



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Integrasi Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Puisi Interaktif

Dezcytreliya Yurinda Nanda Putri ¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Dezcytreliya@gmail.com

abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan integrasi teknologi QR Code dalam pembelajaran puisi interaktif serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi dari buku dan artikel jurnal nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QR Code memudahkan siswa dalam mengakses materi puisi digital secara cepat melalui perangkat mobile. Integrasi ini memperkuat kohesi interaktif melalui respons langsung dari siswa, membangun relasi emosional dengan teks puisi, serta meningkatkan literasi digital dan kemandirian belajar. Kendala seperti keterbatasan koneksi internet dan pemahaman teknis dapat diatasi dengan dukungan fasilitas dan pelatihan. Dengan demikian, teknologi QR Code berpotensi menjadi alat efektif dalam mengembangkan pembelajaran puisi yang lebih partisipatif, fleksibel, dan bermakna.

Kata kunci – QR code, pembelajaran, dan puisi interaktif

Abstract – This study aims to describe the integration of QR Code technology in interactive poetry learning and its impact on student engagement and comprehension. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with data collected through document studies from books and national journal articles. The results show that QR Code usage enables students to quickly access digital poetry materials via mobile devices. This integration enhances interactive cohesion through immediate student responses, fosters emotional connections with poetry texts, and improves digital literacy and learning independence. Challenges such as limited internet access and technical understanding can be addressed through adequate support and training. Therefore, QR Code technology has the potential to become an effective tool in promoting more participatory, flexible, and meaningful poetry learning.

Keywords – QR code, interactive learning and poetry

PENDAHULUAN

Susanto & Meiryani (2019) QR Code (Quick Response Code) adalah pengembangan dari barcode satu dimensi menjadi barcode dua dimensi yang mampu menyimpan data lebih banyak serta lebih fleksibel dalam penggunaannya. Riyanto (2021): QR Code merupakan sistem pengkodean digital yang memungkinkan proses identifikasi, pelacakan, dan pengiriman informasi secara cepat, efisien, dan akurat. Nugroho & Wibowo (2020): QR Code adalah kode matriks dua dimensi yang

dirancang untuk menyimpan data alfanumerik dalam jumlah besar, dan dapat dipindai menggunakan kamera ponsel atau perangkat pemindai.

Kamilah dkk. (2024) untuk menggunakan QR Code, pengguna cukup membuka aplikasi dompet digital (seperti Dana, OVO, Gopay), memilih fitur pemindaian QR, lalu mengarahkan kamera ke kode yang dituju. Nugroho & Wibowo (2020) Akses informasi dilakukan dengan memindai QR Code menggunakan smartphone yang terhubung ke internet, di mana kode akan membuka tautan, data, atau aplikasi tertentu. Alfiandi dkk. (2024) Proses pemindaian QR Code sangat cepat, hanya perlu beberapa detik melalui aplikasi pembayaran atau pemindai khusus, tanpa memerlukan input data manual.

Alfani & Ariani (2023) QR Code mempercepat proses transaksi dan meminimalisasi kesalahan dalam pengembalian uang tunai. Maulana & Hayati dalam Siregar dkk. (2025) QRIS (berbasis QR Code) membantu pelaku usaha menghindari risiko uang palsu dan menciptakan ketertiban transaksi. Alfiandi dkk. (2024) QR Code mendukung transaksi non-tunai yang higienis, aman, serta dapat menjangkau daerah terpencil yang belum memiliki layanan perbankan konvensional.

Dimiyati & Mudjiono (2006) Pembelajaran adalah proses yang dijalankan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam belajar, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Gagné (1985) Pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses belajar internal peserta didik. Slavin (2006) Pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen yang terjadi melalui pengalaman atau latihan yang diberikan penguatan.

Gagné (1985) Pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku yang menetap sebagai hasil dari proses belajar. Gagné menyatakan bahwa perubahan ini bisa berupa peningkatan dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Ciri ini menunjukkan bahwa hasil belajar harus dapat diamati dan diukur melalui perilaku siswa yang berubah setelah mengikuti pembelajaran. Winkel (2005) pembelajaran menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses menyerap, mengolah, dan mengaplikasikan informasi. Keaktifan ini bisa bersifat fisik (misalnya berdiskusi atau menulis) maupun mental (misalnya berpikir kritis dan menganalisis). Dengan demikian, pembelajaran bukan proses pasif, tetapi berlangsung melalui keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2009) Mereka menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang berlangsung secara interaktif antara guru dan siswa, sistematis, dan memiliki tujuan spesifik. Interaktif berarti melibatkan komunikasi dua arah, sistematis menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang secara berurutan dan terencana, sedangkan tujuan spesifik menunjukkan adanya sasaran belajar yang hendak dicapai secara jelas.

