



## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code Untuk Guru-Guru SD Negeri 2 Embacang Baru Kecamatan Karang Jaya

Elya Rosalina<sup>1</sup>, Novianti Mandasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kel Air Kuti, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

Email koresponden: elyarusalina25@gmail.com

### ARTIKEL INFO

Article history

Received: 28-02-2026

Accepted: 21-03-2026

Published: 30-03-2026

### Kata kunci:

Pelantihan<sup>1</sup>, Flash  
Card<sup>2</sup>, QR Code<sup>3</sup>, Guru-  
Guru SD<sup>4</sup>

### Keywords:

Training<sup>1</sup>, Flash Cards<sup>2</sup>,  
QR Codes<sup>3</sup>, Elementary  
School Teachers<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Perlu dicatat bahwa dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, akan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai kesuksesan selama proses pembelajaran. Guru juga diharuskan mampu merencanakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, aktif, dan tidak membosankan bagi siswa. Tujuan pelaksanaan PKM ini adalah agar dalam proses pembelajaran, guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, guru mampu mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi, serta memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh informasi. Setelah dianalisis dan diperoleh data bahwa secara keseluruhan peserta kegiatan pelatihan ini telah mampu menciptakan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code. Hal ini terlihat jelas bahwa peningkatan pengetahuan dalam penggunaan teknologi dan informasi, khususnya dalam pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code dalam pembelajaran, telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan, diketahui dari skor pre-test sebesar 145 dan skor post-test sebesar 254.

### ABSTRACT

*It should be noted that in the learning process that will be implemented there will be interaction between a teacher and students. Teachers also have a very important role in achieving success during the learning process. Teachers are also required to be able to plan a learning process that is innovative, creative, effective, active and does not cause boredom in students. The purpose of implementing this PKM is that in the learning process a teacher is able to create a pleasant and not boring atmosphere for students, teachers are able to integrate technology-based learning, can make it easier for students and teachers to obtain information. After being analyzed and obtained data that overall participants of this training activity have been able to create Flash Card Learning Media Based on QR Code. This is clearly seen that the increase in knowledge in the use of technology and information, namely in making Flash Card Learning Media Based on QR Code in learning has experienced a very significant increase, known from the pre-test obtained a score of 145 and the post-test obtained a score of 254*





## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek paling penting dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, maupun peradabannya. Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga mampu membentuk perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran menjadi sarana yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi serta membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan menarik. Wijayanti (2021) menegaskan bahwa guru perlu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran berbasis online secara kreatif agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan memudahkan siswa memahami materi.

Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat, metode, atau teknik yang mendukung proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif (Haryoko, 2012). Keberadaan media sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan minat, motivasi, serta rasa ingin tahu siswa, sekaligus menciptakan pembelajaran yang interaktif. Media juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera dalam proses pembelajaran (Hamid et al., 2020).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah flashcard, yaitu kartu berisi gambar dengan penjelasan singkat yang membantu siswa memahami konsep secara visual. Untuk memperkaya informasi dalam flashcard, pemanfaatan QR Code dapat menjadi alternatif yang relevan. QR Code merupakan barcode dua dimensi yang mampu memuat data berupa teks dalam jumlah lebih banyak (Mustakim et al., 2013). Walaupun teknologi ini banyak digunakan dalam dunia perdagangan, penelitian Majid et al. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatannya dalam dunia pendidikan masih belum optimal.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer dapat menjadi alternatif yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan. Inovasi media berbasis teknologi, seperti flashcard berbasis QR Code, dapat memberikan rangsangan belajar yang lebih variatif bagi siswa.

Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Embancang Baru, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara, Provinsi Sumatera Selatan. Desa ini memiliki satu sekolah dasar, yaitu SD Negeri 2 Embancang Baru yang berakreditasi B dengan jumlah 10 rombel, satu perpustakaan, 10 guru kelas, 5 guru mata pelajaran, dan total siswa sebanyak 230 peserta didik. Sekolah tersebut melaksanakan berbagai kegiatan rutin seperti literasi membaca 15 menit sebelum pembelajaran, senam pagi tiga kali seminggu, senam anak sehat, kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan karate, serta kegiatan yasin bersama setiap hari Jumat.



Hasil observasi tim pengusul menunjukkan bahwa guru-guru di SD Negeri 2 Embacang Baru belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran flashcard berbasis QR Code. Guru juga belum terbiasa mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi dan selama ini hanya memanfaatkan media sederhana seperti PowerPoint. Kondisi ini menjadi tantangan, terutama ketika pembelajaran daring diberlakukan pada masa pandemi Covid-19, karena masih banyak guru yang belum memahami penggunaan aplikasi berbasis teknologi untuk pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini bertujuan membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Media flashcard berbasis QR Code dapat mempermudah guru dan siswa dalam mengakses informasi, meningkatkan motivasi, serta memperkaya variasi penyampaian materi.

Pelatihan ini diikuti oleh 15 guru SD Negeri 2 Embacang Baru. Melalui kegiatan ini, tim pengusul PKM bersama pihak sekolah berharap dapat meningkatkan wawasan teknologi, memunculkan ide-ide kreatif, serta meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung lebih menarik, tidak monoton, dan mampu meningkatkan pemahaman serta antusiasme siswa.

## MASALAH

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu guru-guru SD Negeri 2 Embacang Baru, berkaitan erat dengan rendahnya kemampuan dan pemahaman dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Guru belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sehingga proses penyampaian materi masih bersifat konvensional dan cenderung monoton. Minimnya pemahaman ini menunjukkan bahwa guru belum siap menghadapi tuntutan perkembangan zaman, khususnya dalam integrasi pembelajaran digital. Selain itu, guru belum memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif seperti flashcard berbasis QR Code. Selama ini guru hanya mengandalkan media sederhana seperti PowerPoint, sehingga siswa kurang mendapatkan variasi pembelajaran yang menarik.

Keterbatasan ini semakin terasa pada masa pandemi Covid-19, ketika pembelajaran harus dilakukan secara daring dan guru kesulitan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi sebagai sarana penyampaian materi. Masalah lainnya muncul akibat kurangnya kesempatan guru untuk mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran. Minimnya pelatihan menyebabkan guru tidak terbiasa menggunakan beragam media digital yang sebenarnya dapat memperkaya proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan proses belajar mengajar belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang hidup di era digital, yang membutuhkan model pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi. Situasi tersebut menunjukkan perlunya sebuah solusi berupa pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kehadiran media seperti flashcard berbasis QR Code diharapkan mampu menjawab persoalan yang ada, sekaligus



mendorong guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif dalam menghadapi perkembangan pembelajaran abad ke-21.

#### METODE PELAKSANAAN

Pelatihan yang diselenggarakan oleh tim pengusul merupakan bentuk implementasi nyata dari upaya menghadirkan dampak positif pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai sumber informasi memungkinkan guru memperoleh materi secara lebih cepat, akurat, dan mudah diakses, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, variatif, dan inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulfasyah & Arifin (2016) yang menyatakan bahwa dunia pendidikan di Indonesia menghadapi banyak tantangan, sehingga diperlukan solusi yang tepat dan berkelanjutan untuk menjawab berbagai permasalahan tersebut. Melalui pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code, guru diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini juga membuka peluang bagi guru untuk memilih dan menggunakan media yang lebih kreatif, menarik, dan relevan dalam penyampaian materi kepada siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik pembelajaran di kelas.

Metode pelaksanaan pelatihan mencakup beberapa tahapan yang dimulai dengan penyampaian materi mengenai berbagai jenis media pembelajaran, khususnya Flash Card Berbasis QR Code. Selanjutnya peserta mengikuti sesi pelatihan dan praktik langsung pembuatan media tersebut. Setelah itu, masing-masing peserta menyusun laporan hasil percobaan pembuatan media sebagai bentuk tanggung jawab dan refleksi atas kegiatan yang diikuti. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi menyeluruh berupa penyampaian kritik, saran, dan umpan balik yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas program serta memastikan keberlanjutan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

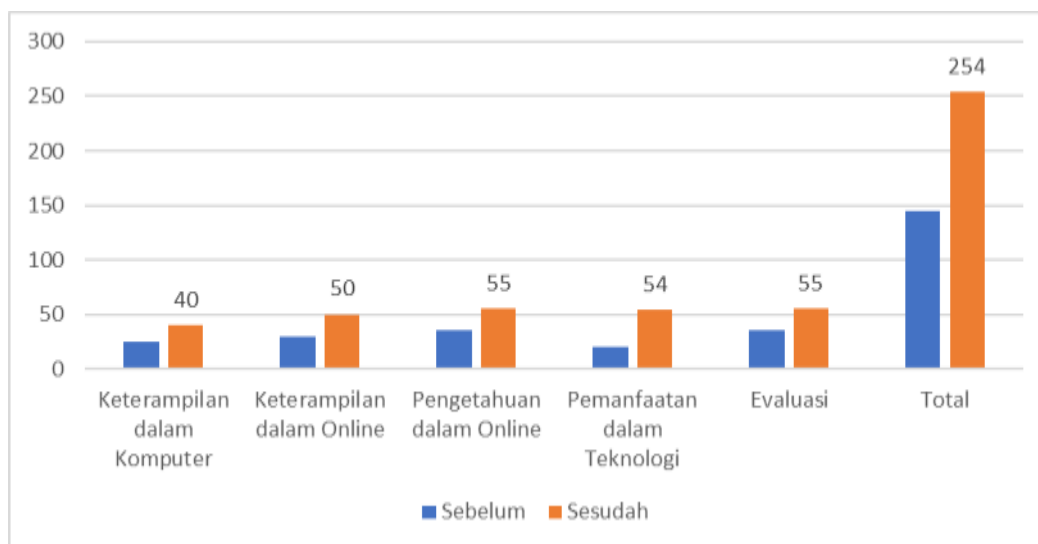
#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan yang telah dilaksanakan oleh tim pengusul PKM kepada peserta pelatihan, dapat dilihat bahwasanya peserta pelatihan tersebut sangat antusias dalam mengikuti acara tersebut. Saat penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri, para peserta mendengarkan, memahami apa yang telah disampaikan. Setelah penyampaian materi, diadakan sesi tanya jawab terkait materi yang belum dipahami oleh peserta kegiatan PKM. Selanjutnya praktek pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code* oleh peserta kegiatan yang sebelumnya mereka diminta untuk menyiapkan materi untuk pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code*.

Adapun dalam kegiatan PKM ini, tim pengusul memberikan angket kepada peserta pelatihan untuk diisi, agar mengetahui keberhasilan pada kegiatan tersebut. Setelah dilakukan perhitungan data dan dianalisis oleh tim pengusul, maka data dapat disajikan pada tabel 4.1 yakni persentase keterampilan peserta kegiatan dalam Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code*.

Agar dapat mengetahui tingkat pengetahuan guru dalam pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code* bagi Guru-Guru SD Negeri 2 Embacang Baru Kecamatan Karang Jaya narasumber memberikan angket sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) pelaksanaan kegiatan

pelatihan. Berikut adalah Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code*.



	Sebelum	Sesudah
Keterampilan dalam Komputer	25	40
Keterampilan dalam Online	30	50
Pengetahuan dalam Online	35	55
Pemanfaatan dalam Teknologi	20	54
Evaluasi	35	55
Total	145	254

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code* bagi Guru-Guru SD Negeri 2 Embacang Baru Kecamatan Karang Jaya telah selesai dilakukan oleh narasumber. Pelatihan ini merupakan ilmu baru yang didapat oleh para peserta kegiatan pelatihan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Setelah dianalisis dan diperoleh data bahwa secara keseluruhan peserta kegiatan pelatihan ini telah mampu membuat Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code*. Hal ini terlihat jelas bahwa peningkatan pengetahuan dalam penggunaan teknologi dan informasi yakni dalam pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *QR Code* dalam pembelajaran mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan diketahui dari *pre-test* diperoleh skor 145 dan *pos-test* diperoleh skor 254.

