

**IMPLEMENTASI METODE “SAMA SAMPIRAN BERAGAM ISI”
UNTUK MENGGALI POTENSI MENULIS
PANTUN BERDIFERENSIASI BERBASIS QR CODE**

Oleh:

Tri Handayani, M.Pd.
SD Negeri 7 Rejang Lebong
trihandayanitambrin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasikan metode masa besi untuk menggali potensi menulis pantun berdiferensiasi; (2) mengetahui keefektifan *QR Code* sebagai media publikasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berdiferensiasi dengan langkah-langkah tertentu. Hasil produk yang dihasilkan adalah: (1) *QR code* pantun berbentuk cetak; (2) *QR Code* pantun berbentuk *e-book*; (3) *QR Code* pantun berbentuk video. Setelah dilakukan pengecekan tulisan ditemukan ada 3 orang siswa yang menulis sejumlah 60 pantun, 7 orang yang membuat 40-50 pantun, dan 5 orang menyelesaikan 10-30 pantun. Hal ini tidak menjadi permasalahan karena sesuai dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi siswa berkembang dengan tahapan kognitifnya baik ditinjau dari segi kesiapan belajar, minat belajar, maupun profil belajar siswa. Hasil pantun siswa berbentuk *QR Code* sehingga produk yang dihasilkan yaitu 18 *QR Code* berbentuk e book ketikan file, 3 *QR Code* berbentuk tulisan manual, dan 2 *QR Code* berbentuk video pantun. *QR Code* ini bisa dibagikan melalui media sosial sekolah serta bisa diakses oleh pembaca baik siswa, guru, wali siswa maupun masyarakat umum.

Kata kunci: *Masa Besi, QR Code, Berdiferensiasi.*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of: (1) describing the implementation of the iron mass method to explore the potential of differentiated writing of pantun (a traditional Malay poetic form); (2) determining the effectiveness of QR Codes as a publication medium to enhance students' ability in writing pantun. The research method used was descriptive quantitative. This research resulted in a differentiated product with specific steps. The produced outcomes are: (1) printed pantun QR Codes, (2) e-book pantun QR Codes, and (3) video pantun QR Codes. Upon checking the writings, it was found that 3 students wrote a total of 60 pantun, 7 students created 40-50 pantun, and 5 students completed 10-30 pantun. This is not a problem as it aligns with the concept of differentiated learning, where students develop according to their cognitive stages, considering their readiness to learn, interest in learning, and learning profiles. The students' pantun results are in the form of QR Codes, thus the produced products include 18 e-book QR Codes, 3 manually written QR Codes, and 2 video pantun QR Codes. These QR Codes can be shared through the school's social media platforms and accessed by readers, including students, teachers, parents, and the general public.

Keywords: Iron Mass, QR Code, Differentiation.

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu hal yang penting untuk meningkatkan kompetensi, bukan hanya untuk siswa termasuk juga guru. Pembelajaran di kelas banyak mengajarkan siswa mengenai menulis, dan gurupun mampu menulis sebelum mengajarkan tentang menulis di kelas. Salah satu jenis tulis menulis yang terdapat pada materi pembelajaran kelas 5 adalah membuat pantun.

Pembelajaran menulis yang terintegrasi dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan langkah awal siswa untuk mengenali bakatnya. Salah satu komponen penting pada kurikulum merdeka yang saat ini sedang diimplementasikan adalah mengarahkan bakat dan minat siswa sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Dalam hal ini merupakan tugas kepala sekolah untuk memfasilitasi, membimbing, merangkul, serta mencari solusi bersama guru untuk meningkatkan kompetensi menulis untuk warga sekolah. Menurut Dalman (2014:3) menulis merupakan suatu rangkaian kegiatan melakukan komunikasi dalam bentuk penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan

menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Berdasarkan data hasil supervisi 2 orang guru di SD Negeri 7 Rejang Lebong yang dilaksanakan pada Bulan Juli tahun 2022 sekaligus wawancara bersama guru di kelas. Dari hasil wawancara ditemukan suatu kondisi bahwa; (1) untuk materi membuat pantun siswa masih banyak yang kesulitan menentukan kata dan membedakan sampiran serta isi pantun. (2) Siswa juga masih bingung harus memulai darimana untuk menulis. Hal ini berdampak pada motivasi menulis siswa. Siswa tidak mengetahui apakah bisa menulis atau tidak karena tidak tahu darimana mengawali memulai sebuah tulisan.