Nana Sudjana (2005) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan terstruktur dari seorang guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar. Proses ini melibatkan

kegiatan yang dirancang sebelumnya dan dilaksanakan secara sistematis. Karakter ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak terjadi secara spontan, tetapi melalui perencanaan yang matang untuk mengarahkan siswa pada capaian tertentu. Wina Sanjaya (2008) Sanjaya memandang pembelajaran sebagai sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen saling terkait, yaitu: tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode pengajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Setiap komponen harus dirancang dan diintegrasikan secara harmonis agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Arifin (2009) Arifin menjelaskan bahwa pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif dan efisien. Efektif berarti tujuan belajar dapat tercapai dengan baik, sementara efisien berarti proses tersebut menggunakan waktu, tenaga, dan sumber daya secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran perlu memperhatikan strategi penyampaian, pendekatan, dan media yang tepat.

Susanto & Meiryani (2019): QR Code (Quick Response Code) adalah pengembangan dari barcode satu dimensi menjadi barcode dua dimensi yang mampu menyimpan data lebih banyak serta lebih fleksibel dalam penggunaannya. Riyanto (2021): QR Code merupakan sistem pengkodean digital yang memungkinkan proses identifikasi, pelacakan, dan pengiriman informasi secara cepat, efisien, dan akurat. Nugroho & Wibowo (2020): QR Code adalah kode matriks dua dimensi yang dirancang untuk menyimpan data alfanumerik dalam jumlah besar, dan dapat dipindai menggunakan kamera ponsel atau perangkat pemindai.

Kamilah dkk. (2024): Untuk menggunakan QR Code, pengguna cukup membuka aplikasi dompet digital (seperti Dana, OVO, Gopay), memilih fitur pemindaian QR, lalu mengarahkan kamera ke kode yang dituju. Nugroho & Wibowo (2020): Akses informasi dilakukan dengan memindai QR Code menggunakan smartphone yang terhubung ke internet, di mana kode akan membuka tautan, data, atau aplikasi tertentu. Alfiandi dkk. (2024): Proses pemindaian QR Code sangat cepat, hanya perlu beberapa detik melalui aplikasi pembayaran atau pemindai khusus, tanpa memerlukan input data manual.

Alfani & Ariani (2023) QR Code mempercepat proses transaksi dan mengurangi kesalahan dalam pengembalian uang tunai. Sistem ini meningkatkan efisiensi dan keakuratan saat pembayaran dilakukan. Maulana & Hayati dalam Siregar dkk. (2025) QRIS membantu pelaku usaha menghindari uang palsu dan menciptakan ketertiban transaksi melalui pencatatan digital yang otomatis dan terstruktur. Alfiandi dkk. (2024) QR Code mendukung transaksi non-tunai yang aman dan higienis, serta menjangkau wilayah terpencil yang belum memiliki layanan perbankan konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Systematic Literature Review atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Menurut Triandini dkk. (2019) dalam Hikmah dan Hasanudin (2024), Systematic Literature Review adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah dan menganalisis sejumlah literatur ilmiah secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu dengan pendekatan yang terstruktur dan dapat direplikasi. Penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan seluruh penelitian relevan yang tersedia terkait dengan topik yang sedang dikaji.

Data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari lapangan, melainkan dari dokumen, arsip, atau tulisan-tulisan ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya, baik dalam bentuk artikel, buku, maupun jurnal. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berupa kata, frasa, klausa, atau kalimat yang diambil dari dokumen tertulis seperti buku akademik dan artikel jurnal ilmiah nasional yang relevan dengan topik kajian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan catat. Menurut Sudaryanto (2015), metode simak adalah metode pengumpulan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada sumber data tertentu, baik lisan maupun tulisan, sedangkan metode catat adalah metode lanjutan yang dilakukan dengan mencatat data yang telah disimak. Dalam penelitian ini, metode simak dilakukan dengan membaca secara cermat dan kritis setiap dokumen tertulis seperti buku dan jurnal yang menjadi sumber data. Sementara itu, metode catat dilakukan dengan mencatat bagian-bagian penting yang relevan, seperti pengertian, manfaat, dan teori yang mendukung kajian penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi teori adalah teknik validasi data dengan membandingkan dan mengecek informasi atau data dengan menggunakan berbagai teori atau konsep dari para ahli untuk menguji konsistensi dan ketepatan suatu temuan. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan menggunakan teori-teori atau hasil riset terdahulu sebagai dasar untuk memverifikasi atau menguatkan informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi QR Code dalam pembelajaran puisi interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, kemudahan akses materi, serta peningkatan apresiasi terhadap karya sastra, khususnya puisi.

