

Implementasi media kartu bergambar berbantuan *qr code* materi cerita rakyat untuk mengembangkan keterampilan bercerita peserta didik kelas v sekolah dasar

I D Dewenty^{1*}, Rukayah², and Septi Yulisetiani²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 499, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia.

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 499, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia.

[*inggritdaniellad14@student.uns.ac.id](mailto:inggritdaniellad14@student.uns.ac.id)

Abstract. *One aspect of speaking skills is storytelling skills. Through stories and storytelling activities, it can make someone active and creative to form words and sentences in communication that are clear and easily understood by listeners. To improve, teachers can encourage them to create stories, practice intonation and facial expressions, and provide constructive feedback. The purpose of this study was to determine the use of qr code-assisted picture card media folklore material on storytelling skills of students grade V of SD Negeri Bromantakan No.56 Surakarta academic year 2023/2024. The method used is qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and document studies. Data analysis uses data reduction in the form of summarizing, taking important data, then categorizing, and discarding things that are not important to the researcher's research. From the results of research on the implementation of qr code-assisted picture card media folklore materials on storytelling skills this is the use of qr code-assisted picture card media in learning effective storytelling skills to develop the ability of storytelling skills of learners.*

Keywords: *storytelling skills, picture cards, media, elementary school*

1. Pendahuluan

Bercerita adalah kegiatan menyampaikan sebuah kisah atau cerita lain secara lisan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasa [1]. Kemampuan bercerita menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik [2]. Pada hakikatnya, keterampilan berbicara adalah proses penyampaian pesan dan informasi secara lisan dalam konteks komunikasi [3]. Kemampuan berbicara anak adalah tentang bagaimana mereka mengungkapkan ide dan gagasan mereka secara lisan kepada orang lain, hal ini dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapatnya [4]. Keterampilan bercerita adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan dalam bentuk lisan dengan runtut dan jelas. Terdapat dua aspek dalam keterampilan bercerita yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan [5]. Adapun lima aspek keterampilan bercerita yaitu kebenaran isi cerita, detail isi cerita, urutan isi cerita, ketepatan penggunaan kalimat, dan penghidupan suasana cerita [6]. Berbagai aspek yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa aspek keterampilan bercerita terdiri dari sikap, keberanian, kebenaran isi cerita, urutan isi cerita, dan kelancaran berbicara. Semua aspek pada keterampilan bercerita ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Aspek keterampilan bercerita ini sangat penting untuk membuat sebuah cerita lebih efektif dan menarik sehingga dapat menyampaikan sebuah pesan atau makna yang

baik secara lisan maupun tertulis. Bercerita memiliki banyak manfaat bagi peserta didik sekolah dasar yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi, membentuk karakter, dan mengembangkan keterampilan berbahasa [7]. Kegiatan bercerita, peserta didik dapat memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan menyusun kalimat, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi [8]. Keterampilan bercerita merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai seorang. Peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan tepat, sesuai dengan konteks dan situasi saat berkomunikasi. Urgensi pada penelitian ini adalah untuk melatih dan mengembangkan kemampuan bercerita peserta didik.

Media kartu bergambar adalah sebuah media berupa kartu yang menunjukkan sebuah gambar yang dimana gambar tersebut digunakan sebagai alat pembelajaran oleh peserta didik sesuai intruksi yang diberikan oleh guru kelas [9]. Media kartu gambar adalah media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan untuk menjelaskan suatu kejadian melalui gambar sehingga informasi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik [10]. Penggunaan media pada keterampilan bercerita ini adalah media kartu bergambar. Karakteristik media kartu bergambar adalah berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8,5x5,5 cm, terbuat dari kertas PVC anti air, praktis, dan gambar jelas [11]. Karakteristik lain dari media kartu bergambar adalah kartu yang berisi sebuah gambar, simbol, dan juga keterangan di dalamnya untuk memudahkan peserta didik pada saat belajar [12]. Kegunaan media kartu bergambar adalah untuk merangsang minat peserta didik karena memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa dan kreativitas [13]. Karakteristik media kartu bergambar adalah sebuah media pembelajaran yang berukuran kecil hingga sedang berukuran persegi panjang yang didalamnya berupa sebuah gambar, teks, atau simbol yang mengandung suatu materi. Penerapan media yang tepat dan kreatif oleh guru dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna.