Harapan dari narasumber dalam kegiatan pelatihan ini terhadap peserta kegiatan yakni supaya para peserta terus belajar agar terbiasa dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga saat proses belajar



berlangsung menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dengan adanya hal inovasi baru dalam pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code bagi guru-guru SD Negeri 2 Embacang Baru memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang mendesak di tengah perkembangan dunia pendidikan saat ini. Pelatihan ini menjadi upaya strategis untuk menjembatani keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, sekaligus sebagai langkah awal membangun budaya pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, terutama ketika diperkenalkan pada konsep media pembelajaran yang interaktif dan mudah diadaptasi dalam konteks kelas. Flash card yang diperkaya dengan QR Code memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan media tradisional. Melalui teknologi ini, guru dapat menyisipkan tautan, video, audio, atau informasi tambahan yang dapat diakses siswa secara cepat menggunakan perangkat yang tersedia. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemanfaatan teknologi sebagai salah satu kompetensi dasar.

Pelatihan juga memperlihatkan bahwa sebagian besar guru sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam merancang media berbasis QR Code, sehingga sesi praktik menjadi bagian yang paling penting. Melalui pendampingan langsung, guru mulai memahami teknik pembuatan flash card digital mulai dari pemilihan gambar, penulisan materi singkat, hingga proses menghasilkan QR Code yang tertaut pada informasi tambahan. Guru juga mampu melihat bahwa media ini memberikan peluang yang luas bagi mereka untuk melakukan modifikasi sesuai mata pelajaran yang diampu, baik itu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, maupun IPS.

Dari sisi pemanfaatannya dalam pembelajaran, guru memberikan respons positif karena media flash card berbasis QR Code dianggap mampu meningkatkan perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah guru menyampaikan materi secara bertahap. Media ini juga berpotensi mendukung kegiatan literasi digital siswa, karena mereka tidak hanya melihat visual dari flash card, tetapi juga terbiasa memindai QR Code untuk menemukan informasi tambahan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup, variatif, dan menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik. Selain pencapaian tersebut, pelatihan ini turut mengungkap adanya tantangan yang masih perlu diperhatikan. Beberapa guru masih menghadapi kendala teknis seperti penggunaan perangkat digital, pengoperasian aplikasi pembuat QR Code, serta kemampuan mendesain kartu digital secara proporsional. Keterbatasan sarana teknologi di sekolah juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran ini. Oleh karena itu, keberlanjutan pendampingan serta peningkatan fasilitas teknologi perlu direncanakan agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan secara optimal.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi teknologi guru dan menjadi solusi konkret bagi permasalahan pembelajaran yang cenderung masih bersifat konvensional. Guru memperoleh pengetahuan baru, termotivasi melakukan inovasi, dan memiliki keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa



penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti flash card berbasis QR Code, dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code bagi guru-guru SD Negeri 2 Embacang Baru telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Pelatihan ini juga berhasil menumbuhkan motivasi dan kesadaran guru akan pentingnya inovasi dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan mampu menarik minat siswa. Media flash card berbasis QR Code terbukti dapat menjadi alternatif yang efektif untuk memperkaya sumber belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pengembangan literasi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini mampu menjawab permasalahan mitra terkait rendahnya pemahaman guru dalam penggunaan teknologi, minimnya keterampilan membuat media pembelajaran berbasis digital, serta terbatasnya variasi media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuan digitalnya dan menerapkan media inovatif dalam pembelajaran secara berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 2 Embacang Baru beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis QR Code. Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pengusul PKM atas kerja sama dan dedikasi dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat dan dapat terus diterapkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asapari, Mugni. 2020. *Desain Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris Kontekstual Model Pengembangan Borg & Gall (Teori, Konsep, Teknik, dan Implementasinya)*. Mataram: Sanabil Publishing.
- Hamid, et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haryoko, Sapto. 2012. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1).
- Majid, Rizqi Abdul, et al. 2021. Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Mustakim, Sartika, et al. 2013. Penggunaan QR Code dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur pada Kelas X SMA Labschool UNTAD. *Jurnal Akademia Kimia*, 2(1).



- Sulfasyah, S., & Arifin, J. 2016. Komersialisasi Pendidikan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.