Menulis bukan hanya mengenai hasil tulisan saja, tetapi bagaimana cara memotivasi dan mengapresiasi tulisan siswa. sekolah juga perlu memikirkan publikasi karena keterbatasan dana anggaran yang dimiliki oleh SD Negeri 7 Rejang Lebong.

Dari latar belakang tersebut, penulis berupaya membuat sebuah perubahan dalam hal publikasi tulisan, yaitu dengan menggunakan publikasi melalui internet agar hemat biaya.

Jika karya siswa dan guru nantinya berbentuk digital tentu permasalahan lain timbul yaitu tidak semua siswa ataupun guru bisa menggunakan komputer untuk mengetik tulisan mereka.

Kepala sekolah sebagai manajer sekolah harus mampu menentukan rencana pengelolaan sekolah. Salah satunya dalam merancang dan melaksanakan fungsi manajemen (Nur Aedi, 2016:46). Dalam upaya ini sebagai manajer sekolah, kepala sekolah harus memikirkan alternatif lain.

Sebagai langkah memaksimalkan peran kepala sekolah penulis melibatkan rekan lain selain guru kelas yaitu operator lab komputer. Kepala sekolah juga harus memikirkan strategi untuk menggali potensi siswa dan guru dalam hal menulis antara lain; memberikan pemahaman mengenai pembelajaran berdiferensiasi yang pelajari melalui modul Calon Guru Penggerak (CGP).

Diferensiasi merupakan sebuah kondisi pembelajaran di kelas yang memiliki tingkat perbedaan baik. Perbedaan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam belajar dan memaknai pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut maka diadakan variasi dalam proses pembel-

ajaran. Variasi ini penting dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan keterampilan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan bertujuan untuk membantu siswa sukses dalam belajar. Dengan kata lain pembelajaran berdiferensiasi ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk bisa meningkatkan potensi dirinya sesuai dengan kesiapan belajar serta minat belajar yang dimiliki oleh siswa (Nurhayati: 2013).

Pantun merupakan salah satu materi pembelajaran siswa, juga sebagai karya tulis yang menjadi masalah pokok yang ditemukan guru di kelas. Pantun adalah jenis puisi lama yang dalam satu baitnya terdiri atas empat larik dan bersajak ab-ab. Larik pertama dan kedua berupa sampiran, larik ketiga keempat berupa isi (Camalia: 2016).

Untuk mengapresiasi dan memotivasi siswa dan guru, penulis ingin tulisan siswa dan guru bisa dipublikasi. Mengingat keterbatasan dana sekolah maka penulis berupaya mencari ide untuk melakukan publikasi dengan memanfaatkan web ataupun aplikasi yang ada di internet.

Dengan perkembangan teknologi saat ini karya tulis dapat diintegrasikan melalui teknologi digital. Hal ini menjadi lebih baik, karena peserta didik akan lebih mudah mengakses tulisan digital dari pada tulisan berbentuk *hardcopy*.

Hasil tulisan siswa nantinya akan berbentuk *Quick Response (QR) Code* yang memudahkan pembaca untuk membuka tulisan dimana saja dengan menggunakan gawai. *QR Code* merupakan barcode berbentuk dua dimensi yang memudahkan dalam menyimpan dan membuka kembali informasi menggunakan gawai yang dimiliki (Agastya:2021).

Hasil kesepakatan bersama dengan guru, digunakan metode Sama Sampiran Beragam Isi (Masa Besi) untuk memudahkan siswa dan guru dalam menulis pantun. Supaya pemahaman tentang sampiran dan isi sama, saya membuat kelompok kecil bersama guru kelas 5 yang siswanya menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Aswan 2020 dengan judul Pengembangan Buku Digital Bertema Kebudayaan Indonesia Berbantuan *Qr Code* Sebagai Media Pembelajaran Lintas Budaya Bipa Tingkat Menengah hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan *QR code* dalam pengembangan buku digital bertema kebudayaan Indonesia berbantuan *QR Code* sebagai media pembelajaran lintas budaya BIPA tingkat menengah dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA serta dapat dimanfaatkan oleh pembelajar serta sangat mudah untuk diakses.

Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Firmansyah.P (2019) hasil penelitian ini menunjukkan bahan ajar berbasis *QR Code* mudah dipelajari, mudah diakses serta cepat untuk diakses untuk meningkatkan motivasi dan ketrampilan dasar pada pembelajaran olahraga. Pemanfaatan *QR Code* tidak hanya bermanfaat pada pembelajaran umum saja tetapi juga pada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Dalam pengembangannya penulis mencoba membuat Penelitian dengan mengintegrasikan antara menulis pantun dengan 3 bentuk yang berbeda sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat siswa pada pembuatan *QR Code*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan sebelumnya, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah; (1) menulis merupakan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir,

kosa kata, dan daya khayal penulisnya. Pemahaman menulis juga ditekankan ada kemauan membaca. Untuk mengoptimalkan kemauan membaca perlu ketepatan dalam memilih sarana dan media. (2) Data yang diperoleh pada saat supervisi menunjukkan lemahnya kemauan siswa dalam membaca dan menulis sehingga literatus kosa kata siswa sangat minim. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap bacaan dan bentuk tulisan. (3) tidak semua siswa suka membaca buku. Tidak semua siswa juga yang suka menulis. Bakat dan minat siswa yang beragam membuat strategi mengakar dan belajar harus lebih disesuaikan sehingga pembelajaran lebih terarah sesuai dengan kemampuan siswa. (4) Guru belum sepenuhnya memahami konsep pembelajaran berdiferensiasi sehingga penugasan yang diberikan dalam menulis sama. (5) *QR Code* yang memanfaatkan teknologi seperti tampilan video, buku digital, dan tampilan tulisan cetak merupakan salah satu media publikasi yang dapat dijadikan sarana dalam menggali potensi menulis pantun siswa.

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan dalam *penelitian* ini adalah;(1) Bagaimana mengimplemen-

tasikan Metode Masa Besi untuk menggali potensi menulis pantun berdiferensiasi? (2) Bagaimana keefektifan *QR Code* sebagai media publikasi dalam meningkatkan kemampuan berdiferensiasi siswa menulis pantun?.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan implementasikan metode Masa Besi untuk menggali potensi menulis pantun berdiferensiasi, 2) Mengetahui keefektifan *QR Code* sebagai media publikasi dalam meningkatkan kemampuan berdiferensiasi siswa menulis pantun.

Manfaat *Penelitian* ini; (1) bagi penulis, dapat menambah pengalaman tentang penerapan metode berbeda dalam menggali potensi menulis pantun siswa. Penulis juga mengetahui cara mengemas hasil tulisan siswa dengan berdiferensiasi sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka dan diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi. (2) metode serta mediap publikasi yang diupayakan bisa menjadi referensi bagi guru untuk diterapkan di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian

deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hasil variable mandiri penelitian itu sendiri. Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk berdiferensiasi dengan langkah-langkah tertentu. Hasil penelitian yang sudah didapat merupakan hasil independen tanpa membandingkan dengan data atau hasil penelitian yang lain (Sugiyono: 2018). Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberi gambaran terhadap suatu aktivitas yang dilakukan baik terdapat perubahan ataupun tidak pada sebuah aktivitas yang dilakukan tersebut dengan langkah-langkah yang telah disusun.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 7 Rejang Lebong sejumlah 22 orang dan dewan guru sejumlah 15 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan hasil produk sesuai dengan kemampuan berdiferensiasi pada kurikulum merdeka yang telah diterapkan di SDN 7 Rejang Lebong secara mandiri belajar. Hasil produk yang diharapkan adalah: (1) *QR code* pantun berbentuk cetak; (2) *QR Code* Pantun berbentuk *e-book*; (3) *QR Code* Pantun berbentuk Video.

Data diambil berdasarkan instrumen wawancara yang digunakan pada saat pelaksanaan supervisi kelas. Wawancara

merupakan salah satu instrumen yang dianalogikan sebagai alat penelitian, Sugiyono (2015: 222). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen wawancara dan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ketepatan dalam memilih metode dan strategi sangat menentukan keberhasilan proses kemauan siswa untuk mempelajari sesuatu. Analisis jurnal yang relevan dengan dengan menulis pantun berbasis *QR code* diperlukan untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Langkah dalam mengupayakan implementasi Masa Besi untuk menghasilkan produk pantun digital *QR Code* berdiferensiasi ini adalah.

Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis data hasil supervisi siswa kelas 5 terkait kemampuan dalam menulis pantun dengan mengajak dewan guru untuk rapat serta berdiskusi bersama dalam menulis pantun.

Pantun diambil selain karena ada pada materi pembelajaran siswa, juga sebagai karya tulis yang menjadi masalah pokok yang ditemukan guru di kelas. Dalam pembahasan rapat, bersama

dewan guru juga membahas mengenai potensi dan bakat siswa yang bisa dimunculkan pada kegiatan ini. Tidak hanya siswa, gurupun ikut dilibatkan dalam menulis pantun. Untuk mengapresiasi dan memotivasi siswa dan guru yang ikut menulis, diupayakan tulisan mereka bisa dipublikasi. Keterbatasan dana sekolah membuat sekolah berupaya mencari ide untuk melakukan publikasi dengan memanfaatkan web ataupun aplikasi yang ada di internet.

Langkah kedua metode yang digunakan untuk mengupayakan pembuatan pantun ini adalah metode Sama Sampiran Beragam Isi (Masa Besi) untuk memudahkan siswa dan guru dalam menulis pantun. Supaya pemahaman tentang sampiran dan isi sama, di adakah diskusi kelompok kecil bersama guru kelas 5 yang siswanya menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Tujuan dari diskusi adalah memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan (Abdul Majid: 2013).

Langkah ketiga untuk memudahkan membuat pantun disiapkan 60 buah sampiran yang bisa dipilih untuk dikerjakan oleh siswa dan guru. Sampiran

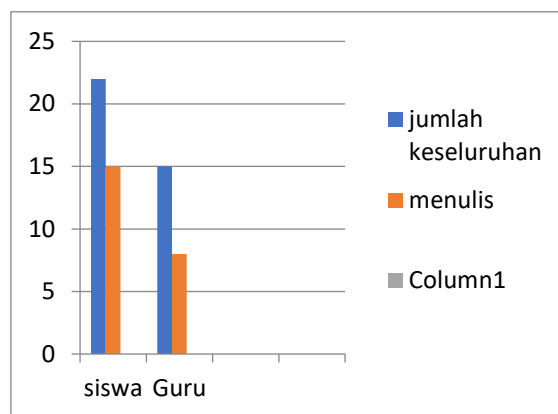
tersebut diketik dan dicetak, sehingga siswa bisa memikirkan isi pantun dengan sampiran yang sudah disiapkan. Siswa dan guru yang ikut menulis bisa mengisi secara manual terlebih dahulu tentang isi pantun yang akan ditulis. Waktu pengumpulan pantun disepakati bersama yaitu dalam rentang waktu 4 minggu. Siswa boleh mengerjakan pantun secara individu disekolah, individu di rumah sambil mendengarkan musik, berdiskusi dengan teman di sekolah pada saat jam istirahat, atau berdiskusi dengan teman di rumah. Saat membuat isi pantun siswa bisa mengerjakannya dengan kebiasaan mereka masing-masing, begitu juga dengan guru sesuai dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi.

Dalam pengerjaan pantun manual siswa bisa mengisi 60 isi pantun dengan versi mereka masing-masing. Untuk siswa yang punya kognitif tinggi, bisa mengerjakan 60 isi pantun. Untuk siswa yang kognitifnya menengah bisa mengerjakan 30-50 pantun. Untuk siswa yang kognitifnya rendah bisa mengerjakan beberapa buah pantun sesuai dengan sampiran yang bisa mereka kerjakan. Yang penting adalah siswa dan guru termotivasi untuk menulis.

Dalam proses penulisan masih ada siswa bahkan guru yang menyampaikan bahwa merangkai kata sangat sulit, tetapi dengan pemberian motivasi bahwa jika sudah memulai menulis maka ide akan muncul dengan sendirinya. Guru ataupun siswa bisa mencari referensi kata dari buku yang dibaca, dari kata atau kalimat yang dilihat maupun didengar atau sumber lain untuk membuat isi pantun yang sampirannya sudah ada.