Qr code dirancang untuk mempermudah penyampaian informasi dan mendapatkan tanggapan yang cepat [14]. Keunggulan *qr code* dalam pembelajaran antara lain meningkatkan minat belajar, memungkinkan pembelajaran multimoda dengan materi dan video, menjadi media permainan edukatif yang menunjang iptek dan memfasilitasi pembelajaran serta mengikuti perkembangan teknologi [15]. Media kartu *qr code* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat melibatkan peserta didik dengan teknologi untuk belajar secara mandiri dan memuat informasi materi yang lebih lengkap. Kekurangan penggunaannya adalah peserta didik memerlukan jaringan internet untuk memindai *qr code* tersebut [16]. *Qr code* adalah sebuah matriks dua dimensi yang terdiri dari kotak-kotak hitam dan putih tersusun dalam pola tertentu untuk menyimpan data atau informasi di dalamnya. Media kartu bergambar berbantuan *qr code* ini dilakukan dengan cara scan qr dibelakang kartu gambar yang didalamnya memuat informasi cerita rakyat.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian yang menganalisis suatu kasus yang mendalam pada suatu hal yang berbeda dalam sebuah kelompok atau lembaga tertentu [17]. Fokus penelitian ini adalah pada pengamatan dan analisis sebuah konteks. Penelitian kualitatif ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi terhadap pembelajaran pada keterampilan bercerita materi cerita rakyat pada peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas. Studi kasus ini digunakan peneliti untuk menganalisis keterampilan bercerita pada materi cerita rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kemampuan keterampilan bercerita pada materi cerita rakyat kelas V SD Negeri Bromantakan No. 56 Surakarta tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumen. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yang mana subjek penelitian dipilih berdasarkan tujuan tertentu [18]. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman untuk menganalisis data yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber. Proses penelitian dimulai dengan tahap pra-lapangan, dilanjutkan dengan tahap lapangan, dan diakhiri dengan tahap pengolahan data [19].

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui bagaimana keterampilan bercerita menggunakan media kartu bergambar berbantuan *qr code* pada peserta didik kelas V di SD Negeri Bromantakan No.56 Surakarta. Hasil penelitian ini dijelaskan dengan mendeskripsikan berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumen.

a. Implementasi media kartu bergambar berbantuan *qr code* pada keterampilan bercerita
 penggunaan media bercerita digital dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di sekolah dasar [20]. Kegiatan pembelajaran dimulai guru memperkenalkan materi cerita rakyat melalui penjelasan dan penayangan video. Kemudian dianalisis isi dan jalan cerita video tersebut. Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan perangkat mobile dengan koneksi internet yang memadai. Secara bergantian, peserta didik maju ke depan kelas dan memilih salah satu kartu media yang disediakan. Kemudian, mereka membuka aplikasi bawaan ponsel berbentuk *qr code* atau memindainya melalui google. Setelah memindai *qr code* maka akan muncul uraian singkat cerita rakyat beserta link video yang tertaut, lalu peserta didik diminta untuk bercerita sekaligus mengembangkan isi cerita rakyat. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap keterampilan bercerita setiap peserta didik. Penelitian ini hanya berfokus pada keterampilan bercerita peserta didik dalam materi cerita rakyat. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

3.1. Tabel hasil observasi keterampilan bercerita peserta didik kelas V

Table 1. hasil observasi keterampilan bercerita peserta didik kelas V

No.	Indikator	Hasil temuan
1.	Pelafalan	Mayoritas peserta didik sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas saat bercerita.
2.	Kosakata	Mayoritas peserta didik sudah mampu menggunakan kata-kata dasar yang umum dan kosa kata yang bervariasi.
3.	Struktur kalimat	Peserta didik menggunakan kalimat sederhana dengan struktur yang tepat dan mampu menjaga kejelasan struktur kalimat dan menghindari kalimat yang rumit.
4.	Sikap	Peserta didik mampu menunjukkan sikap tegas dan percaya diri saat bercerita. Namun, beberapa peserta didik kurang tegas dan kurang percaya diri.
5.	Keberanian	Seluruh peserta didik sudah mampu bercerita di depan kelas tanpa didampingi guru maupun teman.
6.	Gestur tubuh	Semua peserta didik sudah mampu menatap mata para pendengar. Namun, beberapa masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam berpindah tempat saat bercerita.
7.	Kelancaran bercerita	Sebagian besar peserta didik sudah mampu bercerita dengan tidak mengulang-ulang kata dan tidak terbata-bata. Namun, masih perlu ditingkatkan lagi.
8.	Penghidupan suasana cerita	Sebagian besar peserta didik sudah mampu menampilkan mimik wajah yang sesuai dengan isi cerita. Namun, beberapa masih perlu meningkatkan kemampuannya.
9.	Urutan isi cerita	Mayoritas peserta didik sudah mampu bercerita menggunakan pembukaan dan diakhiri dengan penutupan. Namun, beberapa peserta didik masih perlu ditingkatkan.
10.	Kebenaran isi cerita	Mayoritas peserta didik sudah mampu menyampaikan amanat cerita dengan jelas. Namun, beberapa peserta didik masih perlu meningkatkan kemampuannya.

