>
- Mousa, A. A., & El-salam, M. A. (2016). Employing QR Code as an Effective Educational Tool for Quick Access to Sources of Kindergarten Concepts. International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering, 10(7), 2162- 2165.
- Nurchayal, A., & Hady Siti Hadijah2. (2020). Pemberian penguatan (reinforcement) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 5(2), 83–96.
- Rouillard, J., 2008, Contextual QR Codes, Proceedings of the Third International Multi – Conference on Computing in the Global Information Technology, ICCGI, Athens, Greece
- Sofyatiningrum, E., Ulumudin, I., & Perwitasari, F. (2019). Kajian Umpan Balik Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. Indonesian Journal of Educational Assesment, 2(2), 56
- Sudjana, Nana. (2010). Proses dan Hasil Belajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suryani, Rizka Olivia. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Usman, I. M. (2023). Penggunaan Media Animal Card Untuk Meningkatkan Kemampuan. 3(2), 38–50.
- Waskito. (2017). Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu (Seri Sayuran)
- Wati, M. (2018). Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar pada Pembelajaran IPA. Jurnal Tunas Pendidikan, 1(1), 21–30.