Setelah pendampingan, ada 3 orang siswa dari 15 siswa yang sama sekali tidak bisa mengetik tulisannya dan 2 orang siswa lainnya yang termasuk siswa kinestetik yang aktif dan suka sekali berbicara. Untuk 2 siswa ini diperbolehkan mengomunikasikan hasil tulisannya melalui rekaman video dan tetap mendapat pendampingan dari guru. 3 siswa lainnya didampingi untuk membuat *e-book* pantunnya menggunakan foto buku tulisan manual yang telah dibuat.

Dari 22 orang siswa kelas 5 terdapat 16 siswa yang menyelesaikan tulisan. Dari 15 orang guru yang ada di SDN 7 Rejang Lebong ada 8 guru yang menyelesaikan tulisannya dalam waktu yang telah ditentukan. Grafik motivasi siswa dan guru dapat dilihat pada grafik berikut.



Dari grafik diperoleh data siswa kelas 5 sejumlah 22 orang yang berhasil menyelesaikan tulisan 15 orang. Ada 7 orang siswa yang masih belum menyelesaikan tulisan pantunnya dari waktu yang telah ditentukan. Setelah dilakukan wawancara terhadap siswa yang belum menyelesaikan diperoleh data: 1) 3 orang siswa menyatakan tidak suka menulis, 2) 2 orang siswa menyatakan lupa untuk menyelesaikan tulisan, 3) 2 orang siswa tidak tahu dimana menyimpan format cetakan isian pantun. Guru SDN 7 Rejang Lebong sejumlah 15 orang. Ada 8 yang menyelesaikan tulisan pantun dengan ketentuan yang telah disepakati. 8 orang tidak selesai dikarenakan: (1) 4 orang guru sudah memasuki masa pensiun; (2) 2 orang guru sudah berusaha tetapi masih terkendala dengan waktu mengerjakan; (3) 1 orang guru sedang dalam kondisi sakit; (4) 1 orang guru

lainnya adalah guru olahraga yang biasa dilapangan sehingga tidak fokus untuk menulis pantun.

Setelah dilakukan pengecekan tulisan ditemukan ada 3 orang siswa yang menulis sejumlah 60 pantun. 7 orang yang membuat 40-50 pantun, dan 5 orang menyelesaikan 10-30 pantun. Hal ini tidak menjadi perma-salahan karena sesuai dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi siswa berkembang dengan tahapan kognitifnya baik ditinjau dari segi kesiapan belajar, minat belajar, maupun profil belajar siswa. Tetapi dengan munculnya 23 tulisan siswa ini, setidaknya sudah muncul potensi siswa yang memiliki motivasi untuk menulis, meskipun masih dalam bentuk tulisan sederhana.

Setelah file tulisan siswa dan guru selesai dan sudah di cek sesuai dengan format yang sudah disepakati. Untuk menghemat biaya diupayakan penggunaan aplikasi gratis yang bisa memudahkan pengubahan file buku biasa ke format buku digital sederhana. Penulis menggunakan aplikasi *Anny Flip* dan mendampingi guru serta siswa untuk belajar mengubah file buku ke bentuk buku digital.

Aplikasi *Anny Flip* penulis temukan di internet, penulis mempelajari aplikasi ini melalui tutorial yang ada di salah satu konten *youtube*. Aplikasi ini pernah penulis praktikkan sebelumnya. Pada awal tahun 2022 penulis mengubah file naskah buku sendiri dan mempublish *E-book* ke media sosial. *E-book* merupakan bentuk inovasi dari kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang saat ini dikenal dengan buku digital (Budiarti: 2017) karna aplikasi ini pernah digunakan dan tidak berbiaya untuk publikasi, maka terpikir untuk mempublikasi karya siswa dan guru dengan cara yang sama.

File buku yang sudah dibuat oleh siswa dan guru diubah satu persatu menggunakan *any flip* menjadi buku digital yang bisa dibuka menggunakan gawai ataupun laptop. *Link* buku yang sudah berbentuk buku digital dari aplikasi *any flip* tadi di ubah menjadi *QR Code*.



Gambar 1. QR Code Hasil E-Book

Hasil pantun siswa yang berbentuk video juga diubah ke dalam bentuk *QR Code* sehingga produk yang dihasilkan ada 3 bentuk yaitu 18 *QR Code* berbentuk *e-book* ketikan file, 3 *QR Code* berbentuk tulisan manual, dan 2 *QR Code* berbentuk video pantun. *QR Code* ini bisa dibagikan melalui media sosial sekolah serta bisa diakses oleh pembaca baik siswa, guru, wali siswa maupun masyarakat umum.



Gambar 2. Hasil *QR Code* Tulisan Manual



Gambar 3. Hasil *QR Code* Berbentuk Video

E-book digital berbasis *QR code* ini juga di publikasi di sekolah. Hasil karya siswa ini dipajang dalam bentuk *banner*

dan diletakkan di pojok baca yang sudah disiapkan sekolah.

Siswa yang pada saat pelajaran tertentu membawa gawai untuk kepentingan pembelajaran, bisa membaca tulisan guru dan teman mereka dengan melakukan scan *QR Code* yang ada di *banner*. Siswa juga bisa mengambil foto *QR Code* tulisan dan bisa membuka tulisan tersebut dimana saja dengan menggunakan gawai mereka masing-masing.



Gambar 4. Hasil *QR Code* di pojok baca sekolah

Pembahasan

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian tersebut diperoleh produk berupa *QR Code* berdiferensiasi hasil penulisan pantun dengan menggunakan metode Masa Besi. Setelah tahap wawancara bersama guru ditemukan permasalahan menulis pantun yang dialami siswa kelas 5. Metode yang digunakan dalam upaya meningkatkan menulis pantun berdiferensiasi: 1) memotivasi siswa dan guru menulis dengan menyedia-

kan sampiran yang sama, 2) mengarahkan siswa dengan tingkatan kognitifnya untuk menghasilkan 3 bentuk produk tulisan, 3) melakukan pendampingan terhadap proses menulis pantun, 4) mendampingi siswa membuat *QR Code* bekerjasama dengan guru yang ada di SDN 7 Rejang Lebong.

Pemilihan Metode Masa Besi digunakan berdasarkan karakteristik siswa dan guru. Pemilihan *QR Code* merupakan alternatif yang digunakan karena keterbatasan biaya publikasi. Tiga bentuk produk yang dihasilkan merupakan hasil dari implementasi kurikulum merdeka berdasarkan kemampuan minat siswa dan guru dalam menulis.

Hasil pemanfaatan *QR Code* dalam publikasi tulisan siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemanfaatan *QR Code* efektif dari hasil wawancara dari 40 siswa menyatakan sangat mudah untuk mengakses pantun berdiferensiasi menggunakan gawai. Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya oleh Aswan 2020, yang menyatakan bahwa internet dan *QR code* dapat memudahkan publikasi tulisan siswa serta dapat dimanfaatkan oleh pembelajar serta sangat mudah untuk diakses.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian implementasi "Masa Besi" untuk menggali potensi menulis pantun berdiferensiasi berbasis *QR Code* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menulis pantun berdiferensiasi dilakukan dengan tiga langkah yaitu menganalisis data hasil supervisi, menggunakan metode sama sampiran beragam isi, menyiapkan sampiran yang sama untuk memudahkan penulisan pantun.
2. *QR Code* terbukti efektif sebagai media publikasi tulisan siswa sehingga mudah diakses oleh siapapun dengan disebarluaskan melalui media sosial.
3. Hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan penelitian lainnya utamanya dalam hal menulis pantun berdiferensiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aedi Nur. 2016. *Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Agatsya, A.. 2021. *The Digital Campus*. Semarang. SCU Knowledge Media.

- Andini, W.A. 2016. *Differentiated Instruction Solusi Pembelajaran Dalam Keberagaman Siswa Di Kelas Inklusif*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 2 Nomor 3, 343.
- Budiarti, A.. 2017. *Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 2 Nomor 2, 23.
- Camelia, D.. 2016. *Pendidikan Nilai Moral Melalui Pembelajaran Pantun Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pamator, Vol. 9 Nomor 2, 105.
- Firmansyah.G 2019. *Penggunaan QR Code Pada Dunia Pendidikan*. Jurnal Sportif, Vol.5 Nomor 2, 2.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurhayati, R. 2021. *Strategi Pembelajaran Mudah Untuk Kelas Tatap Muka dan Daring*. Pekanbaru: Guepedia.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.