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas, menggunakan kata dasar yang umum dan kosa kata yang bervariasi, menggunakan kalimat sederhana dengan struktur yang tepat, menjaga kejelasan struktur kalimat, menunjukkan sikap tegas saat bercerita, bercerita di depan kelas tanpa didampingi guru, menunjukkan sikap percaya diri saat bercerita, menatap mata pendengar, berpindah tempat ketika bercerita, bercerita dengan lancar, bercerita tidak mengulang kata, bercerita dengan intonasi yang tepat, menggunakan bahasa tubuh yang sesuai dengan isi cerita, dan menggunakan mimik wajah yang sesuai dengan isi cerita. Aspek keterampilan bercerita sangat penting sehingga penyampaian cerita lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik [21]. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan oleh beberapa peserta didik, seperti kemampuan berpindah tempat, kelancaran bercerita, intonasi, penggunaan bahasa tubuh, mimik wajah, dan penyampaian amanat cerita. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembinaan lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan bercerita cerita rakyat oleh peserta didik di kelas V. Pembinaan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti memberikan pelatihan, menyediakan media pembelajaran yang lebih lengkap, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bercerita di depan kelas secara lebih sering. Pentingnya memperhatikan aspek keterampilan bercerita sehingga penyampaian cerita akan lebih menarik dengan menggunakan mimik wajah, intonasi suara, gerak tubuh, dan lain sebagainya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik akan lebih fokus dan memahami cerita yang disampaikan.

b. Faktor pendukung implementasi media kartu bergambar berbantuan *qr code* pada keterampilan bercerita

Keterampilan berbicara peserta didik ditunjang oleh faktor positif seperti kepercayaan diri, lingkungan rumah yang suportif, dan pergaulan yang baik, namun dapat terhambat oleh faktor negatif seperti sikap individu yang kurang baik, kebiasaan belajar yang buruk, dan lingkungan tempat tinggal yang kurang kondusif. Bagi guru, faktor pendukungnya adalah sekolah menyediakan laptop dan jaringan internet yang memadai. Bagi peserta didik, faktor pendukungnya adalah kepemilikan *handphone* pribadi dan jaringan internet yang memadai oleh peserta didik. Selain itu, faktor pendukung lainnya adalah peningkatan keterlibatan dan motivasi peserta didik, dukungan untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dan peningkatan interaksi dan kolaborasi. Faktor yang mendukung proses pembelajaran adalah kualitas pendidik dan lingkungan aman serta nyaman di kelas dapat menjadi faktor keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran [22]. Keterampilan berbicara peserta didik dipengaruhi oleh faktor pendukung yaitu kepercayaan diri, lingkungan rumah, dan pergaulan dan penghambat yaitu sikap individual, kebiasaan belajar, dan lingkungan tempat tinggal [23]. Gangguan yang menyebabkan suatu tindakan tidak dapat mencapai tujuannya dengan sempurna [24]. Hal tersebut didukung dengan data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti.

4. Simpulan

Implementasi media kartu bergambar berbantuan *qr code* materi cerita rakyat untuk mengembangkan keterampilan bercerita peserta didik kelas V SD Negeri Bromantakan No.56 Surakarta tahun ajaran 2023/2024 sudah terlaksana dengan baik berdasarkan penilaian sepuluh aspek keterampilan bercerita. Sebagian besar peserta didik kelas V mampu bercerita dengan baik, namun masih ada yang perlu dibina. Guru perlu memanfaatkan teknologi pengembangan sebagai sarana agar pembelajaran tidak terkesan membosankan [25]. Penggunaan media kartu bergambar berbantuan *qr code* dalam pembelajaran keterampilan bercerita ini efektif untuk mengembangkan kemampuan bercerita peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya faktor pendukung seperti ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah, kepemilikan *handphone* pribadi, dan jaringan internet yang memadai di sekolah, keterlibatan dan motivasi peserta didik, dan dukungan untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik dengan yang lain. Penelitian ini memiliki implikasi teoritis untuk menambah wawasan tentang permasalahan keterampilan bercerita peserta didik dalam materi cerita rakyat. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran keterampilan bercerita dan dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif.

5. Referensi

- [1] S. A. Rangkoely 2022 Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita Di Sekolah Minggu Jemaat GKI Silo *J. Wiyata Cenderawasih*, **1(1)**, 32–38
- [2] S. Setiyaningsih, S. Yuwana, and Hendratno 2023 Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva *J. Elem. Edukasia*, **6(2)**, 618–624, doi: 10.31949/jee.v6i2.5452.
- [3] P. Klien, H. Di, R. Sakit, and J. Provinsi 2020 Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Melalui Media Gambar di Sekolah Dasar *J. Pengabd.*, **2(2)**, 29–31
- [4] W. O. Irawati and I. Meiarni 2023 Membangun Keterampilan Berbicara Melalui Media Gambar di TPA Desa Huntu Selatan, **2(2)**, 61–67
- [5] S. R. M. Azmi 2019 Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar *J. Sci. Soc. Res.*, **2(1)**, 7–11
- [6] M. Hanif, N. Samsiyah, and E. S. Maruti 2020 Peningkatan Keterampilan Bercerita Juru Pelihara Situs Sejarah Madiun Melalui Metode Bercerita Berpasangan *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, **4(1)**, 284, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2772.
- [7] W. D. Pratiwi, D. Hartati, and A. A. Karim 2023 Peningkatan Keterampilan Bercerita Pada Anak Binaan Taman Baca Masyarakat Pustaka Berkiprah Melalui Pelatihan Mendongeng *Jurnal Masyarakat Mandiri*, **7(6)**, 2–10
- [8] Y. Waruwu, 2020 Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan Savi Berbantuan Boneka Tangan *J. Glob. Edukasi*, **4(1)**, 39–46
- [9] D. A. Pujiasti, Y. I. Widyaningsih, and M. Rahmayanti 2024 Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar *J. Pendidik. Sekolah Dasar*, **2(1)**, 43–49, doi: 10.31980/caxra.v2i1.813.
- [10] V. Annisa, N. Fajrie, and M. N. Ahsin 2021 Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar *J. Ilm. Pendidik.*, **2(1)**, 1–8, doi: 10.24176/wasis.v2i1.4951.
- [11] F. P. Pratiwi and G. Gunansyah 2022 Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Faradila Putri Pratiwi PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, **10(2)**, 421–430
- [12] A. C. Apsari and A. S. Rukmi 2023 Pengembangan Media Pop-Up Book Dengan Teka-Teki Silang Untuk Kemampuan Menulis Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar *JPGSD*, **12(3)**, 473–485
- [13] U. Jamaludin *et al.* 2023 Analisis Penguatan Karakter Percaya Diri Melalui Metode Diskusi Tanya Jawab di SD Negeri Margasana 1,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, **3(3)**, 317–325
- [14] M. L. Syam and Erdisna 2022 Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan QR-Code Berbasis Android *J. Inform. Ekon. Bisnis*, **4(1)**, 17–22
- [15] V. Laula, S. D. Hutahaeen, and M. Nawir 2023 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Card Pada Materi Pesawat Sederhana Kelas VIII Di SMP Negeri 14 Palangka Raya *Bahana Pendidik. J. Pendidik. Sains*, **5(1)**, 30–36
- [16] V. M. Ningsih and G. Gunansyah 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Qr Code Dalam Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar *JPGSD*, **11(4)**, 858–869
- [17] D. Assyakurrohim, D. Ikhrum, R. A. Sirodj, and M. W. Afgani 2022 Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif *J. Pendidik. Sains dan Komput.*, **3(1)**, 1–9
- [18] M. R. Budiarti, R. Rukayah, and J. Daryanto 2022 Analisis Keterampilan Bercerita Berbasis Video Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria*, **9(6)**
- [19] J. D. Fadillah, D N, Retno Winarni 2022 Analisis Keterampilan Bercerita Pada Materi Cerita Rakyat Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar *Ilm. Pendidik.*, **8(2)**, 449
- [20] N. N. Cahyanti and E. Z. Nuroh 2023 Digital Storytelling Media to Improve Students’ Speaking Skills in Elementary School *J. Educ. Technol.*, **7(2)**, 261–268
- [21] S. Widayati and N. D. Simatupang 2019 Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku

- Cerita Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak *Preschool*, **1(1)**, 53–59
- [22] W. Khafidah, Nurainiah, and A. Damayanti 2022 Faktor Penunjang dan Penghambat dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak melalui Model Pembelajaran Sentra di TK Salsabilla Kota Banda Aceh *J. Annu. Conf. Islam. Early*, **6**, 83–92
- [23] Dahlia, S. R. H. Intiana, and Husniati 2023 Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia *J. Educ. FKIP*, **9(4)**, 2164–2170
- [24] Y. B. D. Cahyono, Riyadi, and Hadiah 2023 Analisis Keterampilan Bercerita Berbasis Video Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria*, **9(2)**, 449
- [25] N. V. F. Liando, D. P. Tatipang, G. Tamboto, M. Poluan, and M. Manuas 2022 *Pictures as a Learning Media in Teaching Vocabulary J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, **22(3)**, 1944–1949