1. Kemudahan Akses dan Efisiensi Waktu

QR Code memungkinkan siswa untuk langsung mengakses konten puisi digital, baik berupa teks, audio, maupun video hanya dengan memindai kode menggunakan perangkat ponsel mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto dan Meiryani (2019), yang menyatakan bahwa QR Code adalah pengembangan dari barcode dua dimensi yang menyimpan data dalam jumlah besar dan dapat diakses dengan cepat. Penggunaan QR Code dalam konteks pembelajaran sastra secara nyata mempersingkat waktu distribusi materi dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

2. Meningkatkan Partisipasi dan Interaksi

Puisi yang disajikan melalui platform interaktif memungkinkan siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mendengarkan, memberi komentar, dan bahkan membalas dengan ekspresi sastra mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan Wulandari (2021) yang menyebut puisi interaktif sebagai bentuk puisi digital yang memungkinkan partisipasi aktif pembaca dalam membentuk makna. Penggunaan QR Code membuka ruang bagi aktivitas interaktif, seperti diskusi puisi berbasis komentar online atau proyek kolaboratif digital, yang memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

3. Penguatan Literasi Digital dan Sastra

Integrasi QR Code dengan puisi interaktif tidak hanya melatih apresiasi sastra, tetapi juga melatih literasi digital siswa. Dalam pembelajaran abad ke-21, keterampilan literasi digital sangat penting. Dengan menggunakan teknologi ini, guru dapat membimbing siswa mengeksplorasi puisi melalui medium baru yang lebih dekat dengan kehidupan digital mereka sehari-hari. Seperti dijelaskan oleh Prasetyo (2020), puisi interaktif melalui media digital memungkinkan ekspresi kreatif yang luas serta meningkatkan keterhubungan emosional antara karya dan pembacanya.

4. Tantangan Teknis dan Aksesibilitas

Meskipun teknologi QR Code memberikan banyak manfaat, terdapat pula tantangan seperti kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, keterbatasan perangkat, serta tingkat literasi digital yang berbeda-beda pada siswa. Puspitaningrum dkk. (2023) menekankan bahwa hambatan utama penggunaan QR Code di lapangan adalah kualitas jaringan internet dan pemahaman teknologi yang belum merata di kalangan pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan yang berkelanjutan agar teknologi ini dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Integrasi QR Code dalam pembelajaran puisi interaktif mempermudah akses terhadap materi sastra digital, mempercepat distribusi informasi, serta meningkatkan efisiensi pembelajaran. Penggunaan QR Code mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengapresiasi dan menafsirkan puisi, melalui pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif. Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan QR Code dalam pembelajaran tetap menghadapi tantangan teknis, seperti keterbatasan perangkat dan infrastruktur jaringan, sehingga perlu didukung dengan kesiapan guru dan siswa dalam literasi teknologi.

REFERENSI

- Agustini, S. (2021) melaporkan bahwa kombinasi QR Code dan Canva dalam pembelajaran akuntansi SMA menghasilkan peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa sebesar rata-rata 8,57 %. <https://media.neliti.com/media/publications/554660-penerapan-media-pembelajaran-qr-code-ber-000753b2.pdf>.
- Alfani, R. & Ariani, K. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko dan Kepercayaan terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS). *Edunomika*, 08(01), 1-8. (disitir dalam Tia Oktaviani, skripsi UIN Saizu).
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Imtiyaz Roniyah dkk. (2025) menemukan bahwa QR Code membantu siswa mengakses video interaktif, animasi, dan modul pembelajaran tambahan, sekaligus meningkatkan literasi digital dan mendorong penggunaan teknologi yang lebih ramah lingkungan https://www.researchgate.net/publication/380279691_Pemanfaatan_Media_Pembelajaran_QR-Code_Sebagai_Upaya_Implementasi_Pendidikan_Sesuai_Kodrat_Zaman_KHD_di_SMP_Negeri_6_Semarang.

- Maulana & Hayati dalam Siregar et al. (2025) terkait QRIS dan pencegahan uang palsu. Ada kemungkinan dikutip dalam sumber tertutup/institusional atau masih dalam proses publikasi.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- R. A. Majid, S. Apriliya, & Y. Suryana (2021), dalam jurnal *Pedadidaktika*, meneliti penggunaan QR Code pada kartu puisi untuk siswa kelas IV SD. Hasilnya, media ini menumbuhkan suasana pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, serta merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/36314>.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice (8th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Winkel, W. S. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasind.