

P-ISSN 2087-2666
O-ISSN 2580-6904

KREATIF

Jurnal Kependidikan Dasar

KANTOR PGSD

Volume 11, Nomor 2, Februari 2021



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

DEWAN REDAKSI JURNAL KREATIF

Pelindung	: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
Penanggung Jawab	: Ketua Jurusan
Ketua Dewan Redaksi	: Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris Dewan Redaksi	: Abtadi Tris Hamdani, S.Pd.
Anggota Dewan Redaksi	: Dr. Ali Sunarso, M.Pd. Dr. Barokah Isdaryanti, S.Pd., M.Pd. Dr. Deasylina Da Ary, S. Pd., M.Sn. Dr. Deni Setiawan, M.Sn. Dr. Eko Purwanti, M.Pd. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. Dr. Khurotul Aeni Dr. Panca Dewi Purwati, , M.Pd. Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd.
Mitra Bestari	: Dr. As'ari Abdurrahman, Prof. Dr. Din Wahyudin, Dr. Hadi Suwono, Dr. MG Rini
Penyelaras Bahasa Indonesia	: Sukarir Nuryanto, M.Pd..
Penyelaras Bahasa Inggris	: Nuraeni Abbas, M.Pd.

Penerbit

Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Alamat	: Jalan Beringin Raya No. 15 Ngaliyan Semarang
E-mail	: kreatif@mail.unnes.ac.id
Telp./Fax	: (024) 866016
Periode Terbit	: Dua kali setahun setiap bulan Februari dan Agustus
Nomor ISSN Cetak	: 2087-2666
Nomor ISSN Online	: 2580-6904
Link Jurnal Online	: https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/index

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. yang hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya penyusunan jurnal KREATIF dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal ini.

Penyusun menyadari bahwa jurnal ini harus selalu disempurnakan. Oleh karena itu, kritik yang bersifat membangun, penyusun butuhkan..

Semarang, 21 Februari 2021

Ketua Dewan Redaksi

Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd., M.Pd.

KREATIF: Jurnal Kependidikan Dasar

ISSN Cetak 2087-2666

ISSN Elektronik 2580-6904

Volume 11 Nomor 2, Februari 2021 Hlm 70-200

PENGEMBANGAN METODE SAS BERBASIS MULTIMEDIA BERDASARKAN PARADIGMA PEMBELAJARAN ABAD 21 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR <i>Purnomo</i>	70-91
PENGUATAN KETERAMPILAN PENYUSUNAN SOAL ONLINE BERBASIS HOTS DENGAN APLIKASI GOOGLE FORM BAGI GURU-GURU SD DI KOTA SEMARANG <i>Sri Sulistyorini, Eko Purwanti, Barokah Isdaryanti, Sri Sami Asih, Arini Estiastuti, Zaenal Abidin</i>	92-100
IMPLEMENTASI METODE E-LEARNING BERBASIS WHATSAPP DI SDN 1 ERETAN WETAN (Studi Kualitatif pada Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19) <i>Mawar Rutu Wangi</i>	101-114
PERAN ORANGTUA DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA SD (Studi Kasus di Kelurahan Argasunya yang Memiliki Angka Siswa Putus Sekolah yang Tinggi) <i>Robiatul Adawiyah</i>	115-119
DAMPAK PENGGUNAAN KUIS BERBASIS PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK <i>Putri Dwi Lestari</i>	120-126
PENGEMBANGAN E-MODUL BEMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 2 WARUROYOM <i>Rizki Bayu Pratama</i>	127-136
PENGELOLAAN HUBUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR <i>Syifa Nurfajriah, Kuswanto, Prihantini Kuswanto, Prihantini</i>	137-144
INQUIRY LEARNING UNTUK PENINGKATAN HOTS DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V <i>Rujiani Rujiani</i>	145-152
IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA KOMIK TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA <i>Indriani Devi</i>	153-161
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PERSUASI MELALUI MODEL THINK PAIR AND SHARE BERBANTUAN MEDIA VISUAL <i>Nuri Arifah</i>	162-170
KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK BERBASIS CIRCUIT TRAINING TERHADAP KEBUGARAN JASMANI <i>Amilia Putri Widyowati</i>	171-178

PENGEMBANGAN BUKU AJAR ELINVA BERBASIS AUDIO, VISUAL, KINESTETIK MUATAN PEMBELAJARAN IPA	
<i>Faizatur Rifqiyah</i>	179-186
KONTRIBUSI KAMUS MENTAL UNTUK PENINGKATAN PEMBELAJARAN BAHASA PADA SISWA SEKOLAH DASAR	
<i>Panca Dewi Purwati</i>	187-200

PENGEMBANGAN METODE SAS BERBASIS MULTIMEDIA BERDASARKAN PARADIGMA PEMBELAJARAN ABAD 21 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Purnomo¹, Sukarjo², Hartati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

Email : purnomopgsd@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk : (1) menghasilkan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 yang efektif mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 1 SD, (2) menguji tingkat efektivitas model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Langkah-langkah dalam penelitian Research and Development ini diawali dengan pendefinisian dan perancangan model, pengembangan model berupa uji coba model melalui penelitian tindakan kelas untuk pengembangan prototipa model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, kemudian dilanjutkan dengan uji validasi model melalui eksperimen, sampai diperoleh hasil pengembangan yang siap didiseminasikan. Teknik penelitian yang digunakan antara lain: (1) survey, (2) Delphi, (3) penelitian tindakan kelas, serta (4) eksperimen. Subjek penelitian ini adalah Siswa SD Kelas 1 di Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang tahun akademik 2020/2021. Teknik pengumpulan menggunakan : (1) wawancara, (2) studi dokumentasi, (3) observasi, (4) tes. Teknik analisis hasil pengembangan model menggunakan: (1) Teknik Delphi, (2) Analisis Kualitatif, (3) Analisis Deskriptif, (4) Teknik t-test. Teknik analisis hasil uji validasi model menggunakan : (1) Teknik t-test, (2) Analisis Kovarians. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Model membaca menulis permulaan yang efektif dengan model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dibagi menjadi 2 tahap yaitu membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku terdiri atas 5 putaran , kemudian dilanjutkan membaca dengan buku sebagai bahan pengulangan membaca tanpa buku. Kegiatan membaca dengan buku selalu bertitik tolak dari 3 kegiatan pokok metode SAS yaitu struktur, menganalisis, dan mensintesis kembali; (2) Dengan mengontrol variabel usia, model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional (metode eja) dalam meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 SD, dimana F hitung (F_o) = 4,729 dan F probabilitas (F_p) = 0,039. Saran yang diajukan terkait dengan hasil penelitian ini antara lain : untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, khususnya keterampilan literasi kelas 1 SD, guru dapat menggunakan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 sebagai salah satu metode pembelajaran

Kata kunci : Keterampilan literasi, metode SAS, multimedia, pembelajaran abad 21

Abstract

The objectives of this research were to: (1) produce a multimedia-based Synthetic Structural Analytical (SAS) method model based on the 21st century learning paradigm which can effectively improve literacy skills of grade 1 elementary school students, (2) test the effectiveness of the Synthetic Analytical Structural Method Model (SAS) based multimedia based on the 21st century learning paradigm in improving literacy skills of grade 1 elementary school students. This research uses the Research and Development method. The steps in this Research and Development research begin with model definition and design, model development in the form of model testing through classroom action research for the development of multimedia-based structural analytical synthetic (SAS) model prototypes based on the 21st century learning paradigm, then proceed with validation testing. model through experiments, until a development result is

obtained that is ready to be disseminated. The research techniques used include: (1) surveys, (2) Delphi, (3) classroom action research, and (4) experiments. The subjects of this study were 1st grade elementary school students in Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I, Tugu sub-district, Semarang city, academic year 2020/2021. The collection technique used: (1) interviews, (2) study documentation, (3) observation, (4) tests. The technique of analyzing the results of model development uses: (1) Delphi Technique, (2) Qualitative Analysis, (3) Descriptive Analysis, (4) t-test technique. The technique of analyzing the results of the model validation test used: (1) t-test technique, (2) covariance analysis. The results of this research indicate (1) The effective pre-writing reading model with the multimedia-based Structural Analytical Analytical (SAS) learning model based on the 21st century learning paradigm is divided into 2 stages, namely reading without a book and reading with a book. Learning to read without a book consists of 5 rounds, then continued reading with a book as a repetition of reading without a book. Reading activities with books always start from 3 main activities of the SAS method, namely structure, analyze, and re-synthesize; (2) By controlling for the age variable, the multimedia-based Structural Analytical Synthetic (SAS) learning model based on the 21st century learning paradigm is more effective than the conventional learning model (spelling method) in improving literacy skills in grade 1 elementary school students, where F count (F_o) = 4.729 and F probability (F_p) = 0.039. Suggestions put forward in relation to the results of this research include: to improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools, especially literacy skills for grade 1 SD, teachers can use multimedia-based Structural Analytical Analytical (SAS) models based on the 21st century learning paradigm as one of the learning methods.

Keywords: literacy skills, SAS method, multimedia, 21st century learning

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan pada abad 21 sekarang ini telah berkembang sangat pesat, mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Perubahan yang sangat pesat ini menyebabkan tuntutan kehidupan juga ikut berkembang. Salah satu usaha untuk menghadapi tuntutan pada abad-21 adalah mengembangkan kemampuan dan keterampilan literasi peserta didik yang dapat dipakai untuk menghadapi tantangan kehidupan. Literasi merupakan kemampuan atau keterampilan dalam membaca, matematika dan sains. Di dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan kemampuan peserta didik tidak hanya menyuarkan lambang-

lambang bunyi saja, akan tetapi diharapkan peserta didik dapat menggunakan keterampilan membacanya untuk memahami isi yang dibaca dan pada akhirnya dapat menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei PISA (Programme for International Students Assessment), 2018 resmi sudah diumumkan Indonesia mengalami penurunan skor di semua bidang. Berikut ini nilai untuk membaca, matematika, dan sains dari hasil tes di 2018 adalah 371, 379, dan 396. Nilai ini mengalami penurunan dibanding tes di tahun 2015, di mana berturut-turut Membaca, Matematika, dan Sains kita meraih skor 397, 386, 403. Dari semua skor itu, Membaca memiliki penurunan skor

terendah, dan bahkan di bawah skor di tahun 2012 yaitu 396.

Berdasarkan survei internasional tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa keterampilan membaca siswa SD di Indonesia masih rendah. Untuk itulah maka kita perlu menengok kembali bagaimana cara guru mengajarkan membaca mulai di SD kelas satu, yaitu membaca menulis permulaan (biasa disingkat MMP).

Pembelajaran membaca menulis permulaan di SD kelas satu, memang tidak dapat diabaikan begitu saja, karena pembelajaran ini merupakan sarana yang strategis sebagai awal dalam memperoleh pengetahuan tentang kata, dan kalimat, selanjutnya dapat berkembang terus sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan daya nalar siswa. Kemampuan membaca yang diperoleh siswa sejak kelas I akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas-kelas berikutnya, ini berarti kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut.

Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru sebab, jika dasar itu tidak kuat maka pada tahap membaca lanjut siswa akan mengalami

kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai. Oleh sebab itu, guru kelas I harus berusaha dengan sungguh-sungguh agar ia dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada anak didiknya.

Kemampuan membaca sangat diperlukan oleh setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri. Membaca dan menulis permulaan bukanlah sekedar untuk dapat membaca dan menulis saja, melainkan ditujukan agar siswa dapat berkembang menjadi manusia dewasa yang mampu menggunakan kepandaian membaca dan menulis dengan tujuan menambah pengetahuan dan memperkembangkan pribadi lebih lanjut.

Sejak tahun 1974 pemerintah RI telah menyarankan untuk menggunakan metode SAS dalam mengajarkan membaca dan menulis permulaan di kelas awal Sekolah Dasar. Metode ini sudah diuji cobakan oleh tim Pembaruan Kurikulum dan Metode Mengajar (PKMM) pada 160 SD di Jakarta, Padang dan Ujung Pandang. Menurut Broto, (1980:25) metode SAS khususnya disediakan untuk belajar membaca permulaan di kelas permulaan SD. Walau

sebenarnya Metode SAS dapat dipergunakan dalam berbagai bidang pengajaran.

Pemerintah menyarankan menggunakan metode SAS karena metode ini memiliki beberapa kelebihan. Menurut AS Broto (1980:25) kelebihan metode SAS adalah : (1) Metode ini sejalan dengan proses linguistik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil yang bermakna. Untuk berkomunikasi adalah kalimat-kalimat yang dibentuk oleh satuan-satuan bahasa di bawahnya, yakni kata, suku kata, dan akhirnya fonem (huruf). (2) Metode SAS mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak. (3) Metode ini sesuai dengan prinsip inkuiri. Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Dengan begitu anak akan lebih percaya diri atas kemampuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar. Kelebihan yang lain adalah pembelajaran dimulai dengan struktur bahasa yang bermakna yaitu kalimat (sebagai unsur terkecil dari bahasa); pembelajaran

diberikan secara struktur, kemudian unsur-unsurnya dianalisis dan disintesis menjadi struktur kembali. Selain karena kelebihan yang dimiliki, metode SAS dipilih dan diterapkan di kelas I karena pembelajaran membaca di kelas I merupakan pembelajaran membaca tahap awal.

Akhadiah, Arsjad, Ridwan, Zufahnur dan Mukti menambahkan ada beberapa alasan yang mendasari penggunaan metode SAS antara lain: a) Pada dasarnya bahasa merupakan ucapan bukan tulisan; b) Unsur bahasa terkecil yang bermakna adalah kata; c) Setiap bahasa mempunyai struktur bahasa yang berbeda dengan bahasa lain; d) Pada awal sekolah setiap anak telah menguasai bahasa ibu; e) Bahasa ibu dikuasai siswa tanpa kesadaran tentang aturan-aturan dalam bahasa tersebut; f) Potensi berbahasa siswa perlu di-kembangkan; dan g) Dalam mengamati sesuatu, manusia lebih dulu melihat strukturnya atau sosok keseluruhannya; h) Setiap siswa pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu, sehingga ia ingin mengupas, merusak, atau membongkar sesuatu (1991/1992: 34).

Namun setelah dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran membaca dan menulis permulaan di SD kelas I, telah

teridentifikasi beberapa permasalahan yaitu, guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dengan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, berkreasi, eksplorasi, dan berinovasi, sehingga tidak merangsang siswa untuk membangkitkan minat, dan gairah untuk belajar. Metode SAS yang disarankan untuk dipakai di dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan di SD kelas satu juga tidak dilaksanakan secara maksimal, para guru lebih senang menggunakan metode eja. Penggunaan metode eja ini tentu saja kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran membaca yang dilakukan guru selama ini yaitu dimulai dengan mengenalkan huruf lepas abjad dari a sampai z baik itu h kemudian peserta didik menghafal huruf abjad dari a sampai z. Setelah peserta didik hafal, guru mencoba menerapkan metode eja dalam membaca kata. Penggunaan metode abjad dan metode eja masih belum cukup memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep membaca dengan baik. Dengan penggunaan metode tersebut, kemampuan siswa mengkonversi simbol ke dalam bunyi yang tepat berlangsung sangat lambat. Hal ini terjadi sesuai dengan pernyataan Perfetti (1992) bahwa karena pada saat mengidentifikasi kata, siswa

memerlukan informasi lain yang berasal dari pengalaman mereka untuk dapat mengenal kata (Yuniawati, 2008: 3). Permasalahan ini juga terjadi pada SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang. Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti pada pembelajaran Membaca Menulis Permulaan di beberapa SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang, pada Januari 2020 ditemukan metode SAS yang disarankan untuk dipakai di dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan di SD kelas satu juga tidak dilaksanakan secara maksimal, para guru lebih senang menggunakan metode eja.

Para guru lebih suka menggunakan metode eja, karena relatif lebih mudah dibandingkan dengan metode SAS. Metode SAS dianggap sulit karena membutuhkan persiapan sarana /media yang cukup banyak yaitu gambar dan kartu yang mencakupi kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata, dan kartu kalimat. Di samping itu guru dituntut harus kreatif, terampil dan sabar. Tuntutan semacam ini dirasakan sulit untuk kondisi para guru.

Menurut Hastuti (1979:42) penerapan metode SAS dalam pengajaran MMP dirasa sangat sukar bagi guru-guru. Karena itu pada umumnya guru tetap

menggunakan metode yang dianggap lebih memungkinkan, yaitu metode alfabet/huruf atau metode eja menjadi pilihan utama.

Dengan memperhatikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi para guru di dalam melaksanakan pembelajaran membaca dan menulis permulaan, peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan tetap menggunakan metode SAS namun dengan cara baru. Metode SAS 2017. Seperti diketahui bahwa metode SAS yang selama ini dipakai oleh para guru adalah metode SAS yang dicetuskan sejak tahun 1974, yang menggunakan media gambar struktural, gambar bagian dan kartu di dalam pembelajarannya. Kalau kita perhatikan gambar struktural yang ada, terasa tidak rasional, karena tanpa suatu penjelasan gambar langsung menunjukkan gambar laki-laki membaca koran, gambar perempuan menggendong anak, gambar dua anak sedang memegang buku, dan gambar anak kecil bermain bola. Gambar-gambar tersebut dinyatakan sebagai keluarga Budi. Pembelajaran membaca permulaan diawali dengan cerita tentang keluarga Budi, kemudian guru memperkenalkan gambar –gambar keluarga Budi yaitu gambar ini budi, ini ibu budi, ini bapak budi, ini adik budi, dan ini kakak budi. Siswa diminta menghafalkan gambar - gambar tersebut.

Setelah hapal gambar guru akan meletakkan 5 kalimat dasar di bawah gambar, sampai anak menghafalkan pula lima kalimat dasar tersebut. Baru kemudian guru memulai pembelajaran analisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, kemudian mensintesis kembali kepada stuktur kalimat seperti semula.

Pelaksanaan metode SAS yang seperti tersebut memberatkan guru karena guru harus menyiapkan gambar dan kartu-kartu. Gambar dan kartu dipakai sebagai media saat itu karena gambar itulah satu-satunya cara yang paling mudah dan ada pada saat itu. Cerita-cerita dengan gambar yang indah belum ditemukan , lebih lagi media elektronik sama sekali belum ada. Kelemahan yang lain saat kegiatan analisis huruf siswa tidak diperkenalkan bunyi-bunyi huruf namun memperkenalkan bunyi huruf seperti bunyinya dalam urutan alphabet.

Metode SAS 2017 yang akan dilaksanakan tidak menggunakan gambar yang tidak rasional tetapi gambar yang berdasarkan cerita yang rasional, menggunakan komputer sebagai media untuk mempermudah pembelajaran, bigbook, buku-buku cerita bergambar, dan buku cerita berjenjang. Metode SAS 2017 ini akan mengubah pembelajaran siswa dari mengenali/menghafalkan

huruf-huruf, menjadi pembelajaran membaca. Untuk melakukan ini seorang guru akan mengajarkan suara atau bunyi huruf-huruf tersebut, sehingga mereka mulai membaca kalimat dengan menyuarakan huruf yang terdapat di dalam kalimat tersebut. Di samping itu guru tidak mengajarkan kalimat dengan suara huruf-huruf sesuai dengan urutan alphabet, namun mengajarkan kalimat dengan huruf-huruf yang sering muncul dalam kosa kata yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian huruf-huruf yang sering muncul dalam kosa kata yang dipakai dalam percakapan sehari-hari yaitu huruf a, n, e, i, t, k, d, dan u. Jika siswa mengenali suara huruf itu, siswa bisa segera mulai membaca kata, dan terdapat banyak kata yang menggunakan huruf-huruf tersebut. Dari huruf-huruf yang sering muncul guru akan membuat kalimat-kalimat dasar untuk mulai membaca permulaan. Kalimat-kalimat tersebut adalah : ini tika, itu nita, ini ibu tika, nita adik tika, bapak tika dudi dan sebagainya. Melalui pembelajaran dengan menggunakan metode SAS versi 2016 ini pembelajaran membaca akan berjalan lebih efektif dan efisien.

Di samping itu di dalam proses pembelajarannya akan memanfaatkan multimedia, yaitu komputer dan media

audio visual untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Menurut Sudjana (dalam Djamarah, 2010:154-156) multimedia memiliki kelebihan. Adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media audio visual adalah perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar penyampaian informasi yang disajikan dalam dua format yaitu verbal dan visual, menampilkan obyek yang terlalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas seperti gunung dan sungai sehingga obyek tersebut dapat ditampilkan ke dalam bentuk film, gambar dan foto. Selain itu, pembelajaran berbantuan media audio visual juga memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan usaha mandiri pada setiap siswa, serta meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman yang bersifat verbalisme.

Penelitian ini akan menghasilkan produk model pembelajaran membaca permulaan menggunakan metode SAS dengan media yang berbeda yang disesuaikan dengan situasi saat ini yaitu, dengan komputer audio visual, cerita bergambar, dengan bigbook, dan dengan cerita berjenjang. Model ini sangat

diperlukan untuk menunjang peningkatan keterampilan literasi dan kegembiraan membaca siswa SD kelas I.

Berdasarkan pemikiran dan kondisi tersebut di atas, dalam penelitian ini dimunculkan ide pengembangan metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa SD kelas 1 Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut : 1) Bagaimanakah metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 yang efektif mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa SD kelas 1 Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang ?, serta 2) Sejauh mana tingkat efektivitas metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa SD kelas 1 Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang ?.

Tujuan penelitian ini untuk : (1) Menghasilkan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis

multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 yang efektif mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa SD kelas 1 Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang; (2) Menguji tingkat efektivitas model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa SD kelas 1 Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang.

Literasi membaca menurut PIRLS (2015:12) adalah keterampilan untuk memahami bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau yang dihargai oleh individu. Konsep literasi membaca yang dikembangkan oleh PISA (dalam Thomson, Hillman, dan De Bortoli, 2013:7) bahwa literasi membaca menekankan keterampilan peserta didik untuk menggunakan informasi tertulis dalam situasi yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari di dalam dan di luar sekolah. PISA (dalam Thomson dan De Bortoli, 2012:6) mendefinisikan literasi membaca sebagai: pemahaman, menggunakan, merenungkan, dan terlibat dengan teks tertulis dalam rangka mencapai tujuan-tujuan seseorang untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang serta berpartisipasi dalam masyarakat. Di bagian lain (Tarigan,

1979: 7), mengemukakan pula bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tertulis.

Proses membaca dibagi menjadi dua, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan lebih menekankan kepada keterampilan membaca tingkat dasar yakni yang biasa disebut dengan istilah melek huruf. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Kemampuan melek huruf ini selanjutnya dibina dan ditingkatkan menuju pemilikan kemampuan membaca tingkat lanjut, yakni melek wacana. Yang dimaksud dengan melek wacana ialah kemampuan membaca yang sesungguhnya, yakni kemampuan mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai pemahaman akan lambang-lambang tersebut.

Literasi membaca mencakup empat kajian utama, yaitu: (1) keterampilan membaca; (2) diterapkan dan dipraktikkan teks bacaan dengan keadaan tertentu; (3) proses membaca; dan (4) teks yang digunakan (UNESCO, 2005:447). Tim Depdiknas (2003) merumuskan kompetensi dasar membaca adalah

“kemampuan membaca dan memahami teks pendek dengan cara membaca lancar (bersuara) beberapa kalimat sederhana” Sedangkan indikatornya adalah siswa mampu membaca lafal, intonasi, jeda, penekanan pada kata-kata tertentu, mengidentifikasi kata-kata kunci.

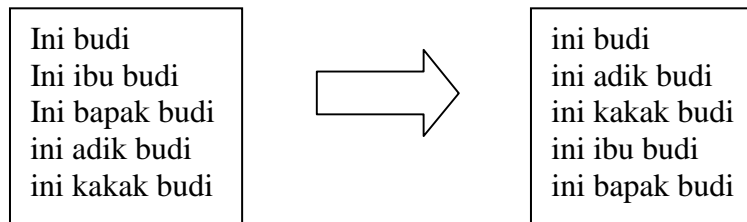
Struktural Analitik Sintetik atau yang biasa disingkat dengan SAS merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Pembelajaran Membaca permulaan dibagi dalam 2 tahap yaitu membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku terdiri atas 5 putaran sebagai berikut.

- 1) Putaran I, terdiri atas langkah – langkah :
 - a. Masa orientasi, yaitu masa pengenalan, yaitu pengenalan siswa dengan guru, siswa dengan siswa serta siswa dengan lingkungannya.
 - b. Merekam bahasa anak, dengan cara mengingat dalam hati bahasa –bahasa yang dipahami atau dipercekapkan siswa.
 - c. Meneliti hasil rekaman, yang dipakai guru untuk bahan pembelajaran
 - d. Menyusun cerita untuk mendidik sikap anak agar mengetahui

- tugas-tugasnya sebagai seorang pelajar.
- e. Menempatkan gambar sebagai pusat minat
 - f. Analisis sintesis gambar, yaitu memisah-misahkan gambar keseluruhan menjadi gambar bagian yang berdiri sendiri.
 - g. Menempatkan kartu kalimat di bawah gambar analitik
 - h. Memperkenalkan 5 stuktur kalimat yang bermakna
 - i. Tes untuk menguji penguasaan siswa terhadap bahan pembelajaran.

2) Putaran II, mengadakan analisis dan sintesis 5 kalimat dasar, menjadi 5 kalimat dasar dengan susunan baru.

Contoh :



3) Putaran III, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kemudian mensintesis kata menjadi kalimat

Contoh:

ini budi
 kalimat dasar
 ini budi
 analisis
 ini budi
 sintesis

4) Putaran IV, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, kemudian mensintesis suku kata menjadi kata, kata menjadi kalimat

Contoh:

ini budi

ini	budi
i ni	bu di
ini	budi

ini budi

5) Putaran V, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, kemudian mensintesis huruf menjadi suku kata, suku kata

menjadi kata,dan kata menjadi kalimat.

Contoh:

ini budi
ini budi
i ni bu di
i n i b u d i
i ni bu di
ini budi
ini budi

Setelah putaran V selesai maka berarti tahap membaca tanpa buku selesai, kemudian dilanjutkan membaca dengan buku. Kegiatan membaca dengan buku selalu bertitik tolak dari 3 kegiatan pokok metode SAS yaitu struktur, menganalisis, dan mensintesis kembali.

Slamet (2007) menyatakan bahwa evaluasi keterampilan literasi dapat dilakukan secara klasikal, individual, atau evaluasi di laboratorium. *Evaluasi secara klasikal*, dilakukan untuk semua siswa secara bersama-sama. Mereka mengikuti tes pada waktu yang sama, dengan tujuan untuk mengukur semua aspek kemampuan berbahasa pada ranah kognitif dan afektif. *Evaluasi secara individual*, dilakukan untuk semua siswa secara individu. Mereka mengikuti tes pada waktu yang berbeda sesuai dengan kecepatan masing-masing siswa dalam

menyelesaikan program belajarnya. Evaluasi terhadap membaca haruslah dilihat dari keseluruhan kemampuan membaca secara utuh. Dengan demikian, perlu dilihat bahwa butir-butir yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi pembelajaran membaca permulaan mencakup; a) Ketepatan menyuarakan tulisan, b) Pelafalan, c) Intonasi, d) Kelancaran, e) Kejelasan suara, dan f) Pemahaman kata / makna kata. Untuk mendapatkan data butir a sampai e siswa dievaluasi melalui proses kegiatan membaca nyaring (bersuara), sedangkan untuk mendapatkan data butir f dapat dilakukan melalui pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman kata/makna kata.

Menurut Hofsetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio,

gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Menurut M. Suyanto (2003) terkandung empat komponen penting pada multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Multimedia dalam penelitian ini berupa video pembelajaran, dan pembelajaran melalui daring (ZOOM).

Paradigma pembelajaran abad 21 menjadi fokus nasional dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Abad 21 dikenal sebagai masa pengetahuan (knowledge age), pada era ini pemenuhan kebutuhan manusia berbasis pengetahuan. Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan siswa dalam mencari tahu

informasi dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Definisi atau pengertian keterampilan abad 21 tersebut di atas disampaikan dengan cara berbeda, namun penekannya pada: berpikir kompleks atau tingkat tinggi (kreativitas, metakognisi), komunikasi, kolaborasi dan lebih menuntut mengajar dan belajar daripada menghafal. Sesuai dengan yang disampaikan Roekel (tanpa tahun) keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh siswa adalah 4 C yaitu: 1) Communication (Komunikasi), 2) Collaborative (Kolaborasi), 3) Critical Thinking and Problem Solving, dan 4) Creativity And Innovation.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Menurut Borg and Gall (1989 : 624), *Educational Research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*. Langkah-langkah Langkah-langkah dalam penelitian Research and Development ini diawali dengan pendefisian dan perancangan model, pengembangan model berupa uji coba model melalui penelitian tindakan kelas untuk pengembangan prototipa model

metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, kemudian dilanjutkan dengan uji validasi model melalui eksperimen, sampai diperoleh hasil pengembangan yang siap didiseminasikan. Teknik penelitian yang digunakan antara lain: (1) survey, (2) Delphi, (3) penelitian tindakan kelas, serta (4) eksperimen. Dengan memodifikasi dan mengadaptasi pendapat Borg and Gall (1989), prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu 1) tahap perencanaan, meliputi define dan design, 2) tahap pengembangan model (develop), 3) tahap uji validasi model, serta 4) tahap desiminasi dan penyusunan laporan.

Lokasi penelitian ini adalah SD di Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah Siswa SD Kelas 1 di Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang tahun akademik 2020/2021. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik pengacakan kelompok penugasan atau “*Randomized Group Assignment*”. Dengan menggunakan “*Randomized Group Assignment*”, subjek penelitian ini dibagi menjadi tiga unit. Unit pertama terdiri dari siswa kelas 1 SDN Karanganyar 01 sebagai kelompok uji

coba pengembangan Model Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dengan jumlah subyek 34 orang, unit kedua terdiri dari siswa kelas 1 SDN Tugurejo 03 sebagai kelompok kontrol yang dikenai model pembelajaran konvensional dengan jumlah subyek 30 orang, dan unit 3 terdiri dari siswa kelas 1 SDN Karanganyar 02 sebagai kelompok eksperimen yang dikenai model Model Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dengan jumlah subyek 30 orang.

Variabel penelitian ini meliputi : 1) Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, 2) keterampilan literasi, 3) usia.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan : (1) wawancara, (2) studi dokumentasi, (2) observasi, (3) Tes Prestasi Belajar.

Teknik analisis data menggunakan (1) teknik delphi, (2) analisis deskriptif, (3) analisis uji perbedaan mean (t-test), (4) analisis kualitatif, (5) analisis Kovarians.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, yang efektif meningkatkan keterampilan literasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SD, khususnya pada kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I kecamatan Tugu kota Semarang memiliki karakteristik sebagai berikut :

(a) memiliki langkah sebagai berikut : (1) Membaca menulis permulaan dengan model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dibagi menjadi 2 tahap yaitu membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku terdiri atas 5 putaran , kemudian dilanjutkan membaca dengan buku sebagai bahan pengulangan membaca tanpa buku. Adapun langkah membaca tanpa buku sebagai berikut ini:

(1) Guru mengawali pembelajaran membaca dengan bercerita tentang seorang anak seusia siswa SD kelas satu yang sangat rajin', (2) Murid diminta mengamati gambar sesuai dengan cerita guru tadi, yang menjelaskan tokoh cerita memiliki banyak teman, (3) Diskusi dilakukan antara guru dan murid membahas hasil tayangan tadi sehingga anak paham tentang isi cerita dalam

tayangan, dan guru mengarahkan pemikiran anak-anak melalui pertanyaan –pertanyaan, guru sudah menyiapkan kalimat-kalimat yang akan diperkenalkan kepada anak berdasarkan cerita yang disajikan, (4) Setelah mengamati gambar guru memancing siswa untuk bertanya, dan guru menjelaskan nama masing-masing gambar, secara lisan, (5) Setelah guru memberikan jawaban, siswa bermain dengan gambar, sampai semua anak hafal gambar dan nama gambar, (6) Guru menempatkan kalimat di bawah gambar, dan siswa diperkenalkan kalimat tersebut dengan bermain gambar, sampai anak paham gambar dan kalimat, (7) Guru memodelkan membaca kalimat-kalimat yang ditayangkan beserta gambarnya, sambil menunjuk setiap kata yang dibaca dan berapa jumlah kata di dalam kalimat tersebut, (8) Menganalisis tingkat 1 kalimat dianalisis menjadi kata, (9) Menganalisis tingkat 2 kalimat dianalisis menjadi kata, kata menjadi suku kata, berikutnya setelah hafal suku kata, dengan suku kata yang sudah dihafal, siswa membentuk kata baru dan kalimat baru misalnya (Setelah siswa menemukannya, siswa membacanya, (10) Menganalisis tingkat 3 kalimat dianalisis menjadi kata, kata menjadi suku kata dan suku kata menjadi huruf sehingga anak mengenal huruf a, i, u, e, o, n, b, d, y, s, t,

dan 1, berikutnya siswa bermain dengan huruf yang dikenalnya membentuk suku kata dan kata baru. Kalau sudah terbentuk, setiap siswa membaca hasil temuannya, (11) berikutnya kegiatan sintesis tingkat 1 yaitu dari kata disintesis menjadi kalimat, (12) Sintesis tingkat dua yaitu suku kata disintesis menjadi kata, kata menjadi kalimat, (13) Sintesis tingkat 3 yaitu dari huruf disintesis menjadi suku, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat, dan seterusnya. Setelah membaca tanpa buku selesai, kemudian dilanjutkan membaca dengan buku. Kegiatan membaca dengan buku selalu bertitik tolak dari 3 kegiatan pokok metode SAS yaitu struktur, menganalisis, dan mensintesis kembali; (b) sistem sosial yang bercirikan kedekatan guru dengan siswa dalam proses *teacher-assisted instruction*, minimnya peran guru sebagai transmittor pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi, kolaboratif, (c) peranan guru sebagai pembimbing dan fasilitator, membangun motivasi untuk saling belajar dari sesama siswa dan iklim kolaboratif perlu dilakukan dan dipelihara sepanjang proses belajar, tanggungjawab siswa untuk belajar harus ditingkatkan., guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa untuk menyelesaikan program

belajarnya dan menempatkan siswa pada pola tertentu agar mereka sukses sebagai pembelajar, (d) adanya sarana pembelajaran berupa: komputer, handphone, jaringan internet.

Sejumlah 73,33% siswa yang dikenai model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 mampu meningkatkan keterampilan literasi dalam kategori sangat baik, dalam arti siswa yang dikenai model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, cenderung selalu menunjukkan keterampilan literasi yang indikatornya meliputi : a) Ketepatan menyuarakan tulisan, b) Pelafalan, c) Intonasi, d) Kelancaran, e) Kejelasan suara, dan f) Pemahaman kata / makna kata, dan atau memiliki penguasaan materi sekitar 86 - 100%. Sesuai dengan kriteria dalam membandingkan efektivitas model pembelajaran, dalam meningkatkan keterampilan literasi, hasil analisis data yang pertama disajikan adalah perbedaan rata-rata skor keterampilan literasi dari kedua kelompok yang dikenai perlakuan model pembelajaran yang berbeda, seperti yang tertera dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1

Rata-rata Skor Keterampilan literasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin 1 Kecamatan Tugu Kota Semarang

Kelompok	Jumlah Subjek	Mean	Standar Deviasi
Model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21	30	86,2667	2,01603
Model Konvensional (metode eja)	30	70,3333	3,90696

Berdasarkan hasil perhitungan Mean (tabel 4), skor rata-rata keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD yang dikenai model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 adalah 86,2667 artinya sangat baik, dalam arti siswa kelas 1 SD yang dikenai model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, cenderung selalu menunjukkan keterampilan literasi yang indikatornya meliputi : a) Ketepatan menyuarakan tulisan, b) Pelafalan, c) Intonasi, d) Kelancaran, e) Kejelasan suara, dan f) Pemahaman kata / makna kata, dan atau

memiliki penguasaan materi sekitar 86 - 100%. Sedangkan skor rata-rata keterampilan literasi siswa kelas 1 SD yang dikenai model pembelajaran konvensional (metode eja) adalah 70,3333 artinya cukup baik, dalam arti siswa kelas 1 SD yang dikenai model pembelajaran konvensional (metode eja), cenderung kadang-kadang menunjukkan keterampilan literasi yang indikatornya meliputi : a) Ketepatan menyuarakan tulisan, b) Pelafalan, c) Intonasi, d) Kelancaran, e) Kejelasan suara, dan f) Pemahaman kata / makna kata, dan atau memiliki penguasaan materi sekitar 56 - 70%.

Dari uji t-test dengan $df = 29$ ditemukan koefisien t hitung 19,722 dan t

probabilitas = 14,28097 untuk $p < 0,05$. Karena t hitung lebih besar daripada t probabilitas maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa “ada perbedaan keterampilan literasi antara siswa yang dikenai model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 , dan model pembelajaran konvensional (metode eja) pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang” **diterima**. Dengan menggunakan analisis kovarians dengan kovariat usia diukur dari nilai keterampilan literasi, ditemukan rata-rata skor nilai keterampilan literasi untuk kelompok model pembelajaran konvensional (metode eja) sebesar 70,3333; dan kelompok model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, sebesar 86,2667. Perbedaan skor nilai keterampilan literasi tersebut ternyata signifikan pada $p < 0,05$, dengan kovariat usia. Karena F hitung (F_o) = 4,729 lebih besar daripada F probabilitas (F_p) = 0,039 maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang

menyatakan bahwa “Dengan mengontrol variabel usia, model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional (metode eja) dalam meningkatkan keterampilan literasi narasi pada siswa kelas 1 SD SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang” **diterima**.

Karena perbedaan skor rata-rata keterampilan literasi antara kelompok yang dikenai model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, dan model pembelajaran konvensional (metode eja) tersebut signifikan, baik secara uji perbedaan mean, t -test, dan analisis kovarians, maka dapat disimpulkan bahwa model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional (metode eja) dalam meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang. Besarnya pengaruh model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan

paradigma pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V SD di kota Semarang, jika pengaruh usia diperhitungkan adalah 17,6%. Kondisi seperti ini dimungkinkan karena : (1) dengan mengacu kepada karakteristik model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad yang menerapkan prinsip berbasis multimedia, konstruktivisme, dan kolaboratif, siswa akan mampu memahami konsep / gambar / tulisan, sehingga keterampilan literasinya menjadi lebih baik, (2) metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, yang selalu bertitik tolak dari 3 kegiatan pokok metode SAS yaitu struktur, menganalisis, dan mensintesis kembali, serta dibantu media berupa video pembelajaran, akan sangat membantu siswa dalam melafalkan konsep-konsep / gambar / tulisan, memahami makna tulisan / gambar, dan meningkatkan keterampilan literasinya dalam membaca, (3) dengan metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia, siswa akan lebih mampu dalam memahami konsep / tulisan / gambar, dan melafalkan

konsep-konsep secara lebih komprehensif, sehingga keterampilan literasinya akan lebih baik, (4) penggunaan media audio visual / video pembelajaran dapat menerjemahkan tulisan / gambar / ide / gagasan yang bersifat abstrak menjadi lebih realistik, dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar penyampaian informasi yang disajikan di dalam dua bentuk yaitu verbal dan visual, sehingga keterampilan literasi siswa akan meningkat.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan metode SAS berbasis multimedia berdasarkan paradigm pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang, dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang, memiliki karakteristik berikut : (a) Membaca menulis permulaan dengan model pembelajaran metode Struktural

Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dibagi menjadi 2 tahap yaitu membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku terdiri atas 5 putaran , kemudian dilanjutkan membaca dengan buku sebagai bahan pengulangan membaca tanpa buku, 1) Putaran I, terdiri atas langkah – langkah : (a) Masa orientasi, yaitu masa pengenalan, yaitu pengenalan siswa dengan guru, siswa dengan siswa serta siswa dengan lingkungannya, (b) Merekam bahasa anak, dengan cara mengingat dalam hati bahasa – bahasa yang dipahami atau diperucapkan siswa, (c) Meneliti hasil rekaman, yang dipakai guru untuk bahan pembelajaran, (d) Menyusun cerita untuk mendidik sikap anak agar mengetahui tugas-tugasnya sebagai seorang pelajar, (e) Menempatkan gambar sebagai pusat minat, (f) Analisis sintesis gambar, yaitu memisah-misahkan gambar keseluruhan menjadi gambar bagian yang berdiri sendiri, (g) Menempatkan kartu kalimat di bawah gambar analitik, (h) Memperkenalkan 5 stuktur kalimat yang bermakna, (i) Tes untuk menguji penguasaan siswa

terhadap bahan pembelajaran, 2) Putaran II, mengadakan analisis dan sintesis 5 kalimat dasar, menjadi 5 kalimat dasar dengan susunan baru, 3) Putaran III, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kemudian mensintesis kata menjadi kalimat, 4) Putaran IV, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, kemudian mensintesis suku kata menjadi kata, kata menjadi kalimat, 5) Putaran V, yaitu menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, kemudian mensintesis huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat. Setelah putaran V selesai maka berarti tahap membaca tanpa buku selesai, kemudian dilanjutkan membaca dengan buku. Kegiatan membaca dengan buku selalu bertitik tolak dari 3 kegiatan pokok metode SAS yaitu struktur, menganalisis, dan mensintesis kembali; (b) sistem sosial yang bercirikan kedekatan guru dengan siswa dalam proses *teacher-asisted instruction*, minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, interaksi sosial yang efektif, latihan investigasi, kolaboratif, (c) peranan guru sebagai pembimbing dan

fasilitator, membangun motivasi untuk saling belajar dari sesama siswa dan iklim kolaboratif perlu dilakukan dan dipelihara sepanjang proses belajar, tanggungjawab siswa untuk belajar harus ditingkatkan, guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa untuk menyelesaikan program belajarnya dan menempatkan siswa pada pola tertentu agar mereka sukses sebagai pembelajar, (d) adanya sarana pembelajaran berupa: komputer, handphone, jaringan internet.

2. Sejumlah 73,33% siswa yang dikenai model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 mampu meningkatkan keterampilan literasi dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata keterampilan literasi siswa kelas 1 SD yang dikenai model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 adalah 86,2667 artinya sangat baik, sedangkan skor rata-rata keterampilan literasi siswa kelas 1 SD yang dikenai model pembelajaran konvensional (metode eja) adalah 70,3333 artinya cukup baik. Dari uji t-test ditemukan koefisien t hitung 19,722 dan t probabilitas = 14,28097

untuk $p < 0,05$. Perbedaan skor nilai keterampilan literasi tersebut ternyata signifikan pada $p < 0,05$, dengan kovariat usia. Dengan mengontrol variabel usia, model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional (metode eja) dalam meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang, dimana F hitung (F_o) = 4,729 dan F probabilitas (F_p) = 0,039. Dengan mengontrol variabel usia, besarnya pengaruh model pembelajaran metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Dabin I Kecamatan Tugu Kota Semarang adalah 17,6%.

Saran yang diajukan terkait dengan hasil penelitian ini antara lain :
(1) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, khususnya keterampilan literasi kelas 1 SD, guru dapat menggunakan model metode Struktural Analitik Sintetik

(SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 sebagai salah satu metode pembelajaran, (2) untuk menggunakan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, guru perlu berperan sebagai fasilitator, penggunaan media audio visual, penggunaan komputer dan jaringan internet dalam pembelajaran, prinsip kolaboratif, prinsip belajar konstruktivisme dan berpusat pada siswa, interaksi belajar mengajar yang terbuka, multi arah, akrab, dan demokratis, (3) LPTK, khususnya PGSD UNNES perlu mengembangkan dan memperbaharui kurikulum strategi pembelajaran khususnya dalam perkuliahan Bahasa Indonesia, dengan menerapkan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21, dalam upaya membekali mahasiswa untuk mampu mengajar membaca menulis permulaan di SD, (4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan bahan penelitian lebih lanjut bagi LPTK, para dosen, dan para guru untuk menerapkan model metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) berbasis multimedia berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 guna

meningkatkan keterampilan literasi peserta didik SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York. McGraw- Hill. Companies, Inc. Oxford University Press.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Borg, Wolter R., & Gall, Meredith Damien, 1999. *Educational Research An Introduction*. New York, London : Longman
- Carin, Arthur A. 1993 *Teaching Modern Science* Edisi New York: Macmillan Publishing.
- Desi Lusiana Agnesta dkk, 2018. Penerapan metode SAS untuk meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. III No. II : halaman 30-37, Agustus 2018.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ferguson, George A, 1984. *Statistical Analysis In Psychologi in Education*. Fifth Edition Singapore : Mc. Grow- Hill

International Book Co.

Ghazali, A.S. 1998. *Strategi Belajar Mengajar Berlandaskan Pendekatan Alami*. Makalah Penyiapan Program Pelatihan Jangka Pendek Dosen IKIP Malang dalam rangka Penyebarluasan Manfaat Program Refresher bagi LPTK, IKIP Malang, Malang, 16 Maret.

Gocik Vidia Hapsari Putri dkk, 2018. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa Tunagrahita sedang. Jurnal Ortopedagogia, Volume 4 Nomor 1 : 48-51, Juli 2018.

Lisnawati dan Muthmainah, 2018. Efektivitas metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) dalam meningkatkan keterampilan membaca bagi anak lambat belajar (slow learner) di SD Demangan. Jurnal Psikologi Integratif, Volume 6 Nomor 1, : halaman 81-100, 2018

Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sulaeiman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio-visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENGUATAN KETERAMPILAN PENYUSUNAN SOAL ONLINE BERBASIS HOTS DENGAN APLIKASI GOOGLE FORM BAGI GURU-GURU SD DI KOTA SEMARANG

¹Srisulistyorini, ²Eko Purwanti, ³Barokah Isdaryanti, ⁴Sri Sami Asih, ⁵Arini Esti Astuti,
⁶A. Zaenal Abidin

^{1,2,3,4,5,6}Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan ,Universitas Negeri Semarang
E-mail: srisulistyorini@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Hasil studi pendahuluan menunjukan bapak ibu guru di Gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat belum memahami dengan baik teknik membuat instrumen soal HOTS, sementara kebijakan terkait dengan soal HOTS sudah di instruksikan dalam implementasi Kurikulum 2013. Dengan demikian guru memerlukan pengetahuan dan keterampilan tersebut untuk lebih meningkatkan kualitas evaluasi hasil pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat kepada guru-guru di gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang adalah (1) meningkatkan pemahaman guru Sekolah Dasar (SD) tentang konsep penyusunan soal HOTS, (2) meningkatkan keterampilan guru SD untuk menyusun RPP berorientasi HOTS dan; (3) mengembangkan soal online berbasis HOTS dengan aplikasi *google form*. Metode pelaksanaan mengacu kepada analisis situasi program-program yang disepakati bersama dengan Kelompok Kerja Gugus Srikandi Kec Semarang Barat adalah ceramah, diskusi, demonstrasi dalam workshop daring penyusunan soal HOTS. Hasil pengabdian masyarakat peserta terampil menyusun soal HOTS, terampil menyusun RPP berorientasi HOTS dan terampil membuat soal online berbasis HOTS dengan menggunakan aplikasi *google form*. Hal itu terlihat dari 38 peserta nilai pretest rata-rata nilai 57 setelah mengikuti workshop daring nilai pos-test naik menjadi 81. Selain itu dihasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP berorientasi HOTS, soal HOTS dan soal online berbasis HOTS menggunakan aplikasi *googleform*. Luarannya berupa artikel di proceeding nasional, artikel ilmiah pada media cetak/elektronik, dan buku panduan keterampilan penyusunan soal HOTS bagi guru-guru SD ber-ISBN.

Kata Kunci: HOTS, RPP, google form.

1. PENDAHULUAN

Dalam implementasi kurikulum 2013 maka diperlukan penerapan beberapa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dan menemukan (*discovery learning*) menjadi peluang guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran pada level *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) adalah kemampuan berfikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan berfikir kreatif yang merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Analisis Situasi HOTS

merupakan tema yang sangat aktual dan banyak dibicarakan beberapa tahun terakhir. Hal ini dapat dipahami dari dua hal. Pertama, kemampuan HOTS merupakan suatu kemampuan penting yang mesti dicapai siswa dalam pembelajaran di sekolah. Kedua, kemampuan HOTS merupakan kemampuan praktis dalam hal menerapkan konsep dan prosedur yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah konkrit yang dihadapi sehari-hari. Dengan kemampuan tersebut, siswa mampu memahami, menginterpretasi, dan memecahkan masalah sehari-hari sehingga pembelajaran tematik

terpadu di SD menjadi lebih bermanfaat dan bermakna bagi siswa.

Masalah rendahnya kemampuan guru dalam menyusun soal HOTS juga dialami oleh guru-guru SD di Gugus Srikandi yang merupakan salah satu gugus SD yang terletak di Kecamatan Semarang Barat. Untuk menggali permasalahan-permasalahan di SD gugus Srikandi Kecamatan Kecamatan Barat tim Pengabdian Masyarakat telah melakukan diskusi ketua gugus dan juga dengan guru-guru dan observasi pembelajaran di gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat. Data yang terkumpul bahwa guru-guru di Sekolah Dasar yang termasuk gugus Srikandi Kec Semarang Barat berjumlah 6 SD baik SD Negeri maupun SD Swasta yaitu SD Gisikdrono 2, SD Gisikdrono 3, SD Kalibanteng Kulon 01, SD Bojong Salaman 02, SD Bina Putra dan SD Al Hikmah. Jumlah guru di gugus Srikandi 85 orang. Data lain yang didapat di gugus Srikandi bahwa guru umumnya belum memahami konsep HOTS dan dalam pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran dan penilaian belum optimal, pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Fakta lain yang ditemukan dilapangan menunjukkan guru-guru di gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat belum memahami dengan baik teknik membuat instrumen soal HOTS, padahal kebijakan terkait dengan HOTS sudah di instruksikan beberapa tahun yang lalu tahun 2017. Guru belum memahami secara komprehensif mengenai level dimensi kognitif; guru belum memiliki pemahaman yang baik berpikir tingkat tinggi; dan teknik-teknik penyusunan soal HOTS; serta belum terampil dalam merencanakan pembelajaran berbasis HOTS, melaksanakan dan menindak lanjuti

hasil evalausi dengan menggunakan soal HOTS. Pembelajaran belum berbasis HOTS, soal yang diberikan guru cenderung Level 1 yaitu ingatan (C1) dan C2 (pemahaman) siswa belum terbiasa dengan soal Level 2 (C3) penerapan dan soal jenis L3 yaitu soal penalaran atau HOTS C4 menganalisis, C5 mengevaluasi dan C6 berkreasi.

Mengacu pada kondisi guru -guru tersebut di atas, maka upaya dan langkah nyata dalam bentuk pelatihan sebagai wujud kegiatan perlu dilakukan sehingga kompetensi guru dapat ditingkatkan, karena rendahnya kompetensi guru dapat menyebabkan kualitas proses belajar mengajar akan rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru khususnya dalam hal pengembangan keterampilan menulis soal HOTS guru-guru SD gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang tim pengabdi dan ketua gugus sepakat bahwa permasalahan yang perlu mendapat prioritas untuk diselesaikan adalah terkait dengan pembuatan soal HOTS. FGD juga mengungkap bahwa guru mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran untuk KD yang berbubungan dengan menyelesaikan masalah, analisis, evaluasi dan kreasi. Kesulitan itu terletak pada bagaimana membantu siswa memahami soal, membuat stimulus dan menentukan strategi menyelesaikannya. Dalam hal ini guru belum paham bagaimana mengajukan pertanyaan pancingan (*scaffolding*) yang dapat membantu siswa memahami soal dan menentukan strategi penyelesaian. Hal ini didukung pula oleh hasil analisis RPP yang dibuat guru. Dari hasil analisis tersebut, terungkap dalam RPP belum nampaknya spesifikasi kegiatan pembelajaran yang mengarah pada aktivitas siswa berbasis HOTS belum dilaksanakan. Soal-soal

tersebut cenderung terfokus pada latihan untuk memperkuat soal jenis ingatan. Untuk itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru dalam membuat RPP yang menerapkan pembelajaran HOTS berlandaskan paradigma konstruktivistik yaitu dengan model *cooperative*, penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Berdasarkan uraian diatas terdapat masalah dalam merencanakan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran berbasis HOTS.

Atas dasar beberapa masalah yang ditemukan dan diungkap oleh mitra, mereka

merasa perlu untuk dilakukan suatu pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan soal HOTS. Untuk itu, tim Pengabdian masyarakat siap memfasilitasi mereka dalam melaksanakan pelatihan tersebut.

MASALAH MITRA DAN SOLUSI

Secara ringkas, masalah mitra dan solusi terhadap masalah yang dialami mitra dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Masalah Mitra dan Solusi

NO	MASALAH PRIORITAS	SOLUSI/METODE PELAKSANAAN
1.	Pentingnya pemahaman mitra terkait konsep HOTS	Pelatihan Metode : ceramah, brainstorming, dan diskusi konsep HOTS
2.	Mitra belum mampu merancang proses pembelajaran berbasis HOTS	Pelatihan : ceramah, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi Dalam kelompok, peserta diberi lembar kerja mengidentifikasi KD yang bias dibuat RPP HOTS. Membuat RPP berbasis HOTS, RPP mengacu surat edaran Mendikbud no 14 tahun 2019 tentang penyederhanaan RPP
3.	Mitra belum mampu mengembangkan ketrampilan membuat kisi-kisi dan soal HOTS	Pelatihan Peserta diminta membuat kisi-kisi dan soal HOTS serta secara berkelompok membuat RPP berbasis HOTS
4.	Mitra belum mampu melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis HOTS	Simulasi pembelajaran berbasis HOTS

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, maka akan dilakukan beberapa kegiatan peningkatan kompetensi guru di Gugus Srikandi Kec Semarang Barat kota Semarang dalam membuat soal HOTS dan perangkat pembelajaran yang terdiri dari pemetaan Kompetensi Dasar yang cocok untuk membuat soal HOTS. Beberapa

kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat dilakukan dengan memperhatikan potensi dan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di gugus Srikandi. Berikut adalah uraian spesifik tentang solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi mitra. Pertama, pelatihan penguatan pemahaman tentang

konsep HOTS dan pembelajaran yang berbasis HOTS. Solusi ini diwujudkan melalui ceramah dan diskusi tentang konsep HOTS. Kedua, pelatihan mengembangkan RPP yang berbasis HOTS. Melalui pelatihan pengembangan RPP ini, guru mendesain kegiatan pembelajaran didasarkan pada pendekatan, model, atau metode yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Ketiga, pelatihan mengembangkan kisi-kisi dan instrumen tes HOTS. Instrumen tes tersebut mencakup kemampuan menalar : menganalisis, menevaluasi dan mengkreasi. Keempat, pelatihan pembelajaran yang berbasis HOTS. Pelatihan pembelajaran ini dilakukan melalui simulasi yang dilakukan di depan forum (rekan-rekan guru). Hal yang paling penting dari pelatihan pembelajaran ini adalah dilakukannya lesson study dimana guru merencanakan bersama proses pembelajarannya, mengamati rekan guru yang sedang mengajar dan pada akhir pembelajaran mengadakan refleksi bersama terhadap proses pembelajaran yang dilakukan rekan gurunya. Hal ini akan membantu meningkatkan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran (Sato, 2014: 2).

TARGET DAN LUARAN

Target dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SD gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat. Jumlah guru-guru di Sekolah Dasar yang termasuk gugus Srikandi Kec Semarang Barat Kota Semarang ada 6 SD / MI, baik SD Negeri maupun SD Swasta. Jumlah guru kelas 1,2,3, 4,5 dan 6 ada 72 orang. Jumlah guru yang akan dilatih diambil sampel sebanyak 38 orang dengan asumsi setiap sekolah mengirim 6 orang dari guru kelas.

Luaran yang direncanakan adalah tersusunya dokumen perangkat pembelajaran di Gugus Srikandi berupa RPP berbasis pembelajaran dan penilaian HOTS. Dari 38 guru akan terkumpul perangkat pembelajaran RPP berorientasi HOTS dan soal-soal HOTS sebanyak 38. Terbentuk pusat sumber belajar yang mengakomodasi kreatifitas guru-guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran tematik terpadu berbasis HOTS. Hal ini merupakan pembiasaan guru-guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran yang bisa dimulai pada akhir liburan sehingga pada awal pembelajaran guru-guru sudah mempunyai perangkat pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran inovatif berbasis HOTS.

Tabel 2. Target dan Luaran Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1.	Publikasi ilmiah di jurnal/proseding	Accepted
2.	Publikasi pada media (cetak/elektronik)	Submit
3.	Peningkatan omzet pada mitra yang bergerak pada bidang ekonomi	Tidak ada
4.	Peningkatan kualitas & kuantitas produk	Tidak ada
5.	Peningkatan pemahaman & ketrampilan masyarakat	Tidak ada
6.	Peningkatan ketentraman/kesehatan masyarakat	Tidak ada
7.	HKI (paten, hak cipta, merk dagang, desain produk dsb)	Tidak ada
8.	Modul Panduan Penulisan Soal HOTS ber-ISBN	Ada

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Program

Dalam Kegiatan pada Masyarakat ini Tim kegiatan melakukan pelatihan ke KKG Srikandi Kec Semarang Barat Kota Semarang menggunakan jadwal KKG sehingga tidak mengganggu pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan diterapkan beberapa metode yang sesuai untuk mencapai tujuan, yakni untuk pengembangan keterampilan membuat soal HOTS pada guru-guru di gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat.

Analisis Situasi

Metode pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian “Pengembangan Keterampilan Membuat Soal HOTS pada Guru-guru di Gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang” dijelaskan sebagai berikut.

Persoalan Utama dan Solusi Berdasarkan Pengamatan awal

1. Kurangnya pemahaman mitra tentang konsep HOTS, diselesaikan dengan pelatihan dengan metoda ceramah untuk penguatan konsep HOTS.
2. Mitra belum mampu merancang proses pembelajaran berbasis HOTS. Diselesaikan dengan pelatihan dengan metode: ceramah, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi
3. Mitra belum mampu mengembangkan keterampilan membuat kisi-kisi dan soal HOTS. Diselesaikan dengan pelatihan dengan metode: ceramah, tanya jawab, kerja kelompok, pemberian tugas membuat soal HOTS dan presentasi.
4. Mitra belum mampu melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis HOTS Diselesaikan dengan pelatihan

simulasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan RPP berbasis HOTS.

Prosedur Kerja

1. Beberapa prosedur kerja untuk memberikan dukungan terhadap metode pendekatan yang ditawarkan, yaitu:
2. Menentukan mitra pengabdian, melakukan identifikasi masalah, menentukan solusi, mengadakan kesepakatan dengan mitra, dan menyusun materi pengabdian yaitu: konsep HOTS, membuat kisi-kisi dan soal HOTS pada mupel Tematik Terpadu di SD.
3. Memberikan pelatihan dan melakukan pendampingan pembuatan soal HOTS
4. Memberikan masukan dan saran selama pelatihan berlangsung.
5. Melakukan evaluasi kegiatan, penilaian soal HOTS yang dibuat dengan Teknik pembuatan soal HOTS dan pelaporan kegiatan kepada LP2M.

Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan yang akan dilakukan, terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Analisis kebutuhan, sebelum pelaksanaan pelatihan terlebih dahulu dilakukan observasi permasalahan dengan cara mengadakan diskusi dengan KS dan guru-guru, rekan dosen selaku tim pengabdian, yaitu membicarakan tentang Pengembangan Keterampilan Membuat Soal HOTS pada Guru-guru di gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat kota Semarang.
2. Dilakukan pengumpulan materi ajar, untuk pembuatan modul pelatihan berupa pedoman praktik pembuatan soal HOTS.
3. Dibuatkan modul pelatihan yang sesuai dengan kompetensi peserta pelatihan.

4. Modul digunakan sebagai buku panduan pelatihan. 5.
5. Melakukan pelatihan, yaitu memberikan materi dan pendampingan terhadap mitra. Materi yang dimaksud adalah konsep dasar HOTS, cara menyusun soal HOTS, kreativitas menyusun soal HOTS berdasar KD di Permendikbud no 37 tahun 2016 tentang KI dan KD.
6. Pendampingan simulasi pembelajaran berbasis HOTS.
7. Memberikan penilaian keseluruhan terhadap hasil pelatihan. Penilaian dimaksudkan untuk memberikan motivasi kepada peserta pelatihan dan koreksi terhadap modul pelatihan.
8. Aktivitas akhir adalah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kegiatan pelatihan dan melaporkan hasil kegiatan
9. Melakukan penyempurnaan modul.
10. Menyiapkan bahan publikasi di media massa dan Jurnal.
11. Melaksanakan seminar.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Beberapa tahapan kegiatan yang telah dilakukan, yaitu:

Tahap Persiapan

1. Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:
2. Observasi awal untuk identifikasi masalah, sehingga diketahui permasalahan dan kebutuhan lapangan (mitra).
3. Menentukan luaran, sehingga berkorelasi dengan pemilihan materi pelatihan dan penandatanganan kesepakatan pengabdian dan mitra.
4. Penyusunan bahan/materi pelatihan.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan dilakukan secara daring karena masa pandemic covid-19.

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan pelatihan, dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

Tabel 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap/ Tanggal/Jam	Materi/Waktu	Model Daring	Narasumber/Pemandu/Tugas
1. Selasa, 14 Juli 2020 14.00-15.00	1. Pre test : googleform Simulasi aplikasi <i>Zoom Cloud Meeting</i>	WAG <i>Zoom Meeting</i>	1.Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd (Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd (pre-test): Pre-Test diposting di WAG jam 14.00 2. Yuuki Chleo Pratama / Mahasiswa Anggota Pengabdian Masyarakat (Simulasi aplikasi <i>Zoom Meeting</i>
2. Sabtu, 18 Juli 2020 13.00-14.10	Sambutan Ketua Pengabdian Masyarakat UNNES (Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd) 13.00-13.05 Ketua Gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat 13.05-13.10 Paparan Materi dan Tugas Peserta	<i>Zoom Meeting</i>	1. Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd Pemateri: “Pengembangan Keterampilan Penyusunan Soal <i>Higher Order Thinking Skill (HOTS)</i> Bagi Guru-guru SD Gugus Srikandi Di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang” 2. Dr. Eko Purwanti, M.Pd: MC 3. Dr. Barokah Isdaryanti, S.Pd, M.Pd: Host 4. Yuuki Chleo Pratama; Operator 5. Semua Tim Pengabdian Masyarakat : Tim Sukses
3. Sabtu, 25 Juli 2020 13.00-15.00	Mengumpulkan tugas individu lewat WAG dan email sebagai syarat sertifikat	WAG	1. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes. Memandu (mengingatkan peserta supaya mengumpulkan tugas . 2. Yuuki Chleo Pratama. Merekap tugas peserta (38 peserta) 3. Semua Tim Pengabdian Masyarakat: Tim Sukses
4. Sabtu, 8 Agustus 2020	Pendampingan/ tutorial mengunggah soal dalam google form Pos-Test Penutupan	<i>Zoom Meeting</i>	1. Yuuki Chleo Pratama Pemateri: “Soal on line dengan aplikasi google form” 2. Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd; MC 3. Dr. Barokah Isdaryanti, S.Pd, M.Pd: Host 4. Semua Tim Pengabdian Masyarakat: Tim Sukses

4. PEMBAHASAN HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

Pelaksanaannya pengabdian masyarakat disepakati dihadiri oleh 38 peserta dari gugus Srikandi. Guru-guru SD tertarik dengan topik “Pengembangan Keterampilan Pengembangan Keterampilan Penyusunan Soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* Bagi Guru-guru SD Gugus Srikandi Di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang” mereka sangat antusias. Keikutsertaan Pengawas SD Korsatpen Kecamatan Semarang Barat dan Kepala Sekolah di lingkungan kelompok SD Gugus Srikandi menunjukkan komitmen pimpinan dalam pengembangan keterampilan penyusunan soal HOTS bagi guru-guru SD gugus Srikandi.

Kehadiran semua peserta sebanyak 38 orang peserta pada setiap pertemuan workshop daring menunjukkan karakter disiplin dan tanggung jawab. Peserta dengan aktif mengikuti tutorial penggunaan aplikasi Zoom Meeting, Pelaksanaan workshop secara daring selama empat hari dimulai dari tanggal 14 Juli, 18 juli, 25 Juli dan berakhir tanggal 8 Agustus 2020. Untuk membekali guru di masa pandemi sekaligus guru di era digital maka dalam workshop peserta dibekali bagaimana penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting*, konsep HOTS dan penyusunan soal HOTS, praktik penyusunan RPP berorientasi HOTS dan praktik evaluasi digital dengan *google form*. Narasumber memaparkan materi penyusunan soal HOTS dimulai dengan pertanyaan mengapa asesmen di Indonesia diarahkan HOTS?, dimensi proses kognitif dari Anderson & Krathwohl, pengertian HOTS, karakteristik soal HOTS, langkah-langkah menyusun soal HOTS, contoh soal HOTS dan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran berorientasi HOTS. Pada akhir sesi peserta diberi kesempatan tanya jawab dan diakhiri pemberian tugas individu membuat soal HOTS dan tugas kelompok membuat RPP berorientasi HOTS.

Dampak pandemi COVID-19 salah satunya adalah perubahan sistem pembelajaran sekolah menjadi via daring. Bagi kebanyakan sekolah pembelajaran ini masih harus menyesuaikan banyak hal, termasuk bagaimana melatih siswa menjawab soal-soal tanpa mereka harus menyontek dengan membuka internet.

Bagaimana cara yang bisa dipakai guru untuk membuat soal daring dengan tetap menjaga siswa tidak menyontek? Google Form menyediakan konsep pembelajaran demikian. Dengan sabar narasumber memandu guru-guru membuat soal daring dengan google form. Secara singkat kami tuliskan dalam laporan pengabdian masyarakat. Google menjelaskan bahwa guru-guru dapat membuat, mengirim, dan menilai kuis dengan Google Formulir.

1. Cara membuat soal kuis menggunakan Google Form
 - a) Buka Google Formulir, kemudian klik ikon Plus .
 - b) Di bagian kanan atas, klik Setelan.
 - c) Klik Kuis lalu Jadikan ini sebagai kuis.
 - d) Opsional: Untuk mengumpulkan alamat email, klik Umum lalu Kumpulkan alamat email. - Klik Simpan

Selain dipandu cara membuat soal kuis menggunakan Google Form guru-guru juga dipandu beberapa hal antara lain

- a. Cara membuat kunci jawaban, menetapkan poin (nilai) dan menambahkan masukan otomatis

- b. Cara memilih tampilan selama dan setelah kuis. Guru-guru dapat memilih apakah orang dapat melihat pertanyaan yang tidak terjawab, jawaban yang benar, dan berapa nilai dari soal itu.
2. Menggunakan mode terkunci untuk kuis. Guru dapat membantu siswa tetap fokus saat mengikuti kuis dan ujian di Chromebook-nya. Saat siswa mengikuti kuis dalam mode terkunci, mereka tidak dapat menjelajahi situs lain atau membuka aplikasi lain. Jika siswa keluar dari kuis, atau membuka tab lainnya, pengajar akan mendapat pemberitahuan melalui email.
3. Memberi batasan waktu pada soal .

Pengaturan ini juga akan memberi siswa suasana seperti di kelas dan memaksa siswa untuk fokus pada soal.

1. Memberi nilai pada kuis yang dikerjakan
2. Membagikan hasil melalui Google Form.

Dengan Google Form memudahkan guru-guru dalam membuat suatu kuis dan kusioner lewat online. Google telah membuat sedemikian rupa sehingga guru-guru mudah dalam membuat serta mengoperasikan Google Form tersebut. Banyak kelebihan dan keunggulan yang dimiliki Google Form, mulai dari gratis, fitur spreadsheet, pilihan menu yang banyak, dll.

Masa pandemi ini merupakan tantangan bagi kepala sekolah dalam mendukung guru untuk bisa memfasilitasi peserta didik belajar dari rumah. Pengalaman guru dalam workshop membantu guru dalam pelaksanaan belajar di rumah dengan WAG, *zoom cloud meeting* dan menulis soal online dengan aplikasi *google form*. Temuan yang sangat menggembirakan guru-guru sangat antusias mengikuti workshop dengan target tercapai dari nilai pre-test rata-rata 57 dan

nilai pos-test 81 menunjukkan workshop efektif meningkatkan pemahaman HOTS, selain itu guru terampil menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting*, terampil menyusun soal HOTS, membuat RPP berorientasi HOTS dan terampil membuat soal online dengan aplikasi *google form*. Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan salah satu peserta Sabtian Sandra Pamula S.Pd setelah presentasi soal HOTS menggunakan *google form* dan mendapat apresiasi yang hangat dari tim pengabdian.

Dari penilaian tim pengabdian 38 peserta lulus mengikuti workshop dari aspek sikap disiplin, tanggung jawab dan jujur, menyelesaikan tugas kegiatan daring dan tugas mandiri sehingga tgl 10 Agustus 2020 semua peserta sejumlah 38 menerima e-Sertifikat dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UNNES.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pengembangan Keterampilan Penyusunan Soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* Bagi Guru-guru SD Gugus Srikandi di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang” dapat disimpulkan:

1. Peserta terampil menyusun soal HOTS Hal itu terlihat dari 38 peserta nilai pretest rata-rata nilai 57 setelah mengikuti pelatihan nilai pos-test naik menjadi 81.
2. Terampil membuat RPP berorientasi HOTS.
3. Dihasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP berorientasi HOTS dan soal HOTS.

4. Terampil membuat soal online berbasis HOTS dengan aplikasi google form.

Saran

Kemampuan guru SD dalam menyusun soal HOTS, RPP berorientasi HOTS dan membuat soal online menggunakan aplikasi google form berbasis HOTS hendaknya terus ditingkatkan dalam upaya peningkatan kompetensi paedagogik dan kompetensi profesional berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I., Wenitzky, N. E., & Tannenboum, M. D. 2001. *Exploring teaching: An introduction to education*. New York: McGraw-Hill Companies. Boston: Allyn and Bacon.
- Fredy Widya. 2017. Mengintegrasikan HOTS Pada Pembelajaran Sains di SD. pgsd.binus.ac.id
- Hanur Sadikin, 2018. *Peningkatan Kompetensi Guru Menyusun Soal HOTS melalui One Week One Meeting ("OWeOMe")*. Jatengpos.co.id.
- Jamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta:
- Jacobs, G.M., Lee, G.S, & Ball, J. 1996. *Learning Cooperative Learning via Cooperative Learning: A Sourcebook of Lesson Plans for Teacher Education on Cooperative Learning*. Singapore: SEAMEO Regional Language Center.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kemendikbud. Puspendik 2019. Panduan Penilaian Soal HOTS
- Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 2018. Buku Pegangan Pembekalan Narasumber Nasional/Instruktur Nasional Guru Inti..
- Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 2018. Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skill.
- Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Supraptiningsih. 2015. *Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di SD*. Jurnal Pendidikan Karakter no 2 tahun 2015. Vol 2.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative learning. Second edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sulistyorini ,Sri. 2007. *Model-Model Pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Tiara
- Trianto. 2014. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: pprsby@plasa.com

IMPLEMENTASI METODE E-LEARNING BERBASIS WHATSAPP DI SDN 1 ERETAN WETAN (STUDI KUALITATIF PADA PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19)

Mawar Rutu Wangi¹, Susilawati², Eko Prasetyo³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail: mawarlilit@yahoo.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah proses belajar mengajar yang terbatas di SDN 1 Eretan Wetan akibat masa pandemi covid-19 sehingga membutuhkan inovasi metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran e-learning berbasis whatsapp di SDN 1 Eretan Wetan dan (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran e-learning berbasis whatsapp di SDN 1 Eretan Wetan. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus deskripsi kualitatif dengan subjek penelitian guru dari kelas II, IV, dan V SDN 1 Eretan Wetan. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan, dan triangulasi. Pendekatan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa di SDN 1 Eretan Wetan telah diimplementasikan pembelajaran dengan metode e-learning berbasis whatsapp. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran e-learning berbasis whatsapp di SDN 1 Eretan Wetan.

Kata Kunci: *metode, e-learning, berbasis-whatsapp*

Abstract

The background of this research is that the teaching and learning process is limited due to the Covid-19 pandemic, so it requires a new breakthrough in the form of e-learning learning method based on WhatsApp and efforts to increase student motivation. The objectives of this study were (1) to provide knowledge about the implementation of WhatsApp-based e-learning learning methods and (2) to provide knowledge about increasing student learning motivation in WhatsApp-based e-learning at SDN 1 Eretan Wetan. The research design used was a qualitative descriptive case study with the research subjects of 3 teachers from grades II, IV, and V from SD. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation, field notes, and triangulation. Approach using a qualitative approach. The findings prove that the implementation of whatsapp-based e-learning methods and increasing student learning motivation in WhatsApp-based e-learning at SDN 1 Eretan Wetan are very important in providing motivation during teaching and learning activities. So that the impact of giving motivation is that there is a sense of interest and pleasure from students in participating in learning activities.

Keywords: *method, e-learning, whatsapp based*

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat diseluruh elemen kehidupan. Ilmu pengetahuan terutama teknologi digunakan oleh manusia sebagai wujud bahwa perkembangan jaman telah menjadikan manusia sebagai manusia modern. Teknologi membuat manusia lebih bekerja ringan karena keseluruhan

sarana yang dikeluarkan begitu diperlukan oleh keberlangsungan hidup manusia. Teknologi tersebut dapat berupa mesin cetak, telepon dan internet. Kondisi demikian menuntut manusia agar sbisa survive menghadapi tantangan hidup sesuai kondisi zaman dan tantangannya (Faiz & Kurniawaty, 2020).

Teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* khususnya dilembaga pendidikan (sekolah, pelatihan/training dan universitas).

E-learning adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013). Metode pembelajaran *e-learning* sendiri bisa dilaksanakan dengan salah satu dari aplikasi yaitu *WhatsApp*. *WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis *mobile phone* dan *web* yang terintegrasi dengan berbagai aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, mulai dari pendidikan, bisnis, entertainen banyak dikembangkan pada aplikasi ini. Aplikasi yang terus dikembangkan sekarang diharapkan fungsi dari aplikasi jejaring sosial seperti *WhatsApp* tidak hanya untuk *chatting* (obralan teks) dan *broadcast* pesan berantai saja, melainkan lebih ke kolaborasi aplikasi (*collaboration applications*) dan berbagi informasi

(*information sharing*) lebih ditonjolkan sehingga tujuan dari *e-learning* benar-benar bisa dimanfaatkan. *Covid-19* juga menyebabkan siswa belajar dirumah dan menimbulkan rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa menjadikan interaksi antara siswa dan guru yang kurang baik sehingga kesulitan belajar pun berimbas pada semangat belajar siswa selama dirumah.

Dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan serta dapat mengatasi kesulitan yang dialaminya. Menurut Hamzah B, Uno (2012) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Selain motivasi belajar, interaksi antara guru dengan siswa di dalam pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan tujuan pendidikan.

Implementasi *e-Learning* berbasis aplikasi merupakan salah satu solusi yang dapat menunjang pembelajaran di era *Covid-19* ini. Karena belum memahaminya implementasi *e-Learning* berbasis *web* akhirnya *Whatsapp* dimanfaatkan sebagai pengganti selama libur sekolah (*Lockdown* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar). Dengan implementasi *e-learning* berbasis *Whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan Kabupaten Indramayu diharapkan proses pembelajaran bisa terjangkau dan guru dapat memberi motivasi bagi peserta didik meski dalam jaringan (*Daring*). Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian mendalam mengenai implementasi *e-Learning* berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan Kabupaten Indramayu (Studi kualitatif pada pembelajaran di era Pandemi *Covid-19*).

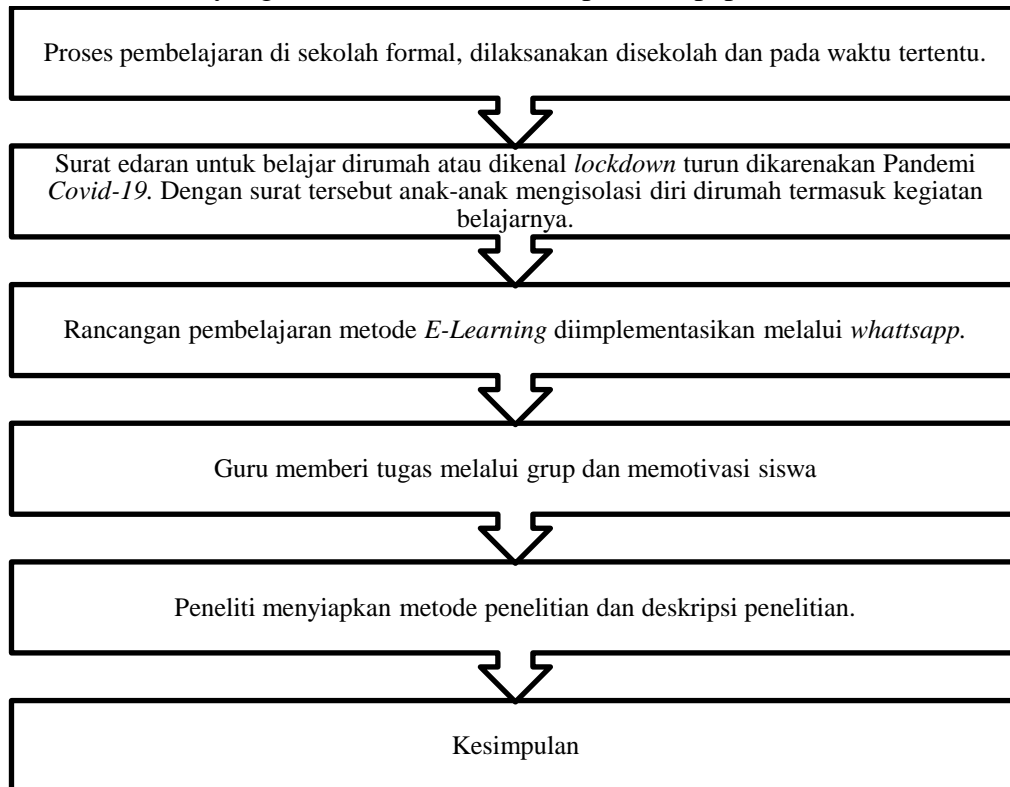
Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan dan (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan.

Agar pembelajaran tetap berlangsung maka harus ada metode pembelajaran yang efisien guna memotivasi belajar siswa berdasarkan keadaan yang sedang terjadi. Salah satu metode yang ditawarkan adalah metode *e-learning* berbasis *whatsapp*. Melalui metode tersebut yang berkolaborasi

dengan *whatsapp* sebagai medianya akan sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa. Lewat jaringan internet siswa, orang tua dan guru bisa bekerjasama untuk terus belajar meski dengan keterbatasan.

Dengan begitu implementasi metode *e-learning* berbasis *whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan (Studi kualitatif pada pembelajaran di era Pandemi *Covid-19*) bisa terlaksana dengan baik disaat *lockdown* dan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

Adapun kerangka pemikiran yang dapat dipaparkan di bawah ini:



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir

2. LANDASAN TEORI

E-learning adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa

(Ardiansyah, 2013). Metode pembelajaran *e-learning* sendiri bisa dilaksanakan dengan salah satu dari aplikasi yaitu *WhatsApp*. *WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis *mobile phone* dan *web* yang terintegrasi dengan berbagai aplikasi yang

digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, mulai dari pendidikan, bisnis, entertainment banyak dikembangkan pada aplikasi ini. Aplikasi yang terus dikembangkan sekarang diharapkan fungsi dari aplikasi jejaring sosial seperti *WhatsApp* tidak hanya untuk *chatting* (obralan teks) dan *broadcast* pesan berantai saja, melainkan lebih ke kolaborasi aplikasi (*collaboration applications*) dan berbagi informasi (*information sharing*) lebih ditonjolkan sehingga tujuan dari *e-learning* benar-benar bisa dimanfaatkan. *Covid-19* juga menyebabkan siswa belajar di rumah dan menimbulkan rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa menjadikan interaksi antara siswa dan guru yang kurang baik sehingga kesulitan belajar pun berimbas pada semangat belajar siswa selama di rumah. Dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan serta dapat mengatasi kesulitan yang dialaminya. Menurut Hamzah B, Uno (2012) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Selain motivasi belajar, interaksi antara guru dengan siswa di dalam pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan tujuan pendidikan.

3. METODE

Pada penelitian ini menggunakan paradigma naturalistik dengan pendekatan kualitatif (Faiz, dkk. 2020) yang sesuai dengan ciri khas penelitiannya yaitu untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2019), mendefinisikan bahwa metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Metode deskriptif ini merupakan metode yang bertujuan untuk mengetahui sifat serta hubungan yang lebih mendalam antara dua variabel dengan cara mengamati aspek-aspek tertentu secara lebih spesifik untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang ada dengan tujuan penelitian, dimana data tersebut diolah, dianalisis, dan diproses lebih lanjut dengan dasar teori-teori yang telah dipelajari sehingga data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan.

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah studi kasus. Menurut Walgito, Bimo (2010: 124), studi kasus merupakan suatu metode untuk menyelidiki atau mempelajari suatu kejadian mengenai perseorangan. Pada studi kasus juga diperlukan banyak informasi guna mendapatkan data-data yang cukup luas. Metode ini merupakan integritasi dari data yang diperoleh dengan metode-metode yang lain.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru di SDN 1 Eretan Wetan. Jumlah responden dalam pengambilan data yang berupa wawancara virtual (mengisi instrumen penelitian melalui link digital) memiliki 3 responden yang terdiri dari dua guru di kelas tinggi dan satu guru di kelas rendah. Alasan memilih ketiga responden tersebut dikarenakan guru tersebut memiliki cara belajar tersendiri untuk menyampaikan pembelajaran. Selain itu pemilihan berdasarkan orang-orang atau aktor yang mengetahui dan memahami masalah apa yang akan diteliti, dalam hal ini masalah metode *e-learning* berbasis *whatsapp* dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama

masa pandemi *covid-19*. Oleh karena itu subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II, IV dan V.

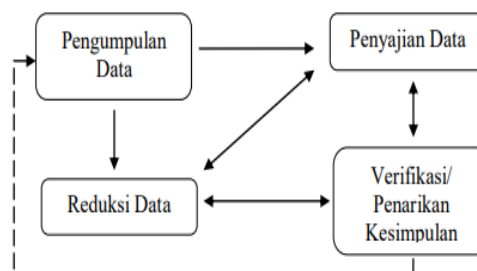
Sampel sumber data penelitian Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono: 2019). Penggunaan teknik tersebut dalam menentukan subjek penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi seseorang yang memiliki kriteria sebagai *key informan* (narasumber utama), dalam penelitian ini yaitu guru kelas di SDN 1 Eretan Wetan karena pembelajaran metode *e-learning* berbasis *whatsapp* di implementasikan oleh guru kelas tersebut.

Penentuan subjek tersebut didasarkan pada kebutuhan data melalui implementasi metode *e-learning* berbasis

whatsapp untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perilaku siswa pada saat pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* di grup masing-masing kelas saat interaksi juga pengumpulan tugas.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data kualitatif. Teknik-teknik yang digunakan yaitu teknik wawancara mendalam, observasi, dokumentasi dan triangulasi/ gabungan.

Analisis data dalam penelitian ini mendasarkan pendapat Miles dan Huberman (Sugiono: 2019), bahwa tahapan analisis dalam penelitian kualitatif terdiri dari empat tahapan pokok yaitu ditunjukkan melalui gambar komponen dalam analisis data berikut:



Gambar 2. Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

Uji kredibilitas data dilakukan dengan; perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, *member check*, dan analisis kasus negatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dibagi menjadi dua deskripsi rumusan masalah yaitu Implementasi Metode Pembelajaran E-Learning Berbasis WhatsApp dan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

dalam Pembelajaran E-Learning Berbasis WhatsApp di SDN 1 Eretan Wetan.

1. Implementasi Metode Pembelajaran E-Learning Berbasis WhatsApp

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media

untuk meningkatkan kualitas hasil belajar, apalagi dimasa pandemi *covid-19*. Pada masa ini dunia pendidikan dituntut untuk memberikan pendidikan berupa terobosan baru agar proses pembelajaran berjalan baik. Maka dari itu salah satu metode *e-learning* dipilih guna menunjang kebutuhan proses belajar mengajar sesuai kondisi.

Lembaga pendidikan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Meskipun banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan sistem elearning cenderung sama bila dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dengan *e-learning* adalah dalam hal fleksibilitasnya. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, di samping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pendidik.

Oleh karena perkembangan *e-learning* yang relatif masih baru, definisi dan implementasi sistem *e-learning* sangatlah bervariasi dan belum ada standar yang baku. Berdasarkan pengamatan dari berbagai sistem pembelajaran berbasis web yang ada di Internet, implementasi sistem *e-learning* bervariasi mulai dari yang (1) sederhana yakni sekedar kumpulan bahan pembelajaran yang ditaruh di web server dengan tambahan forum komunikasi lewat e-mail atau milist secara terpisah sampai dengan yang (2) terpadu yakni berupa portal *e-learning* yang berisi berbagai obyek pembelajaran yang

diperkaya dengan multimedia serta dipadukan dengan sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi dan berbagai pendidikan lainnya.

Implementasi metode pembelajaran *E-Learning* berbasis *WhatsApp* dipilih peneliti guna mendukung permasalahan yang terjadi saat ini. SDN 1 Eretan Wetan dipilih sebagai tempat yang cocok dalam studi kasus kali ini. *E-learning* memiliki beberapa indikator yang akan peneliti deskripsikan dan menganalisis dengan baik dan hati-hati.

a) **Lebih mudah untuk diserap**

Dalam indikator pertama dijelaskan bahwa *e-learning* memiliki berbagai keuntungan dimana implementasi *e-learning* berbasis *whatsapp* lebih mudah untuk diserap. Menurut Darin E. Hartley (Muharto: 2017) *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Sedangkan salah satu definisi yang dikeluarkan oleh *The American Society for Training and Development* (Muharto: 2017) yang menyebutkan bahwa *e-learning* adalah himpunan aplikasi dan proses yang meliputi pembelajaran berbasis web (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), dan kelas virtual (*virtual classroom*). Sebagian dari model ini dilakukan dengan Internet, Intranet, audio, video, tv interaktif, dan CD room.

Pendapat Michael (Muharto: 2017) mengenai *E-learning* bahwa *E-learning* adalah pembelajaran yang

disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Lalu pendapat lain dari para ahli Waller bahwa *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Muharto: 2017).

Penjelasan diatas tak berbeda jauh dengan pendapat dari subjek penelitian pada wawancara virtual melalui *google form*. Peneliti melakukan teknik wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran *e-learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan internet agar menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dan bisa meningkatkan kolaborasi dengan orang tua di rumah melalui aplikasi *whatsapp*. *E-learning* singkatan dari *elektronik* dan *learning*. *Elektronik* dari model ini dilakukan dengan Internet, Intranet, audio, video, tv interaktif, dan CD room. Sedangkan *learning*nya berarti pembelajaran. Melalui singkatan tersebutlah *e-learning* memiliki definisi.

Pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan dipilih berdasarkan kondisi saat ini. Metode *e-learning* adalah sebuah metode yang menggunakan pembelajaran elektronik dengan memanfaatkan internet dimana pun dan kapanpun. Metode ini mempermudah untuk diserap dalam proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran ini cocok diterapkan pada kelas tinggi. Hal ini disebabkan tingkat

pengetahuan kelas rendah yang terbatas dan hanya mengandalkan orang tua. Selain itu Metode Pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* digunakan sesuai materi pelajaran. Jadi, tidak semua materi pelajaran menggunakan metode Pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp*. Pada metode ini siswa dan orang tua dituntut memahami teknologi agar mampu belajar dengan aktif, interaktif dan berkolaboratif.

b) Jauh lebih efektif didalam biaya

Efektif dalam hal ini artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak. Selain itu *E-learning* memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi dan akomodasi begitulah menurut L. Tjokro (Indrakusuma a.h dan putri a.r: 2016).

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa keefektifan didalam pembiayaan untuk mengimplementasikan metode *e-learning* berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan tidak efektif. Dua faktor yang mempengaruhi, pertama; faktor dari guru dan kedua; faktor dari siswa. Faktor dari guru diakibatkan karena guru tersebut merupakan tenaga honorer yang gajinya kurang untuk membeli kuota internet sehingga penerapan metode *e-learning* berbasis *WhatsApp* kurang efektif. Faktor dari siswa diakibatkan pemerintah yang tidak memfasilitasi alat komunikasi untuk anak didik yang membutuhkan, sumber daya manusia yang tidak handal dan belum siap menerapkan pembelajaran lewat teknologi juga belum terbiasanya

masyarakat Indonesia menerapkan metode *e-learning* berbasis *WhatsApp*. Kemungkinan keefektifan hanya mampu di implementasikan pada mereka yang berasal dari kalangan menengah keatas, sedangkan untuk kalangan menengah kebawah tidak efektif sama sekali.

c) Jauh lebih ringkas

Jauh lebih ringkas menurut L. Tjokro (Indrakusuma a.h dan putri a.r: 2016) artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa Sebenarnya penggunaan *e-learning* berbasis *whatsapp* di SDN 1 Eretan Wetan masih tergolong baru sehingga penerapannya masih kurang cocok. Hal ini menyebabkan kurang ringkasnya penjelasan tersebut di kelas rendah dan lebih ringkas dikelas tinggi. Kesulitan yang dihadapi di dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *whatsapp* untuk dikelas rendah begitu banyak dikarenakan mereka belum memahami penggunaan *whatsapp* untuk media belajar. Bagi kelas tinggi berkaitan dengan kuota, kurang efektif dalam menyampaikan materi, waktu yang terbatas, bagi siswa kesulitan dalam memahami pelajaran, minimnya kejujuran dalam mengerjakan tugas dan siswa mengerjakan tugas terkendala oleh *Handphone*, kesulitan lain berkaitan dengan tidak bisanya komunikasi secara langsung.

d) Tersedia dalam 24 jam per hari

Tersedia dalam 24 jam per hari menurut L. Tjokro (Indrakusuma a.h dan putri a.r: 2016) artinya penguasaan

materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test.

Setelah menganalisis definisi *e-learning* maka tujuan pembelajaran *e-learning berbasis whatsapp* adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran menggunakan aplikasi media sosial. Sistem manajemen pembelajaran tidak hanya memberikan konten saja, namun juga sebagai alat komunikasi antara guru dan orang tua juga sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* kebanyakan tidak tercapai jika membahas mutu pendidikannya kearah metode pembelajaran kelas rendah. Namun tujuan pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* bisa tercapai secara bertahap dan memiliki proses yang sangat panjang. Komunikasi menjadi faktor utama dalam menentukan kesuksesan pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp*. Sehingga untuk menerapkan *e-learning* berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan membutuhkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik demi tercapainya pembelajaran yang berbasis internet dan pembelajaran jarak jauh. Strategi yang diberikan pun harus semenarik mungkin seperti memberikan video pembelajaran kreatif atau membuat video pembelajaran kreatif, anime atau pamflet.

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini meliputi 2 macam observasi, yaitu observasi terhadap guru dan observasi terhadap siswa. Dalam hal ini, peneliti mengamati metode *e-learning* dalam grup *whatsapp* di kelas II, kelas III, kelas IV dan kelas V.

Pada observasi guru, peneliti mengamati metode *e-learning* dalam grup *whatsapp* masing-masing kelas. Dengan melihat situasi dan kondisi yang ada, dalam kegiatan awal guru memberikan salam dan langsung memulai pembelajaran dengan memberikan materi baru dalam buku siswa yang telah di *screenshoot*. Selain itu guru mengirim video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran setiap harinya. Setelah itu guru membuat catatan daftar siswa pengirim tugas sesuai urutan pengirim tugas yang tertera dalam grup *whatsapp*.

Perlu diketahui bahwa sistem pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Eretan wetan dilakukan dengan tiga pembelajaran. Pertama; secara Daring (Dalam jaringan), kedua; Luring (Luar jaringan) dan ketiga; campuran (Daring-Luring). Kebetulan untuk kelas rendah seperti kelas II pembelajaran dilakukan secara Luring sedangkan untuk kelas tinggi seperti kelas III, kelas IV dan kelas V pembelajaran dilakukan secara Daring.

Dari apa yang telah peneliti amati, maka dapat disimpulkan bahwa guru di masing-masing kelas dan memiliki grup *whatsapp* menunjukkan bahwa mengimplementasikan metode *e-learning* berbasis *whatsapp* yang cukup baik hal tersebut terlihat dari kualitas maupun kuantitas guru dalam menyampaikan materi memotivasi belajar siswa, perilaku dan cara berbicara serta berinteraksi dilingkungan sekolah maupun di grup *whatsapp*.

Dalam observasi siswa, penulis mengamati kinerja mereka di rumah melalui kedisiplinan saat mengirimkan maupun mengumpulkan tugas. Walaupun ada pula siswa yang tidak mengirimkan

tugas maupun mengumpulkan tugas. Namun kebanyakan siswa terlihat senang dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Persaingan antar siswa cukup terlihat. Karena ketika mereka sudah mengirim tugas nama mereka masuk dalam daftar nama siswa pengirim tugas sesuai nomor lewat jipri.

Dari apa yang telah penulis amati, maka dapat disimpulkan bahwa siswa di dalam proses pembelajaran memiliki motivasi yang cukup baik. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang terlihat senang dan tertarik dengan pembelajaran yang ada. Walaupun terdapat beberapa siswa yang tidak mengirimkan tugas maupun mengumpulkan tugas. Sebenarnya ada beberapa faktor penyebabnya misalnya saja tidak memiliki *handphone* atau kehabisan kuota internet.

2. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran E-Learning Berbasis WhatsApp di SDN 1 Eretan Wetan

SDN Eretan Wetan sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran baik akademik maupun non akademik, sehingga menghasilkan siswa yang berprestasi. Maka dari itu menurut Mc. Donald (dalam Kompri, 2015:229) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Artinya motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah untuk semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri peserta didik

dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi, atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan prestasi pada peserta didik. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain: cita-cita atau aspirasi peserta didik, kemampuan peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan peserta didik, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, dan upaya pendidik dalam membelajarkan peserta didik.

Menurut Uno (2013) menyatakan motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa hasrat, keinginan dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, memegang peranan penting dalam memberikan gairah untuk semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan dari belajar. Dengan motivasi belajar, setiap peserta didik memotivasi dirinya untuk belajar bukan hanya untuk mengetahui tetapi lebih kepada memahami hasil pembelajaran tersebut.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan dipilih peneliti guna mendukung permasalahan yang terjadi saat ini. SDN 1 Eretan Wetan dipilih sebagai tempat yang cocok dalam studi kasus kali ini. Beberapa indikator yang akan peneliti

deskripsikan dan menganalisis dengan baik dan hati-hati.

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa hasrat dan keinginan keberhasilan siswa dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan bisa berupa lebih efektif dan efisien seiring berjalannya waktu. Sedangkan kekurangannya berupa memberatkan orang tua sehingga anak-anak tidak memiliki hasrat dan keinginan dalam keberhasilan bagi diri sendiri.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa dorongan dan kebutuhan dalam belajar dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan adanya faktor-faktor berupa memotivasi siswa dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* adalah perhatian guru untuk membuat pembelajaran yang menarik, dukungan dan kerjasama orang tua juga kebutuhan akan kuota internet yang cukup. Selain itu guru harus menggunakan metode tersendiri untuk meningkatkan memotivasi siswa dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* berupa video kreatif pembelajaran.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan dan cita-cita masa depan anak-anak harus dipupuk sedari dini. Oleh karena itu guru harus memberikan strategi untuk meningkatkan motivasi motivasi belajar siswa demi tercapainya cita-cita dan harapan siswa pada pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp*.

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa strategi yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa demi tercapainya cita-cita dan harapan siswa pada pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* berupa strategi daring, guru dan membuat video animasi/ pembelajaran kreatif menggunakan digital.

d) Adanya penghargaan dalam belajar

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa penghargaan yang bapak/ ibu berikan kepada siswadidalam pembelajaran *e-learning* berbasis *WhatsApp* berupa *emoticon* yang memberi semangat dan memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang kurang tepat.

e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Dalam Meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Beberapa pendapat mengenai kolaborasi pembelajaran kegiatan yang menarik dalam belajar diungkapkan oleh guru-guru di SDN 1 Eretan Wetan.

Berdasarkan hasil wawancara virtual, observasi dan dokumentasi diambil kesimpulan bahwa kegiatan

pembelajaran menarik yang bapak/ibu berikan kepada siswa berupa memberikan tugas membuat video pembelajaran praktik, memberikan penugasan lewat video kreatif, membuat *pamphlet/poster* tentang corona (gambar cerita) dan membuat video tutorial membantu pekerjaan orang tua dengan tema hidup rukun di kelas II.

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari triangulasi pengumpul data observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Dalam proses belajar dibutuhkan adanya motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran tersebut. Jadi motivasi senantiasa dapat menentukan intensitas belajar bagi siswa. Apabila motivasi dapat diberikan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar, maka hasil belajar akan semakin optimal. Makin kuat motivasi yang diberikan, maka makin intensif usaha belajar bagi anak didik. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran.

Menurut Sardiman (2014: 73) motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Motivasi dapat juga

dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisikondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu.

Terkait dengan hal di atas, di SDN 1 Eretan Wetan juga terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimiliki oleh para siswa. Siswa yang mempunyai minat tinggi mengikuti pelajaran dengan serius, aktif, dan rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat salah satunya berdasarkan pengumpulan tugas yang diperoleh siswa. siswa yang memiliki minat tinggi dalam belajar.

Motivasi ekstrinsik yang dimiliki siswa SDN 1 Eretan Wetan adanya nilai yang diberikan oleh guru untuk tugas, ulangan harian, dan ulangan semester. Adanya remidi atau perbaikan nilai juga sebagai motivasi ekstrinsik siswa, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mepedulikan hasil belajarnya di sekolah sehingga sering mengikuti remidi atau perbaikan nilai. Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadangkadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai.

Di samping itu ada fungsi-fungsi lain, motivasi dapat berfungsi sebagai

pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Motivasi adalah elemen terpenting kehidupan. Terkait tentang faktor yang mempengaruhi motivasi, mereka ada yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah. Dalam penelitian disebutkan beberapa bentuk yang dapat guru gunakan guna mempertahankan minat anak didik terhadap proses belajar selama pandemik *covid-19*. Beberapa yang memotivasi siswa adalah Memberikan angka, hadiah, pujian, Memberikan *sticker emoticon* dan Memberi tugas dan ulangan.

Upaya berdasarkan wawancara dengan beberapa guru antara lain memberikan masukan-masukan pada siswa yang prestasinya kurang agar rajin belajar di era *covid-19*, memberi tahu jika ada kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran hendaknya segera disampaikan pada guru, sehingga guru dapat membantu, diberi siraman rohani agar mendekatkan diri pada sang pencipta. memberikan ulangan harian untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan dan sebagai evaluasi guru, memberikan hukuman berupa memberikan tugas tambahan, dan memberikan bantuan kepada siswa-siswa yang perlu diberikan tambahan pelajaran secara intensif.

5. SIMPULAN

Implementasi Metode *e-learning* berbasis *whatsapp* dapat dikembangkan lagi sebagai sumber belajar untuk pelajaran lain dan kelas lain. Mengingat terdapat manfaat setelah diterapkannya *e-learning* di SDN 1 Eretan Wetan. Guru, pengelola sekolah, siswa dan orang tua yang belum menguasai *e-learning* berbasis *whatsapp* dapat diberikan pelatihan sehingga penerapan metode tersebut dapat berjalan dengan lebih baik lagi.

Materi bahan pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan video animasi atau video pembelajaran dan teknologi informasi yang memudahkan peserta didik memahami, mengerti dan terampil dalam meningkatkan motivasinya memanfaatkan *e-learning*.

Pihak sekolah perlu membuat evaluasi khusus terkait penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran yang berguna untuk menangani berbagai permasalahan yang terjadi dan mungkin akan terjadi terhadap *e-learning*, sehingga berbagai permasalahan dapat di atasi.

SDN Eretan Wetan sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran baik akademik maupun non akademik, sehingga menghasilkan siswa yang berprestasi. Upaya berdasarkan wawancara dengan beberapa guru antara lain memberikan masukan-masukan pada siswa yang prestasinya kurang agar rajin belajar di era *covid-19*, memberi tahu jika ada kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran hendaknya segera disampaikan pada guru, sehingga guru dapat membantu, diberi siraman rohani agar mendekatkan diri pada sang pencipta. memberikan ulangan harian

untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan dan sebagai evaluasi guru, memberikan hukuman berupa memberikan tugas tambahan, dan memberikan bantuan kepada siswa-siswa yang perlu diberikan tambahan pelajaran secara intensif.

Penelitian ini membuktikan implementasi Metode *e-learning* berbasis *whatsapp* dan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *WhatsApp* di SDN 1 Eretan Wetan sangat penting di dalam memberikan motivasi pada saat kegiatan belajar mengajar. Sehingga dampak dari pemberian motivasi tersebut yakni adanya rasa ketertarikan dan kesenangan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Ivan. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Hamzah B, Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Indrakusuma a.h dan putri a.r. (2016). *E-Learning 1: teori dan desain*. Tulungagung: stkip pgri tulungagung.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muharto, (2017). *Penggunaan Model E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Microprocessor (Studi Empiris Pada Mahasiswa Semester IV Program Studi Teknik Komputer Politeknik Sains dan Teknologi*
- Wiratama Maluku Utara Tahun 2016). *IJIS Indonesian Journal on Information System [Online]*, Vol 7 (1), 13 halaman.
- Sardiman. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan dan Konseling (Studi & Kasus)*. Yogyakarta: Andi

PERAN ORANGTUA DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA SD (STUDI KASUS DI KELURAHAN ARGASUNYA YANG MEMILIKI ANGKA SISWA PUTUS SEKOLAH YANG TINGGI)

Robiatul Adawiyah¹, Fanny Septiany Rahayu², Aiman Faiz³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email: robiatul915@gmail.com, Aimanfaiz@umc.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting didalam kehidupan, Artinya setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga dapat menentukan kemajuan dan kemunduran suatu bangsa. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peran orangtua dalam menumbuhkan minat belajar siswa di kelurahan Argasunya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Kelurahan Argasunya dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus. Instrument pengumpulan data berupa lembar wawancara dan lembar observasi yang dilakukan kepada 3 guru, 5 siswa, dan 3 orangtua. Berdasarkan hasil penelitian orangtua memiliki 4 peran dalam menumbuhkan minat belajar siswa yaitu: (1) pendidik, (2) pembimbing, (3) motivator, dan (4) fasilitator.

Kata Kunci: Peran Orangtua, Minat Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

Education is very important in our lives, this means that every human being has the right to receive and hope to always develop in education. The purpose of this study was to determine the role of parents in fostering student interest in learning in the Argasunya village. Research conducted by researchers in Argasunya Village used a qualitative approach through the case study method. The data collection instruments were in the form of interview sheets and observations which were carried out to 3 teachers, 5 students and 3 parents. Based on the results of the study, parents have 4 roles in fostering student interest in learning, namely: (1) educators, (2) mentors, (3) motivators, and (4) facilitators.

Keywords: Parents' Role, Learning Interest, Junior High School

I. PENDAHULUAN

Sebagai lembaga resmi yang memiliki fungsi melaksanakan pembelajaran, pendidikan formal memiliki peran penting dalam melaksanakan tugasnya (Faiz, dkk, 2020).

Pendidikan formal ialah pendidikan yang berstruktur, mempunyai jenjang atau tingkat, dalam priode waktu-waktu tertentu, berlangsung dari sekolah dasar sampai ke universitas dan tercakup di samping studi

akademis umum, juga berbagai program khusus dan lembaga untuk latihan teknis dan professional (A'yun 2015).

Berdasarkan data yang dihimpun dari pusat data dan statistik pendidikan kemendikbud RI menerangkan angka putus sekolah di Indonesia masih cukup tinggi, terutama yang berada di wilayah Jawa Barat. Berikut data putus sekolah yang ada di Jawa Barat dari tahun 2016 hingga tahun 2019:

Tabel.1. Angka putus sekolah

No	Tahun	Tingkat						Total
		I	II	III	IV	V	VI	
1.	2016/2017	896	827	704	658	765	847	4.697

2.	2017/2018	854	474	389	404	408	1.067	3.596
3.	2018/2019	1.814	530	462	433	615	2.218	6.072

Sumber: statistic.data.kemdikbud.go.id

Berdasarkan data tersebut dapat kita lihat bahwa angka putus sekolah dari tahun 2016/2017 ke tahun 2017/2018 menunjukkan angka penurunan jumlah siswa putus sekolah. Namun, pada tahun 2018/2019 angka putus sekolah melonjak tajam hingga mencapai 2000 kasus lebih. Ini menunjukkan bahwa harus banyak hal yang harus kita perbaiki untuk menekan angka putus sekolah tersebut.

Sejalan dengan itu berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Maret 2020 kepada salah satu guru yang berada di kelurahan argasunya yang bernama ibu Nurlaeli menjelaskan bahwa angka putus sekolah di kelurahan argasunya masih cukup tinggi. Banyak siswa yang berhenti sekolah dengan berbagai alasan.

Hal ini didukung oleh peran orang tua yang tidak terlalu memberikan perhatian kepada pendidikan anaknya. Orang tua cenderung tidak memperhatikan pendidikan siswa dan membebaskan apa yang diinginkan oleh anak.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Pendekatan penelitian kualitatif ini ditujukan untuk sampai pada inti permasalahan yang dibahas. Selain itu pendekatan ini digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah (Faiz, 2019; Sugiyono; 2007).

Penelitian kualitatif atau *qualitative research* merupakan jenis penelitian yang

menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan prosedur-prosedur statistic atau dengan cara kuantitatif lainnya. Farida Nugrahani (2014: 07) penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, gerakan social, dan hubungan kekerabatan Study Kasus merupakan sebuah penyelidikan empiris kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, study kasus ini merupakan salah satu masalah yang terjadi dalam lingkungan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran orang tua di Kelurahan Argasunya dalam menumbuhkan minat belajar siswa

Orangtua berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Peran orang tua yang baik dapat menumbuhkan minat belajar yang baik pula. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Kelurahan Argasunya Kota Cirebon. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa setiap anak memerlukan motivasi dari orang tuannya. Berikut beberapa peran yang harus orangtua laksanakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

a. Memahami pentingnya pendidikan

Orang tua dapat berperan dengan baik ketika mengetahui dan memahami pentingnya pendidikan. Dengan mengetahui pentingnya pendidikan maka orangtua akan mendukung anaknya untuk bersekolah sesuai dengan anjuran pemerintah yang berlaku.

b. Membimbing Anak

Peran orangtua lainnya adalah dengan cara membimbing anak dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Membimbing ini bias berupa dampingan orangtua saat anak sedang belajar dirumah, seperti mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR).

c. Motivasi

Orang tua sejatinya harus memotivasi anak agar dapat bersemangat dalam belajar. Dalam wawancara yang sudah dilakukan banyak cara yang dilakukan orangtua dalam memotivasi anaknya seperti memberikan nasihat, semangat dan juga reward kepada anaknya.

d. Fasilitas

Fasilitas merupakan hal penunjang utama dalam setiap kegiatan termasuk dalam pembelajaran. Fasilitas yang memadai dapat menumbuhkan semangat belajar anak menjadi lebih baik.

2. Hambatan yang dihadapi oleh orangtua dan siswa dalam menumbuhkan minat belajar siswa di Kelurahan Argasunya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:235), penghambat adalah sesuatu yang menjadi penyebab tujuan atau keinginan tidak dapat diwujudkan. Jadi, penghambat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hal hal yang

menyebabkan anak tidak memiliki minat dan semangat dalam belajar.

a. Pola pikir

Pola pikir merupakan suatu anggapan berfikir seseorang yang mampu mengatur sebuah kegiatan yang dilakukan oleh orang tersebut. Kesalahan pola pikir dari dalam diri seseorang mampu membuat seseorang dapat salah dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu salah satu yang menghambat orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak adalah pola pikir orangtua itu sendiri. Karena orangtua cenderung berfikir bahwa pendidikan itu tidak penting bagi anak.

**b. Karena pengaruh lingkungan
Karena dilingkungan Kelurahan**

Lingkungan yang memilikibanyak anak putus seklah tentu dapat mempengaruhi teman yang lainnya untuk melakukan hal yang sama, inilah yang terjadi di kelurahan Argasunya karena banyak orangtua yang mendukung anaknya untuk putus sekolah sehingga hal ini dapat mempengaruhi orangtua yang lainnya untuk melakukan hal yang sama.

c. Orangtua yang putus sekolah

Seseorang yang mengalami putus sekolah cenderung memiliki pemikiran yang berada dirata-rata bawah. Sedangkan kebanyakan orangtua dilingkungan Kelurahan Argasunya juga mengalami putus sekolah. Sehingga banyak diantara orangtua yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup. Pengetahuan yang tidak mumpuni ersebut menyebabkan mereka meyakini bahwa mereka yang tidak bersekolahpun mampu bertahan hidup sehingga tidak terlalu memperdulikan pendidikan anaknya.

d. Pergaulan bebas

Pergaulan bebas adalah hal yang sudah marak terjadi akhir-akhir ini, mulai dari narkoba sampai seks bebas. Hal itu menjadi salah satu hambatan yang dialami oleh orangtua di Kelurahan Argasunya untuk tidak mendukung anaknya bersekolah karena takut terjerumus kedalam pergaulan bebas.

e. Keadaan sosial Ekonomi

Keadaan ekonomi yang rendah terkadang mengharuskan orangtua memilih anaknya untuk tidak bersekolah karena tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan sekolah anaknya. Mayoritas pekerjaan Orangtua Di lingkungan Kelurahan Argasunya yang hanya sebagai buruh dan kuli bangunan yang hanya mendapatkan keuangan yang seadanya dan hanya cukup untuk kebutuhan hidup sehari-hari sehingga orangtua tidak mampu menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak. Fasilitas yang tidak terpenuhi membuat anak enggan untuk bersekolah.

3. Solusi dalam menumbuhkan minat belajar dikalangan siswa putus sekolah di Kelurahan Argasunya

a. Melaksanakan Gerakan literasi

Gerakan literasi adalah sebuah gerakan yang dilakukan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Gerakan ini bertujuan untuk dapat menambah wawasan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat berfikir lebih baik lagi.

b. Melaksanakan penyuluhan

Melaksanakan penyuluhan kepada siswa putus sekolah di Kelurahan Argasunya secara gratis. Penyuluhan adalah melakukan pemahaman atau pembicaraan kepada seseorang. Pembicaraan yang difokuskan dalam

penyuluhan ini adalah betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan.

c. Membuat wadah penyaluran bakat dan minat

Setiap anak pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Begitupun dengan anak-anak yang mengalami putus sekolah. Oleh karena itu pengadaan wadah penyaluran ini bertujuan agar anak dapat mengeksplor apa yang dia punya dan miliki dalam dirinya sehingga dapat berkembang lebih baik.

d. Memberikan bantuan fasilitas

Banyak siswa yang terpaksa putus sekolah karena keterbatasan fasilitas yang ada. Karena fasilitas merupakan hal yang amat diperlukan ketika kita melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu salah satu solusi untuk menumbuhkan kembali minat belajar siswa di Kelurahan Argasunya adalah dengan membantu memberika fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

e. *Home Visit*

Home Visit merupakan proses belajar yang terjadi dirumah tanpa harus pergi ke sekolah. Waktu dan meta pelajaran pun bisa di atur sesuai keinginan kita. Dalam pelaksanaan *Home Visit* ini setiap anak yang putus sekolah akan didatangi rumahnya untuk melakukan pembelajaran dirumah secara bergilir dan tanpa mengeluarkan biaya.

c. Edukasi orangtua

Edukasi adalah sebuah pendidikan atau pemahaman yang akan diberikan kepada orangtua perihal pentingnya pendidikan. Karena semua keputusan cenderung berada pada orangtua oleh karena itu perlu diadakan edukasi terhadap orangtua dalam memberikan pemahaman

akan pentingnya pendidikan bagi anak untuk masa depannya.

IV. SIMPULAN

1. Orang tua dilingkungan kelurahan Argasunya masih belum berperan aktif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan masih selalu mengandalkan guru yang berada dilingkungan sekolah. Selain itu terdapat 4 peran orang tua dalam menumbuhkan minat belajar siswa yaitu: Pendidik, pembimbing, motivator dan fasilitator.
2. Hambatan yang dihadapi orangtua dalam menumbuhkan minat belajar siswa sangat beragam, dalam penelitian yang sudah dilaksanakan terdapat beberapa hambatan yang ditemukan yaitu: pola pikir orangtua, pengaruh lingkungan, pendidikan orangtua, pergaulan bebas, dan keadaan ekonomi.
3. Anak putus sekolah harus mendapatkan perhatian khusus agar mampu beradaptasi dengan baik. Solusi dalam menumbuhkan minat belajar siswa putus sekolah diantaranya adalah mengadakan gerakan literasi, melakukan penyuluhan, membuat wadah penyaluran minat dan bakat, bantuan fasilitas, *home visit*, dan edukasi orangtua.

V. DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, S. Q. (2015). *Pengaruh Latar belakang Pendidikan Formal, Non-formal dan Informal Siswa terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an di MAN Tulungagung 1 dan MAN Tulungagung 2* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Faiz, A. (2019). *Program Pembiasaan Berbasis Pendidikan Karakter Di Sekolah Aiman Faiz karena kualitas karakter menentukan*. 5(20).
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28.
<https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Nugrahani, F. 2014. *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*, Suakarta.
- Rahayu, F. S. (2016). *Pengembangan Kemampuan Penyesuaian Diri Melalui Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Bermain Peran* (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Umar, M. 2015. Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 20-28.
- UU. RI No 2 (1989). *Pentingnya Pendidikan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

DAMPAK PENGGUNAAN KUIS BERBASIS PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Putri Dwi Lestari¹, Nurkholis², Saefuddin³.

^{1,2,3}**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon**
e-mail: pdlestari03@gmail.com, nurkholis@umc.ac.id,

Abstrak

Mengingat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik itu mempunyai peranan yang besar untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran, maka diharuskan untuk memunculkan rasa termotivasi belajar pada diri peserta didik dengan adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dan adanya lingkungan yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik. Pada penelitian ini bertujuan untuk memunculkan rasa motivasi belajar pada diri peserta didik di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data ada tiga yaitu wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian, penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak yang baik bagi peserta didik saat digunakan dalam pembelajaran, karena motivasi belajar peserta didik muncul ketika pembelajaran menggunakan kuis. Peserta didik termotivasi karena peserta didik merasa belajar dengan cara yang baru dan dengan inovasi yang baru yang sebelumnya belum pernah di coba. Tetapi dalam penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* ada kendala yang dirasakan peserta didik maupun guru, yaitu kendala dengan kuota yang cepat habis dan jaringan internet yang kadang naik turun sinyalnya.

Kata kunci : Kuis, Pembelajaran *E-Learning*, Motivasi Belajar

Abstract

Given that providing learning motivation to students has a big role in the success of learning activities, it is necessary to generate a sense of motivation to learn in student with interesting activities in learning and a conducive environment so that students can learn well. Thus study aims to create a sense of motivation to learn in student at SDN Galunggung Harjamukti Cirebon in learning activities. The study uses a descriptive qualitative research approach. There are three data collection techniques, namely interviews, observation, documentation. Based on the research results, the use of e-learning based quizzes has a good impact on students when used in learning, because students learning motivation appears when learning using quizzes. Student re motivated because students feel they are learning in new ways and with new innovation that have never been tried before. But in the use of quizzes based on learning there are obstacles that are felt by students and teachers, namely constraints with the quota that runs out quickly and the internet network that sometimes fluctuates in signal.

Keywords: *Quizzes, E-Learning, Motivation Learn*

1. PENDAHULUAN

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik di saat kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi malas, peserta didik menjadi sibuk sendiri, tidak memperhatikan guru dan sebagainya. Disini perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik agar pembelajaran tidak dilakukan secara monoton. Proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik guru dituntut untuk kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Disini perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik supaya pembelajarann tidak dilakukan secara monoton. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media elektronik dapat membuat peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran yang baru dan dapat membuat peserta didik mengerti cara menggunakan media elektronik.

Pertanyaan yang ingin dijawab melalui penelitian ini adalah: (1) Bagaimana Dampak Penggunaan Kuis Berbasis Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik; (2) Bagaimana Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan Kuis Berbasis *E-Learning* (3) Bagaimana Kendala Penggunaan Kuis Berbasis *E-Learning* dalam Pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk memunculkan rasa motivasi belajar pada diri peserta didik di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Hamdu, 2011:92). Motivasi belajar adalah kegiatan belajar peserta didik yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik terdorong hasratnya untuk belajar dengan baik dan peserta didik terdorong untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam kegiatan belajar.

Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dengan batas yang waktu yang sama juga. Hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik akan muncul secara langsung di aplikasi *Quizizz* itu sendiri dan itu akan memunculkan motivasi belajar peserta didik.(Setiawan, Wigati, Sulistyaningsih,2019:169).

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: *Electronic learning* disingkat *E-learning*) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta didik dapat belajar disekolah maupun dirumah menggunakan elektronik seperti laptop maupun *smartphone*. Jadi peserta didik tidak perlu bosan dalam menyerap materi pembelajaran. (Deni Darmawan, 2014:15)

2. LANDASAN TEORI

Menurut Risqiyah (2011) (dalam Wafda:2016)), kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan

mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada aplikasi. Kuis interaktif yaitu kuis yang berupa pertanyaan yang terdapat materi pelajaran yang terdapat dalam aplikasi secara online.

Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dengan batas yang waktu yang sama juga. Hasil dari kuis yang dikerjakan peserta didik akan muncul secara langsung di aplikasi Quizizz itu sendiri dan itu akan memunculkan motivasi belajar peserta didik. (Setiawan, Wigati, Sulistyaningsih, 2019:169).

Ada juga menurut Purbo (dalam Yazdi, 2012) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagian dari media elektronik yang digunakan. E-learning yaitu pembelajaran menggunakan elektronik, semuanya dilakukan menggunakan elektronik. (Mohammad Yazdi, 2012:146)

Keuntungan menggunakan E-learning Menurut Wahono yang dikutip oleh (Meryansumayeka, 2018:32) antara lain sebagai berikut: (a) Menghemat waktu proses belajar mengajar, (b) Mengurangi biaya perjalanan, (c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).

Sedangkan menurut Bullen & Beam yang dikutip oleh Yazdi yaitu pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekuarangan, sebagai berikut: (a) Kurang interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri, (b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social, (c) Tidak

semua tempat tersedia fasilitas internet. (Yazdi, 2012:147-148).

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi perlu dilakukan agar adanya semangat pada diri peserta didik untuk melakukan sesuatu yang positif. (Kompri, 2016:1)

Sedangkan menurut Sardiman dalam buku yang berjudul *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, motivasi berawal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dorongan seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Dengan adanya motivasi semua terasa menyenangkan saat dilakukannya. (Sardiman, 2014:73)

Menurut Sardiman (dalam Darliah, 2016:20), ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar yaitu : (1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam jangka waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai), (2) Ulet menghadapi kesulitan. Tidak mudah menyerah dengan apa yang dikerjakannya atau dilakukannya, (3) Lebih senang bekerja mandiri.

3. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Galunggung pada bulan juni sampai dengan Agustus 2020. Pada penelitian ini menggunakan paradigma naturalistik dengan pendekatan kualitatif (Faiz, dkk. 2020). Jenis penelitian kualitatif yang menjadi fokus adalah studi kasus terkait motivasi belajar peserta didik. Penelitian kualitatif yaitu cara yang digunakan dalam

menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, pengalihan dokumen. Dengan wawancara, pengamatan dan pengalihan dokumen semua cara itu dapat menjawab masalah yang kita butuhkan. (Wahidmurni, 2017:1). Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu oleh guru dan peserta didik dan data sekunder yaitu sumber dari buku psikologi. Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang di dapat dari pengumpulan data, merangkum, penyajian data dan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam teori pendidikan terdapat teori filsafat dengan aliran progresivisme yang mengakui dan berusaha mengembangkan asas progresivisme dalam sebuah realita kehidupan menuntut manusia agar bisa survive menghadapi tantangan hidup sesuai kondisi zaman dan tantangannya (Faiz & Kurniawaty, 2020).

Tuntutan pandemi sekarang ini pembelajaran yang harus dilakukan pembelajaran dengan cara luring dan daring, sehingga menuntut guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung, peneliti ingin memaparkan beberapa data dari peserta didik dan guru yang terkait dengan dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Galunggung. Sesuai rumusan masalah ke-1 yaitu, apakah dampak yang dirasakan setelah penggunaan kuis berbasis

pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik

Dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak lebih baik untuk pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar karena adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik merasa belajar menjadi menyenangkan dan muncul jiwa kompetisi dari peserta didik karena hasil yang diperoleh akan muncul secara langsung. peserta didik merasa penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* sangat bermanfaat digunakan dalam kondisi pandemi COVID-19 karena diharuskan belajar dirumah tetapi jangan egois dalam penggunaan *smartphone*, karena jika setiap hari diadakan kuis menggunakan *smartphone* ada peserta didik yang handphonenya di bawa orang tuanya bekerja. Penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar, oleh karena itu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan kuis. Penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* juga memudahkan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran secara online kapan pun dan dimana pun.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Cisco (2001) dalam jurnal Yazdi yang menjelaskan tentang filosofi *e-learning* yaitu *e-learning* merupakan penyampain informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online. Selanjutnya, *e-learning* adalah seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar dengan pelatihan berbasis komputer sehingga mempermudah pembelajaran. Lalu, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi mengembangkan cara belajar menggunakan teknologi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung Cirebon, peneliti ingin memaparkan beberapa data terkait dengan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* di SD Negeri Galunggung Cirebon Sesuai rumusan masalah ke-2 yaitu, bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan kuis berbasis *E-Learning* di SD Negeri Galunggung

Peserta didik menjadi ingin tahu lebih jauh tentang materi yang dipelajarinya dengan cara mencoba kuis-kuis yang tersedia di dalam kuis berbasis pembelajaran *e-learning*. Untuk kelas 4,5,6 respon peserta didiknya sudah bagus dalam pembelajaran karena peserta didik dikelas tinggi sudah paham menggunakan *smartphone* dan pc, otomotif mengerti juga cara mengerjakannya. Tetapi jangan sampai peserta didik lebih fokus ke *smartphon*nya dari pada ke kuis atau pembelajarannya Rasa penasaran peserta didik yang bertambah dengan kuis-kuis yang diberikan oleh guru, karena soal yang muncul satu persatu.

Peserta didik sangat menunggu kuis yang diberikan oleh guru dengan menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning*, tidak hanya kuis saja yang ditunggu semua pembelajaran yang berhubungan dengan *e-learning* peserta didik sangat antusias. Peserta didik merasa rugi jika tidak mengikuti kuis karena akan kehilangan nilainya, peserta didik juga ingin diajak belajar menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* karena dapat membantu peserta didik untuk belajar di rumah dan dimana saja dan dapat membantu peserta didik mengasah pengetahuan secara mandiri.

Tetapi jangan sampai peserta didik salah menggunakan hp, karena kuis diadakan melalui hp akhirnya peserta didik salah menggunakan hpnya yang seharusnya untuk mengerjakan kuis akhirnya malah digunakan untuk yang lain.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Clayton Alderfer (dalam Hamdu dan Agustina) motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Dengan menerapkan cara-cara belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hamdu dan Agustina, 2011:92).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Galunggung kelas VI, peneliti ingin memaparkan beberapa data dari peserta didik dan guru yang terkait dengan dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *E-Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Galunggung sesuai rumusan masalah ke-3 yaitu, bagaimana kendala penggunaan kuis berbasis *E-learning* dalam pembelajaran di SDN Galunggung Harjamukti Cirebon ?

Kendala yang berkaitan dengan kekuatan jaringan/ signal, karena diharuskan tersambung dengan internet sedangkan tidak semua peserta didik daerah rumahnya dapat mengakses internet. Terbatasnya paket internet yang dimiliki peserta didik, peserta didik diharuskan memiliki kuota sedangkan jika digunakan setiap hari akan cepat habis. Belum tersedianya sarana prasarana, karena penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* harus memakai pc (laptop dan komputer) dan harus disediakan juga

tempat lab komputer untuk peserta didik mengerjakan kuis bersama-sama.

Kalau bisa kuis berbasis pembelajaran *e-learning* diadakan dengan cara tidak membayar agar tidak menggunakan kuota, agar tidak terhambat dengan jaringan internet juga. Kendala yang dirasa juga yaitu melemahnya aspek sosial atau kebersamaan peserta didik karena kuis berbasis pembelajaran *e-learning* dikerjakan secara mandiri tidak dengan berdiskusi.

Cara mengatasi kendala penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* yaitu dengan cara memanfaatkan wifi yang ada di rumah, bapermas yang dekat dari rumah dan menggunakan wifi gratis agar tidak boros dalam penggunaan kuota.

Sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk adanya pembelajaran *e-learning* agar peserta didik dapat mengerjakan kuis bersama-sama di sekolah, perlu di a kuis berbasis *e-learning* dengan caara tidak membayar agar semua peserta didik dapat mengikuti kuis semua, sebaiknya disediakan wifi disekolah agar peserta didik mengerjakan kuis tidak terhalang signal, hendaknya guru membuat kuis yang menarik di dalam pembelajaran *e-learning* agar muncul motivasi belajar peserta didik.

5. SIMPULAN

Dampak penggunaan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* berdampak lebih baik untuk pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar karena adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik merasa belajar menjadi menyenangkan dan muncul jiwa kompetisi dari peserta didik karena hasil yang diperoleh akan muncul secara langsung. Tetapi jangan egois dalam penggunaan

smartphone, karena jika setiap hari diadakan kuis menggunakan *smartphone* ada peserta didik yang handphonenya di bawa orang tuanya bekerja.

Motivasi peserta didik dalam penggunaan kuis berbasis *e-learning* yaitu peserta didik merasa rugi jika tidak mengikuti kuis karena akan kehilangan nilainya, peserta didik juga ingin diajak belajar menggunakan kuis berbasis pembelajaran *e-learning* karena dapat membantu peserta didik untuk belajar di rumah dan dimana saja dan dapat membantu peserta didik mengasah pengetahuan secara mandiri. Tetapi jangan sampai peserta didik salah menggunakan hp, karena kuis diadakan melalui hp akhirnya peserta didik salah menggunakan hpnya yang seharusnya untuk mengerjakan kuis akhirnya malah digunakan untuk yang lain.

Kendala yang berkaitan dengan kekuatan jaringan/ signal, karena diharuskan tersambung dengan internet sedangkan tidak semua peserta didik daerah rumahnya dapat mengakses internet. Terbatasnya paket internet yang dimiliki peserta didik, peserta didik diharuskan memiliki kuota sedangkan jika digunakan setiap hari akan cepat habis. Kendala yang dirasa juga yaitu melemahnya aspek sosial atau kebersamaan peserta didik karena kuis berbasis pembelajaran *e-learning* dikerjakan secara mandiri tidak dengan berdiskusi

6. DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui

- Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28.
<https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.(Online) Vol. 12 No. 1; Agustus 2020. PP. 90-96.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Meryansumayeka ,Virgiawan & Marlini. (2018). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran . Journal Pendidikan Matematika* .Vol. 12 No. 1; Agustus 2020. PP. 29-42.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Setiawan ,Wigati & Sulistyaningsih. (2019).). *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMAN Semarang. FMIPA UNIMUS* . 2685-5852 PP. 167-173.
- Wafda, Z. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Tutorial Berbantuan Kuis Interaktif Untuk meningkat Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Gerak Manusia. Skripsi S1 pada program studi Pendidikan Biologi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. (Online). Tersedia: <https://repository.uin-malang.ac.id> . Diunduh 2 Mei 2020.
- Yazdi, M . (2012). E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi . *Jurnal Ilmiah Forsitek*.(Online) Vol. 12 No. 1; PP. 143-152.

PENGEMBANGAN E-MODUL BEMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SDN 2 WARUROYOM

Rizki Bayu Pratama¹, Fikriyah², Titi Rohaeti³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail : rizkibayupratama26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 2 Waruroyom, untuk mengetahui perancangan e-modul bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V, dan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V. Penelitian dijalankan menggunakan metode *Research & Development*. Tahap validasi melibatkan 5 orang subjek yaitu empat orang ahli materi dan satu orang ahli media dilibatkan untuk menilai kelayakan materi dan desain *e-modul* yang baik dan benar. *E-modul* ini dibuat untuk menunjang penambahan materi khususnya pada pembelajaran tematik sehingga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang baik serta bisa memanfaatkan penggunaan *Smartphone* para peserta didik untuk bisa belajar melalui *e-modul* ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi dengan nilai 93,5%, sedangkan kelayakan oleh ahli media dengan nilai 62,5% dan dengan itu didapatkan hasil akhir untuk kelayakan *e-modul* tematik kelas V yaitu 78%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* dengan menggunakan *software Sigil* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik bermuatan kearifan lokal.

Kata Kunci : *E-modul*, Kearifan Lokal, Kelayakan, Penelitian

Abstract

This study aims to develop an E-Module with Local Wisdom in Thematic Learning in Class V SDN 2 Waruroyom to determine the design of an e-module with local wisdom in class V thematic learning. To determine the feasibility of an e-module with local wisdom in class V. The research was carried out using the Research & Development method. The validation stage involves 5 subjects, namely four material experts and one media expert who are involved to assess the appropriateness of the material and good and correct e-module design. This e-module was created to support the addition of material, especially in thematic learning so that it can increase motivation and good learning outcomes and can take advantage of the use of smartphones for students to be able to learn through this e-module. The results showed that the feasibility score by material experts was 93.5%, while the feasibility score by media experts was 62.5% and with it the final result for the feasibility of class V thematic e-module was 78%. This shows that the e-module using the Sigil software produced in this study is considered suitable for use in thematic learning with local wisdom.

Keywords: *E-module, Local Wisdom, Feasibilit, Research.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah wadah bagi setiap individu untuk memulai suatu perubahan, dan juga merupakan indikator terpenting dalam kemajuan suatu Negara. Kemajuan suatu Negara bisa kita dilihat dari kualitas pendidikan yang dimilikinya, penciptaan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan diri

dan tumbuh menjadi seseorang yang memiliki daya saing. Suatu pendidikan akan berjalan baik apabila proses pembelajaran dilakukan dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Belajar adalah suatu proses usaha sadar dalam mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu di bawah ini akan dijelaskan tentang orang yang beriman dan berilmu dalam

kaitan nya belajar dalam QS. Al – Mujadillah ayat 11 yang berfirman :*Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Adanya pewaris nilai negatif melalui media dan publik figur turut mempengaruhi karakter siswa yang bertentangan dengan nilai luhur agama dan moralitas bangsa yang diajarkan di sekolah. Kondisi tersebut tentu membuat degradasi nilai dikalangan siswa semakin terasa. Kondisi ini perlu dicarikan solusi baru dalam menghadapi tantangan zaman di era globalisasi. Guru sebagai pewaris nilai harus bisa membangun komunitas moral dan intervensi dikelas maupun diluar kelas secara berulang-ulang dengan berpikir positif dan optimis bahwa suatu saat nanti apa yang dikerjakannya akan membawa hasil cepat ataupun lambat. Dengan penanaman nilai melalui intervensi dan keteladanan guru diharapkan kondisi remaja Indonesia siap menghadapi tantangan globalisasi guna menghadapi era revolusi industri 4.0 yang berkembang dan berkarakter (Fikriyah dan Faiz, 2019 : 25). Selain itu, pendidikan memasuki konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan agar peserta didik memiliki kemampuan 4C yaitu communicative, creative, collaborative dan critical thinking salah

satunya melalui media teknologi (Faiz & Kurniawaty, 2020).

E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Mulyasa (2013: 170) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada tingkat pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat local wisdom atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat local genius Fajarini (2014:123). Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaannya.

Kearifan lokal harus dipertahankan ditengah kemajuan zaman yang global ini, banyak ilmuwan yang memberi sinyal bahwa keberadaan kearifan lokal mulai terancam

eksistensinya. Masuknya nilai-nilai luar yang menjadi sebuah ancaman sehingga mengikiskan kemauan dan ketertarikan generasi muda pada kearifan lokal yang dimiliki Indonesia. Harus kita akui, globalisasi dewasa ini membawa perubahan bagi kehidupan manusia, di era ini juga manusia seakan-akan memberi ruang sebebas-bebasnya terhadap derasnya gelombang arus globalisasi yang masuk melalui teknologi dan informasi yang kian mudah (Faiz, dkk. 2020). Untuk itu penting rasanya mempertahankan kearifan lokal melalui pengembangan e-modul.

Awal penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi di SDN 2 WARUROYOM lebih tepatnya di kelas V, dengan situasi dan kondisi kelas yang selalu ramai dengan kata lain peserta didik yang tidak mau diam serta dengan kondisi sebagai kelas dengan kemampuan kompetensi terendah, tentu di dalam kelas tersebut ada banyak permasalahan yang harus diselesaikan. Di SDN 2 Waruoyom terdapat 6 kelas dan 8 rombel. Siswa kelas V di SDN 2 Waruoyom berjumlah 44 siswa yang terdiri dari siswa laki – laki berjumlah 16 dan siswa perempuan berjumlah 16. Dengan banyaknya siswa didalam kelas pasti mempunyai karakteristik anak berbeda – beda, oleh karena itu harus bisa memahami beberapa karakteristik siswa – siswi nya di kelas tersebut.

Disaat zaman modern saat ini teknologi sudah sangat berkembang pesat dari waktu ke waktu salah satu nya handphone. Dalam sarana dan prasana di bidang teknologi dan komunikasi di sekolah harus nya bisa memfasilitasi peserta didik dalam menunjang proses belajar mengajar dimana agar para siswa

bisa memiliki wawasan yang baik dalam hal teknologi dan komunikasi. *Smartphone* adalah salah satu alat teknologi dan komunikasi yang sangat familiar di masyarakat luas, salah satu nya yaitu HP *Android* yang saat ini sudah meluas di tangan para peserta didik, tetapi saat ini hp *android* dikalangan peserta didik belum bisa dimanfaatkan dengan secara baik, masih banyak para peserta didik penggunaan hp android nya hanya untuk bermain games atau permainan saja.

Berdasarkan hasil observasi didapat sebuah identifikasi masalah dimana pada penggunaan *smartphone* bagi anak – anak haruslah dievaluasi karena saat ini hanya digunakan untuk bermain games saja akan tetapi peneliti akan menerapkan sebuah konten atau penambahan materi berupa *E-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik peserta didik sehingga penggunaan *smartphone* tersebut bisa dilakukan secara positif dan bisa mengenal kearifan lokal budaya diderah nya sendiri tentunya didampingi dengan orang tua dalam pengaplikasian nya di bidang edukasi, didapat sebuah kesimpulan bahwa permasalahan di kelas V SDN 2 WARUROYOM pada penambahan materi pembelajaran berupa *E-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik adalah daya peserta didik yang kurang yang diakibatkan oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar dikarenakan belum baik dalam penggunaan *smartphone* yang dimiliki anak – anak tersebut di era modern dan majunya teknologi saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and*

Development. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono2013: 297). Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori (Gay, 1991). Brog dan Gall (1983) menyatakana bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang diggunakan dalam pendidikan yang meliputi bahan penelitian untuk guru, materi ajar, media, tes, dan pengelolaan pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, hardware, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini sangat tepat dan cocok menggunakan metode ini yaitu metode pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* karena merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Adapun produk tersebut yaitu Pengembangan e – modul bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik di kelas V SDN 2 Waruroyom.

Penelitian ini dalam pelaksanaannya di lakukan pada bulan maret, april, mei, juni, juli dan agustus 2020, memang waktu

yang cukup singkat akan tetapi menghasilkan permasalahan yang memang betul – betul harus diselesaikan. Dalam pelaksanaan ini bertepatan dengan persiapan akreditasi sekolah dan menghadapi wabah pandemi Covid-19 sehingga akan sangat banyak sekali kelas yang ditinggal guru kelasnya membantu sekolah tersebut dalam akreditasi sekolah dan akhir nya dan juga pembelajaran atau KBM pun dilaksanakan di rumah aja tentu nya didampingi oleh orang tua dan guru melalui pembelajaran daring baik melalui via aplikasi WA atau Zoom dan lain – lain. Lebih jelasnya akan dideslripsikan waktu penelitian mulai dari bulan Maret, April, Mei, Juni, Juli dan Agustus.

Menurut Sugiyono, (2012: 407) desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi dalam penelitian ini peneliti melakukan tahapan penelitian hanya 3 tahap saja yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah ketentuan dari pihak kampus.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam melakukan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2013:146) instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data layak atau tidaknya kelayakan produk *e-modul* bermuatan kearifan lokal pada

pembelajaran tematik di kelas V SDN 2 Waruroyom yang diserahkan kepenilai

berdasarkan ahli yang masing-masing dua dosen serta pendidik dan peserta didik

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber
1.	Angket validasi ahli materi	Untuk menilai kelayakan materi yang disajikan pada produk e-modul pada aplikasi android	Ahli materi
2.	Angket validasi ahli media	Untuk menilai kelayakan media <i>e-modul</i> bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V	Ahli media
3.	Lembar wawancara guru	Untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan bukti peneliti telah melaksanakan pra penelitian guna mendapatkan masalah	Guru

Skor yang diserahkan adalah satu hingga lima guna tanggapan sangat setuju sekali, sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Data yang diperoleh bisa dihitung dengan rata-rata jawaban sepadan skoring tiap respon penilai dengan rumus. E-modul Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di kelas V dinyatakan layak secara teoritis apabila skor yang diberikan dari penilai para ahli persentasenya yaitu $\geq 50\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menghasilkan *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi atau *software Sigil* dan pengoperasiannya menggunakan HP Android.

Menurut Sugiyono, (2012 : 407) penelitian pengembangan model 4 – D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Terdiri dari 4 tahap yaitu tahap

pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*), tetapi dalam kebijakan universitas dan dosen pembimbing hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah kebijakan atau ketentuan dari pihak kampus. Yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan – kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Potensi dan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Waruroyom yang merupakan sekolah dasar yang terletak di Blok Tewi Desa

Waruroyom, Kecamatan Depok, Kabupaten Cirebon. Dengan data awal menunjukkan bahwa yang digunakan atau disediakan dari pihak sekolah khususnya kelas V yaitu buku guru dan buku siswa dari sekolah. Buku siswa dan buku guru mencakup semester 1 dan 2. Dalam penelitian ini saya membuat penggunaan *e-modul* kelas V tema 1 subtema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1 tentang Organ gerak hewan dan manusia serta bermuatan kearifan lokal yang ada di Cirebon dalam *e-modul* tersebut.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu *e-modul* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1, sub tema 2 pembelajaran 1 dan sub tema 3 pembelajaran:

a. Menyiapkan RPP

Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran atau RPP dari materi Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 kelas V bermuatan kearifan lokal . RPP ini agar menjadi pedoman guru untuk sebelum memulai pembelajaran dalam *e-modul* tematik kelas V.

b. Produk *e-modul*

Produk ini menggunakan *e-modul* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1. Disamping materi tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 pembelajaran 1 di *e-modul* tersebut akan ada beberapa materi dan info penting tentang kearifan lokal budaya Cirebon mulai adat istiadat, keragaman budaya, kesenian dll dalam bentuk video youtube yang akan bisa diakses melalui *link* youtube di aplikasi *e-modul android* tersebut.

c. Proses Pembuatan

Pada produk *e-modul* ini akan berproses pembuatan *e-modul* tersebut tentunya bersumber dari silabus, buku guru dan buku siswa. Kemudian pada saat implementasinya peserta didik akan mengerjakan soal – soal latihan atau tes yang ada di aplikasi *e-modul* tersebut tetapi sebelum peserta didik mengerjakan soal – soal latihan atau tes diharapkan menyimak dan membaca materi pembelajaran terlebih dahulu.

d. Psikomotor

Psikomotor peserta didik diasah melalui latihan soal pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran tematik *e-modul* Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 dalam aplikasi *Reasily* di *smartphone android* kemudian akan muncul hasil latihan pada *e-modul* di menu latihan pembelajaran disitulah akan muncul kemampuan siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran di *e-modul* tersebut.

e. Pemilihan Media

Dalam tahap media ini dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Media yang digunakan yaitu *smartphone android* yang dimiliki oleh para masing – masing peserta didik. Sebelum menggunakan *e-modul* tersebut para peserta didik harus mendownload aplikasi tambahan untuk membaca *e-modul* di *Play Store* atau layanan lainnya tersebut yaitu *Reasily*.

f. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar

format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran dan sumber belajar, membuat desain e-modul yang meliputi desain layout, gambar, tulisan, sumber belajar dan *coding*.

g. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli validasi. Terdapat beberapa tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1) Dari awal produk masih monoton dalam bentuk biasa, peneliti akan mengembangkan produk tersebut menjadi lebih menarik dengan konten dan menu yang menarik minat siswa dalam penggunaan *smartphone* yang dimilikinya.

2) Pengembangan materi pembelajaran pada tema 1 ini pastinya bersumber pada buku guru dan siswa dimana peneliti akan mengembangkan beberapa materi pembelajaran dengan adanya muatan materi dari kearifan lokal daerah yang ada di Cirebon sehingga bisa dipahami dan menambah wawasan oleh siswa dalam pengaplikasian belajarnya.

3) Pengembangan belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang sebelumnya belajar pada buku atau tertulis kini bisa belajar melalui *smartphone* Android yang dimiliki oleh para peserta didik tentunya perlu dampingan orang tua atau guru. Diharapkan peserta didik bisa memanfaatkan penggunaan *smartphone* dengan baik disamping berkembang pesatnya teknologi saat ini dengan cara Pengembangan *E-modul* Bermuatan

Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik

4) Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi pembelajaran tematik tema 1 dalam *e-modul* dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. *E-modul* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah *e-modul* tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan *e-modul* yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas. Peneliti melakukan sampai tahapan validasi ahli ini dikarenakan sudah ketentuan dari kampus dan belum ada kepastian perihal mulai masuk lagi para peserta didik ke sekolah. Adapun tahap – tahap validasi yaitu sebagai berikut:



a) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
Dalam penelitian ini uji validasi kelayakan produk dilakukan oleh dosen ahli dan media yang semuanya merupakan dosen FKIP PGSD UMC dan guru ahli validasi materi, masing – masing terdapat 4 ahli validasi materi yang terdiri 2 dosen ahli dan 2 guru ahli, sedangkan untuk validasi ahli media yaitu 1 dosen ahli, jadi total uji ahli validasi sebanyak 5 ahli validasi. Validasi oleh ahli akan menghasilkan data serta saran yang digunakan untuk perbaikan *e-modul*.

b) Revisi produk e-modul


Revisi produk *e-modul* tematik kelas V yaitu perbaikan draft I menjadi hasil akhir produk draft II dengan berbagai saran dan

masuk dari masing – masing validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Perbandingan produk awal dan revisi produk pada *e-modul*

No	Produk Awal	Revisi Produk
1.	<p>Pewarnaan teks yang kurang bagus pada menu awal e-modul</p> 	<p>Pewarnaan teks pada menu awal e-modul sesudah revisi</p> 
2.	<p>Produk awal menu kegiatan dan latihan pembelajaran</p> 	<p>Produk kegiatan dan latihan pembelajaran</p> 
3.	<p>Cover produk awal pada <i>e-modul</i></p> 	<p>Cover pada <i>e-modul</i> sesudah revisi</p> 

2021, Penulis. Dipublikasikan oleh Kreatif-Universitas Negeri Semarang

No	Produk Awal	Revisi Produk
		

c) Analisis Data

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis data hasil validasi produk oleh ahli (ahli materi dan ahli media). Analisis data hasil penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari *e-modul* tematik kelas V yang dikembangkan.

a) Analisis data ahli materi

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa *e-modul* tematik kelas V menurut ahli validasi materi dengan hasil 93,5% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b) Analisis data ahli materi

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa *e-modul* tematik kelas V menurut ahli validasi media dengan hasil 62,5% termasuk dalam kategori “Layak”.

Berdasarkan hasil akhir perhitungan validasi ahli materi dan ahli media Produk E-modul Tematik Kelas V dengan nilai 78 % dengan kriteria “Layak”. Berdasarkan penjabaran pembahasan yang telah dijelaskan diatas dapat dikatakan bahwa *e-modul* tematik kelas V yang dikembangkan sudah mencerminkan modul yang cukup baik serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Materi serta soal dalam *e-modul* yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dengan penyusunan materi yang sistematis dan menarik.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah *e-modul* tematik kelas V dengan menggunakan aplikasi Reasily sebagai pembaca nya dan *HP Android* sebagai media atau pengaplikasian dalam *e-modul* tersebut yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi tahapan 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) akan tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) dikarenakan sudah ditentukan atau kebijakan dari kampus dan dosen pembimbing. Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kriteria “Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S dan Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.M Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Indonesia.
- Andi Prastowo. 2012. *Konsep Dasar Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Asep Jihad. 2012. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Bahri. 2011. *Teori Belajar Dan Konsep Pembelajaran*. Jakarta :PT. RAJA GRAFIDO PERSADA.
- Daniah. 2016. Kearifan Lokal Sebagai Basis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. 5, (2), 24
- Djamarah. 2011. *Teori Belajar*. Jakarta :PT. Prestasi Pusta Karya.
- Fakhrurrazi. 2018. Hakikat Pembelajaran Efektif. *Jurnal At – Tafkir*. 9, (1), 85
- Fajarini.(2016). Konsep Dasar Kearifan Lokal Indonesia. *Jurnal Kelokalan Budaya*. 2. (3). 11 – 20.
- Faiz, A. 2020. Eksistensi nilai kearifan lokal kaulinan dan kakawihan barudak sebagai upaya penanaman nilai jatidiri bangsa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(4), 27–30.
- Faiz, A. 2020. Eksistensi nilai kearifan lokal kaulinan dan kakawihan barudak sebagai upaya penanaman nilai jatidiri bangsa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(4), 27–30.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. 2020. Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Fikriyah dan Faiz, A. 2019. Penanaman Karakter Melalui Peran Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *Jurnal PGSD*. 5, (2). <http://ejournal.umc.ac.id/index.php/PS/article/view/744>
- Istiwati. 2016. *Kearifan Lokal Budaya Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah.
- Jihad, Adan Abdul, H. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: MultiPress.
- Muklis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena*. 4, (1), 64 – 65.
- Mulyasa. 2013. *Pedoman Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Pustaka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Semarang: Alfabeta Cv.
- Sukiman. 2011. *Konsep Dasar Modul Untuk Sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukainah, Q dan Damanhuri. 2019. Pengembangan Modul Budaya Berbasis Kearifan Local Banten Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan FKIP*. 2, (1), 289.
- Sarifudin, A. 2016. Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB*. 16. (01). 115

PENGELOLAAN HUBUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR

Syifa Nurfajriah¹, Prihantini², Kuswanto³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Syifanurfajriah19@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hakekat pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat, (2) tujuan, fungsi dan manfaat hubungan sekolah dan masyarakat, (3) prinsip-prinsip dalam pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat, (4) ruang lingkup pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat di Sekolah Dasar, (5) pelaksanaan program hubungan sekolah dan masyarakat dilakukan dengan menggunakan alternatif teknik (media elektronek) agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Metode yang digunakan adalah metode studi literatur, dengan cara mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat serta pengelolaan bahan penelitian. Hasil menunjukkan bahwa fungsi dari pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat dapat membangun mutu pendidikan khususnya di jenjang Sekolah Dasar, meningkatkan partisipasi dari masyarakat terhadap proses pencapaian program-program sekolah, dengan adanya pengelolaan maka dapat meningkatkan kerja sama antara hubungan sekolah dan masyarakat. Implementasinya meliputi berbagai pertemuan, musyawarah serta adanya kerja sama antara lembaga pendidikan dengan masyarakat sekitar, selain itu dapat terjalin hubungan yang erat antara warga sekitar sekolah untuk menjaga keamanan, mengikutsertakan warga masyarakat di lingkungan sekolah begitupun sebaliknya, serta melaksanakan pembinaan untuk jenjang Sekolah Dasar (SD). Evaluasi yang dilakukan terhadap pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat yaitu orangtua terlibat dalam pengelolaan, terciptanya program kerja baru, menjalankan proses dan saling melakukan sharing antar orangtua.

Keyword: Pengelolaan, Sekolah, Hubungan Masyarakat.

Abstract

This study purpose to determine (1) the nature of the management of school and community relations, (2) the purpose, function and benefits of school and community relations, (3) the principles in management school and community relations, (4) the scope of school relationship management and community in elementary schools, (5) the implementation of school and community relations program is carried out using alternative techniques (electronic media) in order to adapt to the development of the times. The method used is literature study method, by collecting library data, reading, taking notes and management research materials. The results show that the function of management school and community relationship can build the quality of education, especially at the elementary school level, increase community participations in the process of achieving school programs, with management it can increase cooperation between school and community relations. Its implementation includes various meetings, deliberations and the existence of cooperations between educational institutions and the surrounding community, besides that it can establish a close relationship between residents around the school to maintain security, involve community members in the school environment and vice versa, and carry out guidance for elementary school (SD). Evaluation is carried out on the management of school and community relations, namely parents are involved in management, the creation of new work programs, running process and sharing between parents.

Keywords: Management, School, Public Relations.

1. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga sosial yang diselenggarakan oleh masyarakat maka harus memenuhi kebutuhan

masyarakat, sekolah memiliki kewajiban untuk memberikan pengarahan kepada masyarakat tentang pentingnya sebuah pengelolaan / *management*, seperti hakikat hubungan sekolah dan masyarakat. Tujuan dan fungsi dari pengelolaan, ruang lingkup, alternatif teknik serta prinsip-prinsip pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat. Sekolah juga harus mengetahui dengan jelas apa sebenarnya kebutuhan masyarakat, harapan dan tuntutan masyarakat. Semakin tingginya pengetahuan masyarakat tentang dunia pendidikan anak-anaknya maka akan semakin tinggi mutu pendidikan di Indonesia terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD). Karena masyarakat atau orangtua juga sangat berpengaruh dalam pengelolaan pendidikan. Lembaga sekolah dan masyarakat harus menjalin kerjasama. Kerjasama tersebut demi meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar agar prestasi belajar siswa juga ikut meningkat.

Sekolah merupakan lembaga sosial yang tidak dapat dipisahkan oleh masyarakat, begitupun sebaliknya masyarakat tidak dapat dipisahkan dari sekolah. Karena keduanya saling memiliki kepentingan, sekolah merupakan lembaga formal yang tujuannya untuk mendidik, melatih serta membimbing generasi muda untuk masa depan. Sementara masyarakat merupakan pengguna jasa pendidik itu. Pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat merupakan bentuk sebuah kerjasama yang dilakukan atas dasar tanggung jawab dan tujuan dari keduanya. Masyarakat merupakan sekelompok individu yang berusaha untuk menyelenggarakan pendidikan atau membantu menjalankan program pendidikan, maka partisipasi dari masyarakat untuk sekolah sangatlah

penting. Tanpa partisipasi masyarakat, sekolah hanya sebuah organisasi yang tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Partisipasi masyarakat bukan hanya sekedar pengumpulan dana, tetapi memiliki wewenang dalam segitap aspeknya.

Secara etimologis, hubungan masyarakat diterjemahkan ke dalam bahasa *inggris* "*public relation*" yaitu hubungan sekolah dengan masyarakat sebagai timbal balik antara lembaga sekolah dengan masyarakat. Istilah hubungan dengan masyarakat dikemukakan pertama kali oleh Presiden Amerika Serikat, *Thomas Jefferson* (1807) dengan istilah *Public Relations*. Menurut *Kindred Leslie*, dalam bukunya yaitu "*School Public Relation*" mengemukakan pengertian hubungan sekolah dengan masyarakat yaitu sebagai berikut: "hubungan sekolah dengan masyarakat adalah suatu proses komunikasi antara sekolah dengan masyarakat untuk berusaha menanamkan pengertian warga masyarakat tentang kebutuhan dari karya pendidikan serta pendorong minat dan tanggung jawab masyarakat dalam usaha memajukan sekolah". Pengelolaan hubungan memajukan sekolah. Pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat merupakan sebuah jalinan interaksi yang direncanakan dari sekolah agar dapat diterima di lingkungan masyarakat dan mendapatkan aspirasi serta simpati dari masyarakat tersebut. Pengertian hubungan dengan masyarakat menurut Abdurrachman adalah kegiatan untuk menanamkan dan memperoleh pengertian, *good will*, kepercayaan, penghargaan dari public sesuatu badan khususnya dan masyarakat pada umumnya (Suryosubroto, 2004:155).

Pihak sekolah dapat memberikan informasi kepada masyarakat, sehingga masyarakat membentuk opini tersendiri

terhadap sekolah. Dari tinjauan kepentingan masyarakat, maka dapat dikatakan bahwa masyarakat dapat mengambil manfaat dan menyerap hasil-hasil pemikiran dan perkembangan pengetahuan teknologi yang berguna bagi masyarakat itu sendiri (Mulyono, 2008, hlm. 209). Definisi pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat menurut Zainal Nauton (2006, hlm. 9) adalah suatu usaha yang sengaja dilakukan, direncanakan secara berkesinambungan untuk menciptakan saling pengertian antara sebuah lembaga / institusi dengan masyarakat. Hubungan masyarakat atau public relation (PR) merupakan fungsi manajemen. Pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat di bidang pendidikan adalah penerapan dari PR tersebut, oleh karena itu hubungan masyarakat merupakan salah satu fungsi dari pengelolaan atau manajemen pendidikan. Kepala sekolah sudah seharusnya berupaya meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas. Salah satu pengelolaannya yaitu lingkungan masyarakat atau orangtua murid. Pengelolaan pendidikan perlu menangani masyarakat (perlu adanya hubungan sekolah dan masyarakat). Kepala sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melakukan kegiatan pendidikan, administrasi sekolah, pembinaan terhadap tenaga kependidikan serta memelihara sarana dan prasarana yang ada di sekolah, karena kepala sekolah merupakan pejabat formal.

Apabila kegiatan hubungan sekolah ingin mencapai target, maka harus ada beberapa pertimbangan yang harus dijalankan demi pencapaian program-program sekolah. Adapun prinsip-prinsip dari hubungan sekolah dan masyarakat yaitu kerjasama antara hubungan sekolah

dan masyarakat harus menciptakan hal-hal baik untuk pendidikan di sekolah. Masyarakat (orangtua) memiliki peran yang sangat penting untuk membantu menyelesaikan program-program sekolah dan memiliki hak nya untuk berpedapat, tetapi tetap menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah. Peran masyarakat bukan hanya sekedar bentuk usul ataupun saran, masyarakat juga boleh membuat struktur kepengurusan agar program sekolah dapat terjalin dengan baik sehingga dapat bermanfaat untuk kemajuan sekolah. Berkaitan dengan prinsip edukatif maka pihak sekolah yang tetap berkewajiban dalam menjalaninya. Peran masyarakat bersifat konstruktif ketika mereka dapat mempelajari serta memahami permasalahan dan cara mengatasinya bagi kepentingan kelompok. Agar sukses dalam berperan, seharusnya masyarakat dapat memahami nilai, pola kerja hingga cara hidup yang baik yang ada dalam masyarakat tersebut. Kerjasama haruslah berkembang, dimulai dari yang paling sederhana lalu berkembang ke hal-hal yang lebih besar. Keikutsertaan masyarakat harus berjalan dengan efektif dan perlu adanya bimbingan dari pihak sekolah agar saat mengembangkan gagasan, ide, saran, kritik, dan pemecahan masalah dapat berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar. Di pendidikan dasar inilah masyarakat atau orangtua harus berperan aktif dalam pengelolaan yang diadakan oleh sekolah, mengingat anak-anak mereka yang masih berusia muda maka perlu adanya bimbingan dari pihak sekolah maupun masyarakat, agar guru juga dapat bekerjasama dengan orangtua siswa demi mengedepankan pendidikan yang terbaik untuk generasi muda pada saat ini. Dengan meningkatnya

prestasi siswa di sekolah maka dapat memajukan sekolah dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Ruang lingkup pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat dapat kita lihat dari dua arah yaitu dilihat secara internal maupun eksternal. Pengelolaan hubungan internal merupakan pengelolaan yang membina hubungan kekeluargaan dengan warga sekolah, tujuannya agar warga sekolah dapat ikut serta bertanggung jawab atas kemajuan sekolah. Sedangkan pengelolaan hubungan eksternal merupakan pengelolaan yang lebih luas jangkauannya karena lebih berorientasi kepada masyarakat sekitar. Ruang lingkup hubungan masyarakat secara eksternal yaitu menjalin kerja sama dengan tokoh masyarakat, aparat pemerintah desa/ kelurahan/ kecamatan sesuai dengan domisili sekolah. Menjalinkan kerja sama dengan perguruan tinggi, menjalin kerjasama dengan organisasi non pemerintah agar mendapatkan fasilitas bimbingan teknis untuk kemajuan sekolah, Menjalinkan kerja sama dengan dunia usaha dan industri yang tujuannya untuk pendidikan yang lebih baik. Menjalinkan kerjasama dengan instansi yang dapat dijadikan partner dalam pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan program hubungan sekolah dan masyarakat dilakukan dengan menggunakan alternatif teknik (media elektronik). Di zaman sekarang ini hampir semua orang sudah menggunakan alat/ media elektronik yang canggih. Seperti komputer, laptop, handphone dan lain sebagainya. Apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini, mau tidak mau semua siswa diharuskan menggunakan media elektronik untuk menjalankan pendidikannya. Jika kegiatan belajar di

sekolah tetap berjalan (offline), pihak sekolah dapat mengundang masyarakat atau orangtua siswa untuk menghadiri rapat, lalu pihak sekolah menjelaskan apa saja yang akan dibahas. Pihak sekolah bisa menjelaskan hal tersebut tidak perlu lagi menulis di papan tulis, kepala sekolah ataupun guru dapat menjelaskan hal tersebut menggunakan\ power point yang ditayangkan oleh proyektor, tujuannya agar lebih praktis, efisien, jelas dan dapat menghemat waktu. Namun, apabila pihak sekolah ingin mengadakan rapat dengan masyarakat atau orangtua siswa secara online, maka wali kelas dapat menggunakan cara seperti meminta nomor telpon/ email dari orangtua siswa, lalu membuat grup misalnya melalui whatsapp ataupun telegram. Selanjutnya, wali kelas membagikan file berupa dokumen/ pdf yang akan dibuka oleh orangtua siswa tersebut. Kegiatan ini dilakukan agar dapat berorientasi pada pengenalan program sekolah dengan tema pembelajaran, dapat dilakukakn baik formal maupun informal. Maka dari cara tersebut pihak sekolah maupun masyarakat dapat menjalin hubungan menggunakan cara yang praktis dan lebih efisien. Tujuannya agar dapat mendorong kepedulian masyarakat di dunia pendidikan dan mendapat respon positif dari orangtua siswa. Karena bentuk partisipasi masyarakat dapat berupa kepedulian terhadap pendidikan anak, agar dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di jenjang Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek adalah kepala sekolah, guru, siswa, komite sekolah, masyarakat atau wali siswa. Teknik pengumpulan data

yang digunakan yaitu dengan cara mencatat, mengumpulkan data pustaka, penyajian data, pengelolaan bahan penelitian hingga penarikan kesimpulan. Melakukan studi literatur ini dilakukan setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum mereka terjun ke lapangan untuk menentukan data yang diperlukan (Darmadi, 2011)

Analisi data yang terkumpul sesuai dengan penelitian tentang pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar, dilakukan dengan metode studi literatur dan menghubungkan penelitian dengan dunia nyata. Penelitian ini sangat menjelaskan situasi dan kondisi yang sedang terjadi di masyarakat. Prosedur analisis data tersebut meliputi tahapan pengumpulan data, data-data diperoleh berdasarkan hubungan sekolah dan masyarakat di lembaga Sekolah Dasar (SD), lalu dianalisis berkaitan dengan aktivitas di sekolah maupun di masyarakat. teknik penyajian data dalam artikel ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat berupa teks naratif, uraian verbal tentang pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar. Dalam analisis data menurut *Miles and Huberman* adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian artikel ini dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal yang tujuannya untuk mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Menurut (Djojonegoro, 1996:7) terdapat salah satu teorinya yaitu Teori Pembangunan. Teori Pembangunan pada hakekatnya adalah suatu proses transformasi masyarakat dari suatu keadaan

pada keadaan yang lain yang makin mendekati tata masyarakat yang dicitacitakan. Dalam proses transformasi itu ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu keberlanjutan (*continuity*) dan perubahan (*change*). Tarikan antara keduanya menimbulkan dinamika dalam perkembangan masyarakat.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Perencanaan Pengelolaan Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Perencanaan dilakukan tujuannya yaitu untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan hubungan masyarakat yang dilakukan ini didasarkan karena adanya kesadaran bahwa sekolah sangat memerlukan kerjasama dan partisipasi dari masyarakat. Langkah awal dari perencanaan pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat yaitu menjalin komunikasi dan menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh hubungan masyarakat. Merencanakan program kegiatan sekolah dari kepala sekolah dan wakil kepala sekolah yang telah disetujui oleh semua guru dan para siswa. Lalu, merencanakan program kerja hubungan masyarakat seperti mengadakan pertemuan antara wali murid pada setiap satu semester atau pada saat penerimaan rapor kenaikan kelas. Pertemuan tahunan pada saat menjelang maulid nabi, halal bihalal dengan mengundang tokoh masyarakat serta kegiatan lainnya.

2 Pelaksanaan Pengelolaan Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam melaksanakan pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat yaitu 1) teknik pertemuan kelompok seperti pertemuan rapat akhir tahun dan rapat tahun ajaran baru, 2) teknik pertemuan individual yang dilaksanakan dengan mengundang wali siswa ke sekolah jika anaknya memiliki masalah di sekolah, mengundang komite sekolah maupun tokoh masyarakat untuk membahas permasalahan yang terjadi di sekolah, 3) teknik publikasi dengan membagikan selebara ataupun menempel informasi di mading sekolah, bertujuan untuk memberikan informasi maupun arahan kepada siswa. Teknik tersebut dilaksanakan tujuannya agar masyarakat dapat berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Menurut Soemirat (2004:68) yang mengatakan tujuan utama public relation adalah menciptakan, mempertahankan dan melindungi reputasi, organisasi / perusahaan, memperluas prestis, menampilkan citra- citra yang mendukung.

3 Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Hubungan Sekolah dan Masyarakat

Evaluasi adalah sebuah kegiatan yang tujuannya untuk melihat kelemahan dan kelebihan kinerja sekolah serta mengetahui sejauh mana program kerja sekolah dan program kerja masyarakat dilakukan. Dari sinilah metode kerja dapat ditingkatkan. Pada akhirnya dengan adanya hubungan sekolah dan masyarakat maka akan meningkatkan mutu pendidikan terutama di jenjang

Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa proses pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat di jenjang sekolah dasar (SD) sudah berjalan dengan sistematis. Sekolah dan masyarakat merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan, karena keduanya memiliki kepentingan dan hubungan yang sangat erat. Hubungan sekolah dan masyarakat perlu dijalani dengan melalui komunikasi internal maupun eksternal yang efektif. Pendidikan di sekolah dan kehidupan di masyarakat sangat mempengaruhi. Di negara Indonesia program pendidikan diarahkan kepada perbaikan mutu pendidikan. Sekolah berperan sebagai lembaga formal yang mendapat kepercayaan dari masyarakat untuk mendidik, membekali ilmu pengetahuan, dan melatih keterampilan bagi generasi muda agar dapat berperan di masa yang akan datang. Dengan adanya hubungan sekolah dan masyarakat, hal tersebut dapat mengubah sikap masyarakat terhadap pendidikan, karena itu aspirasi masyarakat terhadap pendidikan menjadi makin tinggi. Ini merupakan salah satu perubahan sosial yang sangat penting. Dengan adanya dukungan yang positif dari masyarakat, maka program sekolah dapat terlaksana dengan baik. Pertemuan khusus yang mengundang masyarakat sekitar untuk bertukar pikiran dengan pihak sekolah sudah diadakan karena hal tersebut sangat penting bagi pihak sekolah untuk mengetahui opini dari masyarakat sekitar lingkungan sekolah mengenai program yang akan terlaksana nantinya.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sekolah dan masyarakat merupakan dua lingkup yang tidak dapat dipisahkan. Sekolah sebagai tempat belajar dan masyarakat sebagai tempat mengaplikasikan dan memetik hasil belajar. Oleh karena itu hubungan sekolah dan masyarakat merupakan bentuk komunikasi eksternal yang dilakukan atas dasar tanggung jawab dan tujuan.

Pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat merupakan jalinan interaksi yang diadakan oleh pihak sekolah agar dapat diterima di tengah masyarakat untuk mendapatkan aspirasi, dan simpati dari masyarakat, serta melakukan kerja sama yang baik antara pihak sekolah maupun masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya di jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Fungsi dan tugas pokok pengelolaan hubungan sekolah dan masyarakat adalah menarik simpati masyarakat agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pengelolaan hubungan sekolah dengan masyarakat akan berjalan dengan baik apabila ada kesepakatan yang diambil dari kedua belah pihak tentang program kerja sekolah maupun program kerja masyarakat. Dengan begitu, tidak ada lagi penghalang dalam melaksanakan program hubungan sekolah dan masyarakat.

Saran bagi pihak sekolah agar dapat mengadakan lebih banyak lagi program kerja baik di sekolah maupun di masyarakat sekitar. Agar tidak terjadi kesenjangan untuk kedepannya, masyarakat juga harus berperan aktif dalam pembangunan sekolah sehingga dapat membantu hal apa saja yang dibutuhkan oleh sekolah tersebut, dengan begitu maka akan terjalin hubungan kerja

sama yang baik antara sekolah maupun masyarakat. selain itu masyarakat juga dapat berperan serta dalam menjaga keamanan sekolah. Komite sekolah seharusnya lebih memperbanyak anggota dari masyarakat di lingkungan sekitar, serta perlunya penyediaan kotak saran agar dapat diisi oleh masyarakat atau orangtua siswa agar dapat memudahkan sekolah dalam mengumpulkan opini mengenai kegiatan yang akan dan sudah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi,dkk (Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia). 2013. *Manajemen Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Cucun, dkk. 2011. *Pengelolaan Pendidikan*. Sumedang : UPI Sumedang Press.
- Darmadi. 2018. *Membangun Paradigma Baru Kinerja Guru*. Lampung Tengah : Guapedia
- Harini Ira Nur. 2014. *Manajemen Hubungan Masyarakat dalam Upaya Peningkatan Pencitraan Sekolah* (studi kasus di SMP Al Hikmah Surabaya). *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*. Vol. 4 No.4.
- Herlambang, Sustayo.2013 *Pengantar Manajemen: Cara Mudah Memahami Ilmu Manajemen*.Jakarta: Pustaka Baru
- Mamusung dan Sukartin, 2000. *Pengelolaan Pendidikan ; Pengelolaan Hubungan Sekolah dengan Masyarakat*. Jakarta : PT. Raja Grapindo Persada
- Mulyasa, E. 2005. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung : Rosdakarya
- Prihantini dan Tin Rustini. 2020. *Pengelolaan Pendidikan*. Bogor : Pustaka Amma Amalia
- Rahmad, Abdullah, 2016. *Manajemen Humas Sekolah*. Yogyakarta : Media Akademi

- Rosmalah. 2016. *Hakikat Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah*. Jurnal Publikasi Pendidikan. Volume VI Nomor 1 Januari 2016. ISSN 2088-2092
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajagrafindo Persanda
- Soewardi Handyaningrat, *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Management*, (Jakarta : Gunung Agung, 1992), hal.110
- Taylor, M and Carl H.botan. Public Relations: state of the field. *Journal of communication*. VOL. 4 . tahun 2004 . ISSN: 0021-9916
- Umar, Munirwan. Manajemen Hubungan Sekolah Masyarakat dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi*. Vol . 2 . No . 1 . Tahun 2016. Hal ; 24.
- Wati, Efni. 2015. Manajemen Hubungan Sekolah Dan Masyarakat. *Manajer Pendidikan*. Vol. 9. No. 5. Tahun 2015. Hal: 661-661.

***INQUIRY LEARNING* UNTUK PENINGKATAN *HOTS* DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V**

Rujiani

SDN Tlogowungu 02 Pati Jawa Tengah

Abstrak

Higher Order Thinking Skills (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan oleh siswa, penguasaan pemahaman materi pelajaran yang didapat merupakan hasil dari analisis yang dilakukannya. Suasana pembelajaran yang kurang kondusif dan kurangnya kegiatan pembelajaran penunjang kemampuan menelaah materi berpengaruh pada cara berpikir siswa, sehingga HOTS dan hasil belajar siswa belum maksimal, maka guru mengemas kegiatan pembelajaran dengan inquiry learning. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan dalam dua siklus yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Tlogowungu 02, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan diolah menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan perubahan HOTS siswa dari 30% saat prasiklus menjadi 60% pada siklus I, dan 80% pada siklus II. Untuk hasil belajar IPA mengalami peningkatan ketuntasan belajar dari 40% saat prasiklus menjadi 70% pada siklus I, dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa inquiry learning terbukti mampu meningkatkan HOTS dan hasil belajar siswa, khususnya siswa kelas V SDN Tlogowungu 02.

Kata kunci: *inquiry learning*, *HOTS*, hasil belajar, dan hakikat IPA.

1. PENDAHULUAN

Merdeka belajar yang digemborkan akhir-akhir ini membuat sebagian besar pendidik lebih leluasa dalam mengolah pembelajaran sesuai dengan keinginan siswa. Siswa di kelas yang diajar hanya menggunakan buku terbitan pemerintah tanpa danya model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas menantang akan berdampak pada pola pikir mereka. Siswa hanya tahu tentang materi yang diajarkan, tanpa tahu penemuan konsep yang ada. Cara mengajar guru yang monoton juga memengaruhi semangat siswa. Peraturan pemerintah nomor 23 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi

aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa karakter toleransi dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, kognitif dan psikologis (Kemendikbud: 2013).

Penggunaan model pembelajaran yang lebih ke penyelidikan, mengajak siswa untuk mengamati dan mencari tahu sendiri akan lebih melekat di memori mereka. Siswa merasa terlibat di dalamnya, dan mendapatkan pengetahuan baru dengan sendirinya. Apalagi untuk beberapa muatan pelajaran yang memang membutuhkan penyelidikan dan pengamatan langsung. Siswa akan lebih aktif dan merasa senang dengan belajar di luar kelas ataupun di dalam kelas dengan menggunakan media yang menunjang.

Namun kondisi dilapangan sangatlah berbeda, kenyataannya tidak sedikit guru dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan strategi, metode dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan

materi yang diajarkan. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik, media ataupun alat peraga yang sesuai dengan materi, serta kurang menggunakan bahan ajar yang memadai, hal tersebut berakibat pada siswa. Siswa kurang memahami materi yang dipelajari dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut juga dihadapi oleh para guru di SDN Tlogowungu 02, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati. Dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dan cenderung cepat bosan. Hal itu disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPA di dalam kelas. Ketidaktepatan guru menggunakan model pembelajaran dan berbantuan bahan ajar yang tepat dalam penyampaian materi menjadi sebab utama dari permasalahan tersebut, sehingga siswa tidak tertarik pada pembelajaran yang hanya terpaku pada buku dan ceramah yang didengar dari guru saja. Hal ini juga menyebabkan hasil belajar siswa yang dicapai sebagian besar rendah karena siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Hal ini diperkuat oleh hasil analisis terhadap nilai rata-rata 2 ulangan harian semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 siswa kelas V SDN Tlogowungu 02, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati, sebagian siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Pada mata pelajaran IPA diperoleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 80 dan nilai rata-rata 71. Dari 10 siswa yang mencapai KKM hanya 4 siswa. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, guru harus mampu menciptakan keadaan kelas yang menarik pada saat pembelajaran, dengan menggunakan metode, pemanfaatan media, bahan ajar, dan alat peraga yang tepat. Hal ini yang akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa

dapat aktif dan dapat menerima materi dengan mudah. Dan hasil akhirnya berupa nilai siswa yang dapat mencapai KKM selain itu ada perbedaan antara nilai yang terlampau jauh antara nilai terendah dan nilai tertinggi, ini menunjukkan bahwa cara guru mengajar kurang begitu baik dan permasalahan seperti ini perlu segera diperbaiki.

Pembelajaran sebaiknya disajikan dengan menggunakan model pembelajaran yang memiliki daya pikat bagi siswa dan menggunakan pendekatan yang dapat memunculkan ketiga dimensi IPA. Sehingga siswa tidak beranggapan bahwa IPA merupakan mata pelajaran hafalan. Dengan menerapkan hal-hal yang dekat dan disukai siswa, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antar matapelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (discovery/inquiry learning) (Kemendikbud: 2016).

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan dari hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran inkuiri and discovery (mencari dan menemukan). Proses inkuiri merupakan proses investigasi dengan mencari kebenaran dan pengetahuan yang

memerlukan pikiran kritis, kreatif dan menggunakan intuisi. Model pembelajaran inkuiri melibatkan dan memberi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keingintahuannya dan melakukan eksplorasi menyelidiki suatu fenomena (Nurdyansyah: 2016).

Menjadi satu hal yang menarik jika pembelajaran IPA disajikan dengan model pembelajaran inquiry learning, sehingga memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan HOTS, memunculkan nilai dimensi IPA dan hasil belajar yang akhirnya menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (siswa mampu menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan materi ke dalam tindakan).

Rendahnya pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa ini tidak sejalan dengan kebutuhan abad-21 sekarang ini yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skills (HOTS). Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan salah satu komponen kreatif keterampilan berpikir dan berpikir kritis (Nurul: 2017). Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain dilakukan pada standar isi yaitu mengurangi materi yang tidak relevan serta pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi peserta didik serta diperkaya dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional.

Berdasarkan pengamatan di lapangan serta hasil mengkaji dari berbagai sumber yang relevan mengenai proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka penulis memilih untuk melakukan penelitian yang berjudul "Inquiry Learning untuk Peningkatan HOTS dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V".

2. METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian berlangsung selama 3 bulan, dimulai bulan Januari dan berakhir sampai bulan Maret 2020. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Tlogowungu 02, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati. Adapun dipilihnya kelas tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti adalah guru Kelas V SDN Tlogowungu 02 sehingga memudahkan proses penelitian, dan ada kesesuaian antara model pembelajaran yang dipilih dengan karakteristik siswa kelas V SD, dan sesuai dengan pendekatan kurikulum 2013 yang sedang digunakan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Tlogowungu 02, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 10 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data utama dan data pendukung. Data utama adalah proses pembelajaran, hasil pengamatan HOTS siswa, dan nilai hasil ulangan tentang materi tema "Panas dan Perpindahannya", sedangkan data pendukung adalah hasil dokumentasi, hasil wawancara, jurnal siswa dan guru, serta pengamatan oleh observer.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan melalui dokumentasi, observasi, jurnal, wawancara, dan tes.

Teknik dokumentasi yang berupa foto dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data nontes yang berupa gambar-gambar atau foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang didokumentasikan meliputi proses

pembelajaran dengan menggunakan sintakmatik inquiry learning.

Observasi pada penelitian ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sikap dan perilaku HOTS, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi terpimpin yaitu dalam melakukan observasi peneliti dibantu oleh pedoman observasi yang dibuat sebelumnya.

Jurnal siswa adalah catatan dari siswa tentang kesan-kesan selama pembelajaran. Siswa menuliskan apa yang mereka rasakan pada lembar jurnal yang telah dibagikan setelah pembelajaran selesai.

Jurnal guru adalah catatan dari guru tentang semua hal yang terjadi dalam pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yaitu lembar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan inquiry learning.

Dengan menggunakan tes, dapat diperoleh data mengenai hasil belajar IPA setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inquiry learning. Tes dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II.

Validasi Data

Agar data yang diperoleh benar-benar valid maka dilakukan validasi data. Validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding (Moleong, 2009: 330). Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data nilai tes

hasil belajar siswa, hasil observasi, dan dokumentasi. Agar soal yang disusun menyebar ke seluruh bahasan materi sesuai dengan standar isi maka butir soal tes hasil belajar IPA divalidasi dengan kisi-kisi soal tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 cara, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Data yang berasal dari hasil tes dan observasi dianalisis secara kuantitatif. Data yang berasal dari dokumentasi, hasil wawancara, jurnal siswa, dan jurnal guru akan dianalisis secara kualitatif.

Perhitungan secara kuantitatif digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil tes, HOTS, dan proses pembelajaran siswa dalam bentuk persentase. Hasil pengamatan proses pembelajaran dan HOTS siswa yang sudah dipersentase dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan proses pembelajaran dan HOTS siswa. Rata-rata hasil tes antara siklus I dan siklus II dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks yang khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan dan analisis data didasarkan pada fakta-fakta yang ditemukan di lapangan. Peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap semua kegiatan, keadaan, dan kejadian selama proses penelitian berlangsung. (Moleong, 2010: 6)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inquiry learning yaitu

meliputi enam sintakmatik yang diamati pada proses pembelajaran IPA, yaitu 1) orientasi; 2) merumuskan masalah; 3) merumuskan hipotesis; 4) mengumpulkan data; 5) menguji hipotesis; dan 6) merumuskan kesimpulan.

Proses pembelajaran dengan sintakmatik inquiry learning terbukti membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, siswa aktif, dan antusias. Hal ini sejalan dengan Dewi, dkk (2018) menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan Higher Order Thinking Skills IPA dan motivasi belajar pada siswa kelas IV antara uji coba dan uji lapangan. Dilihat dari nilai rata-rata, mengindikasikan bahwa strategi dan motivasi pembelajaran yang dipilih berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Proses pembelajaran menggunakan sintakmatik inquiry learning pada siswa kelas V semester 2, untuk tema “Panas dan Perpindahannya” mengalami peningkatan yang memuaskan, jika dalam prasiklus masih menggunakan sintakmatik saintifik, pada siklus I dan siklus II menggunakan sintakmatik orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, penelitian dikatakan berhasil dan mencapai hasil yang maksimal sesuai harapan. Perbandingan proses pembelajaran disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Proses Pembelajaran Siswa Kelas V

Gambar 1 menunjukkan bahwa pada siklus I persentase dari setiap langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran inquiry learning belum menunjukkan hasil yang diharapkan peneliti. Pembelajaran sudah agak kondusif, semangat, dan menyenangkan. Siswa hampir memahami sintakmatik inquiry learning. Dari 10 siswa tercatat 8 siswa dapat mengamati penjelasan guru, 8 siswa sudah mampu mengidentifikasi permasalahan, 8 siswa sudah dapat mengumpulkan informasi dari, 6 siswa mampu mengolah informasi yang didapat, 6 siswa dapat menguji kebenaran jawaban dengan mencocokkannya di buku, dan 6 siswa yang berani mengkomunikasikan kepada teman tentang materi yang telah dipelajari. Sedangkan pada siklus II persentase dari setiap aspek langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran inquiry learning sudah menunjukkan hasil yang diharapkan peneliti. Dari hasil pengamatan observer, jurnal siswa, wawancara, dan jurnal guru, dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, pada siklus II ini hampir seluruh siswa dapat mencapai hasil maksimal untuk setiap sintakmatik inquiry learning, pembelajaran lebih maksimal sesuai yang diharapkan, suasana kelas kondusif, tercipta kekompakan antar siswa, dan pembelajaran sangat menyenangkan. Dari 10 siswa tercatat hanya ada 1 siswa yang belum maksimal dalam mengkomunikasikan

materi kepada temannya, hal tersebut dikarenakan siswa tersebut kurang percaya diri dan perlu penanganannya tersendiri.

HOTS Siswa

HOTS siswa mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus I, dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti maupun observer menunjukkan hasil yang semakin membaik. Ada perbaikan HOTS siswa, komentar pengamat juga menunjukkan komentar yang semakin membaik. Siswa yang HOTS dan sangat HOTS berjumlah 8 siswa, sudah ada kenaikan dari yang sebelumnya hanya 3 siswa pada pra siklus. Persentase HOTS pada siklus I sudah mencapai 60% dari yang sebelumnya hanya 30% pada pembelajaran prasiklus, tetapi masih perlunya tindakan selanjutnya karena belum mencapai hasil yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran ini pada siklus II terlihat bahwa HOTS siswa mengalami peningkatan yang maksimal sesuai harapan, dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan bantuan observer menunjukkan hasil yang memuaskan. Siswa yang HOTS dan sangat HOTS berjumlah 8 siswa, hanya tersisa 2 siswa yang nantinya perlu bimbingan tersendiri, persentase HOTS pada siklus II sudah mencapai 80% dan sudah mencapai hasil yang diharapkan.

Persentase tersebut diperoleh berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat HOTS meliputi: 1) kemampuan menganalisis materi; 2) kemampuan mensintesis materi; 3) kemampuan mengevaluasi materi; 4) keterampilan mengimplementasikan materi. Setelah pengolahan dari hasil observasi tentang HOTS, selanjutnya direkap dan apabila siswa hanya mencapai 1-2 indikator masih termasuk dalam kategori Kurang HOTS. Siswa dikatakan HOTS apabila mencapai 3

indikator, dan siswa dikatakan sangat HOTS apabila 4 indikator tercapai. Perubahan HOTS siswa dari prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan HOTS Siswa Kelas V

No	HOTS Siswa	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	(%)	f	(%)	f	(%)
1	HOTS dan Sangat HOTS	3	30%	6	60%	8	80%
2	Kurang HOTS	7	70%	4	30%	2	20%
	Jumlah	10	100%	10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan inquiry learning pada siswa kelas V berpengaruh terhadap perubahan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) para siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Muspawati, dkk (2019) menyimpulkan bahwa penerapan model inkuiri pada siswa kelas X untuk mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), dianalisis berdasarkan rata-rata peningkatan dan kelulusan dari siklus ke siklus. Pada siklus pertama persentase kelulusan siswa adalah 36,11% dan HOTS 13, dan pada siklus kedua meningkat 41,67% dengan HOTS sebanyak 15.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa Kelas V SDN Tlogowungu 02 pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil belajar prasiklus meskipun belum maksimal. Ketuntasan belajar sudah ada peningkatan, terbukti siswa yang mampu menguasai materi mengalami peningkatan. Pada pra siklus mencapai ketuntasan belajar masih rendah terbukti siswa yang mendapat nilai di atas KKM baru 4 siswa dari keseluruhan 10 siswa. Nilai tertinggi 80, terendah 60 dan nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai 71. Dengan hasil belajar yang demikian

maka perlu diadakan tindakan untuk memperbaikinya, dilakukan siklus I.

Peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar sejalan dengan hasil penelitian Lichteria (2017) menyimpulkan bahwa penelitian inkuiri yang telah dilakukan pada siswa kelas IV dalam pembelajaran sains selama tiga siklus terbukti dapat menciptakan suasana yang kondusif karena siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa juga dapat menemukan pengetahuan mereka sendiri yang membuat belajar lebih bermakna. Selain itu, kinerja guru juga meningkat dengan penerapan pembelajaran inkuiri.

Pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal. Dari data yang diolah dan direkap dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar sudah ada peningkatan, terbukti siswa yang mampu menguasai materi mencapai ketuntasan berjumlah 7 siswa dari keseluruhan 10 siswa. Nilai tertinggi 93, terendah 60 dan nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai 81. Dengan hasil belajar yang demikian sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar namun belum mencapai hasil yang diharapkan, maka perlu diadakan tindakan lanjutan untuk memperbaikinya.

Pada siklus II ketuntasan belajar sudah mengalami peningkatan yang maksimal, terbukti siswa yang mampu menguasai materi mencapai ketuntasan adalah 9 siswa atau 90% dari keseluruhan 10 siswa. Nilai tertinggi 100, terendah 67 dan nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai 91. Dengan hasil belajar yang demikian sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil yang maksimal, tetapi masih ada 1 siswa yang perlu bimbingan tersendiri karena adanya faktor lain. Terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran inquiry learning dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas V SDN Tlogowungu 02 tahun pelajaran 2019/2020. Perbandingan peningkatan

hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V

No	Hasil Belajar	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	(%)	f	(%)	f	(%)
1	Nilai tertinggi	80		93		100	
2	Nilai terendah	60		60		67	
3	Rata-rata	71		81		91	
4	Mampu	4	40%	7	70%	9	90%
5	Belum mampu	6	60%	3	30%	1	10%
	Jumlah	10	100%	10	100%	10	100%

4. SIMPULAN

Dari semua tindakan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPA pada siswa Kelas V SDN Tlogowungu 02 Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 menggunakan model pembelajaran inquiry learning menjadi lebih intensif, kondusif, kompak, dan semangat. Semua siswa dapat mengikuti setiap langkah dari sintakmatik inquiry learning, meliputi orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Kemampuan HOTS pada siswa tercatat pada prasiklus hanya 3 siswa, meningkat di siklus I menjadi 6 siswa, dan mencapai target di siklus II sebanyak 8 siswa. Peningkatan hasil belajar pada pra siklus mencapai ketuntasan belajar masih rendah yaitu 40% dengan nilai rata-rata 71, pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan menjadi 70% dengan nilai rata-rata 81, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang maksimal sebesar 90% dengan nilai rata-rata 91.

Berdasarkan uraian dari simpulan di atas, maka dirumuskan saran kepada guru diharapkan untuk membiasakan diri dalam melakukan inovasi pembelajaran. Dengan keberhasilan penerapan model

pembelajaran inquiry learning, maka guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan adanya inovasi pembelajaran melalui penelitian, guru juga akan mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian terutama Penelitian Tindakan Kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Retno, Yetti Supriyati, dan Suseso Muchlas. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 5 Nomor 2 Halaman 143-156.
- Kemendikbud. 2013. Konsep Pendekatan Scientific Kurikulum 2013. Jakarta.
- Kemendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lichteria Regina, dan Djuanda Dadan. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Sifat-sifat Benda untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 2 Nomor 1 Halaman 391-400.
- Muspawi Mohamad, Suratno, dan Ridwan. 2019. Upaya Peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Melalui Penerapan Model Inkuiri di SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. Volume 2 Halaman 208-214.
- Nurul, W. 2017. Analisis Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Berpikir Tingkat Tinggi atau Hot (Higher Order Thinking) Berdasarkan Langkah Polya. Universitas Muhammadiyah Purworejo. Skripsi, Agustus 2017.
- Nurdyansyah, dan Fariyatul Eni Fahyuni. 2016. Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.

IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA KOMIK TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Indriani Devi¹, Fina Fakhriyah², Mila Roysa³

^{1,2}Prodi PGSD, FKIP Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: indrianidevi545@gmail.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan proses pembelajaran tidak menerapkan model ataupun media yang inovatif. Proses pembelajaran hanya menyimak buku dan mengerjakan soal latihan, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa tidak dilatih. Dari berbagai masalah tersebut, solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menerapkan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik pada kelas IV SD 1 Jepang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Subjek penelitian yaitu kelas IV SD 1 Jepang tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 34 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa prasiklus memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 8.80% dengan kriteria kurang, siklus I memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 70.6% dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 88,24% dengan kriteria baik.

Kata Kunci: *Problem Solving, Komik Tematik, Kemampuan Berpikir Kritis*

Abstract

The low ability of students' critical thinking due to the learning process does not apply innovative models or media. The learning process only listens to books and does practice questions, so students' critical thinking skills are not trained. Of the various problems, the solution that can be given is by applying the Problem Solving model aided by thematic comic media. This study aims to describe the improvement of critical thinking skills using the Problem Solving model aided by thematic comic media in class IV SD 1 Japan. This type of research is Classroom Action Research. This research consists of 4 stages namely planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in 2 cycles with 2 meetings each cycle. The subject of the study was class IV Japan 1 elementary school in 2019/2020 with a total of 34 students. The results showed that the critical thinking ability of pre-cycle students obtained classical completeness of 8.80% with less criteria, the first cycle obtained classical completeness of 70.6% with sufficient criteria, whereas in cycle II obtained classical completeness of 88.24% with good criteria.

Keywords: *Problem Solving, Thematic Comics, Critical Thinking Ability*

1. PENDAHULUAN

Pembaruan kurikulum mengubah sistem pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada

siswa (*students centered*) yang mampu mengembangkan kreativitas dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran ataupun dalam kehidupan

sehari-hari. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Pembelajaran tematik merupakan ciri-ciri kurikulum 2013, Ismaya *et al* (2018:19) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan Pembelajaran yang di dalamnya menggunakan tema serta mengaitkan tiga atau dua muatan pelajaran dalam satu pembelajaran sehingga memberikan pengalaman kepada peserta didik. Dalam satu pembelajaran biasanya terdiri dari dua sampai tiga muatan pelajaran. salah satu contoh muatan pelajaran pada pembelajaran tematik adalah Bahasa Indonesia dan IPA.

Pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan siswa agar sering membaca dan menyimak teks bacaan. Sehingga siswa mudah sekali bosan dengan muatan pelajaran satu ini. Sedangkan pembelajaran IPA menuntut siswa memahami fakta dan konsep sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPA adalah model *problem solving* berbantuan media komik tematik.

Berdasarkan tes prasiklus yang memuat indikator kemampuan berpikir kritis siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPA pada tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus diperoleh data bahwa dari 34 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 14 siswa

perempuan, hanya 3 siswa atau 8,80% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan sisanya 31 siswa atau 91,20% belum memenuhi KKM.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA disebabkan kegiatan siswa yang hanya membaca buku dan mengerjakan soal latihan sehingga kemampuan berpikir kritis siswa tidak dilatih. Kurangnya inovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab proses belajar mengajar tidak menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak fokus dan lebih banyak bermain dibandingkan dengan mendengarkan materi yang disampaikan guru.

Dalam proses belajar mengajar siswa kurang aktif, misalnya masih kurang beraninya siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya serta dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, aktivitas siswa dalam pembelajaran terbatas pada aktivitas mendengarkan guru dan diskusi, tidak ada aktivitas lain yang mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran rendah. Kurangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran menjadikan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa rendah.

Solusi yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media komik tematik. Salah satu peran penting guru

dalam proses pembelajaran adalah bagaimana menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Seorang guru harus mampu menerapkan berbagai macam model pembelajaran dengan berbagai macam inovasi agar siswa tidak mudah bosan dan lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Usaha perbaikan proses pembelajaran salah satunya ialah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan inovatif yang diharapkan dapat meningkat kemampuan berpikir kritis siswa.

Fungsi model pembelajaran menurut Shoimin (2017: 24) adalah sebagai acuan pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran *problem solving* karena di dalam langkah-langkah model *Problem Solving* melatih siswa dalam merumuskan dan memecahkan masalah sehingga kemampuan berpikir kritis siswa mampu meningkat Sulistyaningkartti *et al* (2016:3). Sedangkan menurut Yaqin dan Pramukantoro (2013:239) model *problem solving* adalah belajar merumuskan hingga mampu membuat simpulan dari masalah yang diberikan, peserta didik berusaha menggambarkan permasalahan dibantu dengan buku atau berbagai referensi yang mampu memudahkan peserta didik dalam merumuskan masalah.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem*

solving merupakan model pembelajaran yang melatih siswa memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Langkah model *Problem Solving* menurut Shoimin (2017:137) terdiri dari enam tahapan yaitu: (1) Adanya masalah dan materi, (2) Masalah dipecahkan secara kelompok, (3) Masalah diambil kehidupan sehari-hari, (4) Mengevaluasi, (5) Menyimpulkan jawaban. (6) Pengujian kebenaran jawaban. Sedangkan langkah-langkah model *Problem Solving* menurut Yaqin dan Pramukantoro (2013:239) adalah sebagai berikut: (1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan, (2) Mencari Data, (3) Menetapkan jawaban sementara, (4) Menguji kebenaran jawaban sementara, (5) Menarik kesimpulan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah model *Problem Solving* dari Yaqin dan Pramukantoro.

Meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Tidak hanya penggunaan model pembelajaran, dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang menarik.

Media menurut Wati *et al* (2014:17) media merupakan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran biasanya dapat dibuat oleh guru/ pendidik/ pengajar. Sedangkan Sundayana (2013: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan suatu materi pembelajaran. Salah satu media yang mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa adalah media komik. Media komik memiliki keunggulan yaitu mampu menarik perhatian siswa karena disertai gambar dan kata-kata sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita. Hal tersebut sejalan dengan Widana (2018: 39) yang menyatakan bahwa komik mampu menyampaikan pesan kepada pembaca melalui gambar dan tulisan yang memiliki alur cerita sehingga pembaca memiliki gambaran nyata tentang isi cerita yang ingin disampaikan. Media komik tematik berisi muatan Bahasa Indonesia dengan materi puisi dan IPA dengan materi siklus makhluk hidup, siswa akan lebih mudah merumuskan masalah yang diberikan dengan membaca komik tematik karena di dalamnya berisi materi yang memudahkan siswa dalam merumuskan masalah.

Penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kojong (2017) penerapan model *Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Penelitian yang dilakukan Ariyanti *et al* (2017) kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar mengalami peningkatan dengan penerapan model *problem solving*. Ahmat (2013) pembelajaran dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan keterampilan membaca cerita di kelas V Sekolah Dasar. Enawaty dan Hilma (2010) media komik memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba menerapkan model

pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media komik tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA di SD 1 Jepang Kudus. Maka dari itu peneliti mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Model *Problem Solving* Berbantuan Media Komik Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

2. METODE PENELITIAN

Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

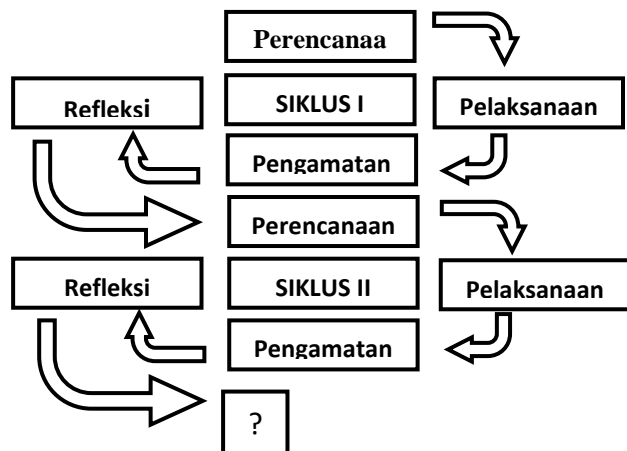
Siswa kelas IV SD 1 Jepang tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 orang. Terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan merupakan subjek dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas IV SD 1 Jepang berdasarkan kesepakatan peneliti dengan guru kelas dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan	Hari, tanggal	Waktu
I	Pertemuan I	Senin, 6 Januari 2020	6 × 35 Menit
	Pertemuan II	Selasa, 7 Januari 2020	6 × 35 Menit
II	Pertemuan I	Senin, 13 Januari 2020	6 × 35 Menit
	Pertemuan II	Selasa, 14 Januari 2020	6 × 35 Menit

Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ialah jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Empat tahapan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Sumber: (Arikunto, *et al* 2014: 16)

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang diperoleh berupa hasil tes evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa yang berupa skor atau angka. Pada penelitian ini data kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata klasikal, nilai tes individu siswa dan nilai ketuntasan klasikal hasil tes evaluasi siswa tiap akhir siklus yang berupa soal uraian berjumlah 10 soal dengan muatan

Bahasa Indonesia dan IPA. Ketuntasan belajar apabila sesuai dengan KKM yang ditentukan di SD 1 Jepang yaitu 70 untuk muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

Aktivitas siswa dan keterampilan guru menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan menerapkan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. Penilaian lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa dilakukan setelah melakukan perhitungan dan perolehan total skor yang selanjutnya disesuaikan dengan pedoman penskoran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan model problem solving berbantuan media komik tematik dilaksanakan pada kelas IV SD 1 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Permasalahan yang ditemukan pada IV SD 1 Jepang ialah kurangnya inovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan saat mendengarkan materi yang diajarkan. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat diketahui berdasarkan hasil tes prasiklus yang telah dilakukan pada tanggal 12 November 2019 pada siswa kelas IV SD 1 Jepang pada tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan yaitu: nilai tertinggi 85, nilai terendah 25, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 3 siswa, jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 31 siswa, ketuntasan klasikal 8.80% dan nilai rata-rata klasikal

46 dengan kriteria kurang. Kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah diakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, dan kegiatan pembelajaran yang hanya menyimak dan mengerjakan soal latihan.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. Menurut Ariyanto (2018: 108) model pembelajaran *Problem Solving* merupakan cara menstimulus peserta didik untuk menelaah tentang suatu masalah yang kemudian dianalisis dan dipecahkan masalahnya. Carolin (2015: 48) *Problem Solving* siswa dituntut belajar sendiri secara mandiri dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Solving* adalah model pembelajaran yang melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran.

Media komik tematik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Widana (2018:39) menyatakan bahwa media komik yang berupa gambar dan tulisan mampu menyampaikan pesan kepada pembaca dengan gambaran yang nyata dan menarik. Sedangkan menurut S. Dhita (2018: 80) komik yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu memotivasi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Komik tematik dapat memudahkan siswa

dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru karena berisi materi yang siklus hidup makhluk hidup dan puisi yang dibuat semenarik mungkin agar siswa mudah memahami materi yang ingin disampaikan guru.

Peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. Tindakan ini disesuaikan dengan jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan diterapkan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: (1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan, (2) Mencari data, (3) Menetapkan jawaban sementara, (4) Menguji kebenaran jawaban sementara, dan (5) Menarik kesimpulan. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa peneliti menggunakan soal tes evaluasi yang disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Susanto (2013: 125-126) yaitu: (1) Memberikan penjelasan sederhana, (2) Membangun keterampilan dasar, (3) Menyimpulkan, (4) Memberikan penjelasan lanjut, (5) Mengatur strategi dan taktik.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar tema 6 cita-citaku melalui model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. hasil penelitian pada prasiklus, siklus I, dan siklus II diperoleh data sebagai berikut.

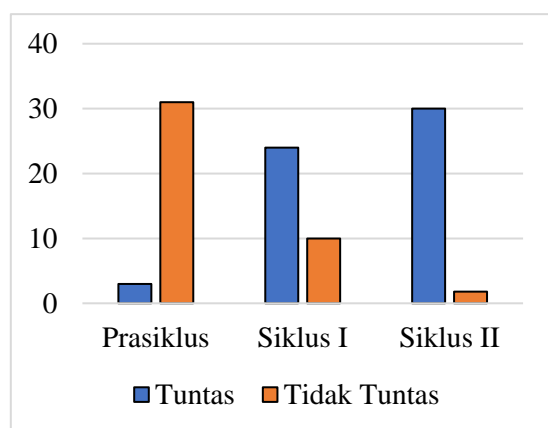
Tabel 2. Peningkatan Kemampuan berpikir kritis Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Nilai	Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		F	P(%)	F	P(%)	F	P(%)
≥ 70	Tuntas	3	9	24	71	30	88
< 70	Tidak Tuntas	31	91	10	29	4	12
Jumlah		34	100	34	100	34	100
Rata-rata		46		72		80	
Minimum		25		50		65	
Maksimum		85		90		93	

Sumber: Data Primer

Keterangan : F = Frekuensi
P = Persentase

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil tes evaluasi siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPA mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik terbukti sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang dapat dilihat dari kenaikan rata-rata dari prasiklus, siklus I dan siklus 2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari hasil tes evaluasi yang disajikan melalui gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis

Berdasarkan gambar 2 hasil evaluasi tes akhir siklus I yang sudah diselesaikan diakhir pembelajaran diperoleh hasil siklus I dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, jumlah siswa tuntas sebanyak 24 siswa, jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 10 siswa, ketuntasan klasikal sebesar 70,60% dan nilai rata-rata 72 dengan kriteria cukup. Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari hasil tes prasiklus ke siklus I.

Hasil evaluasi tes akhir siklus II diperoleh hasil siklus II dengan nilai tertinggi 93, nilai terendah 65, jumlah siswa tuntas sebanyak 30 siswa, jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 4 siswa, ketuntasan klasikal 88,24%, dan nilai rata-rata 80 dengan kriteria baik. terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Tes evaluasi siklus II pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA sudah mampu mencapai target ketuntasan klasikal hasil tes evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa yaitu 70%, sebab ketuntasan klasikal pada siklus II mendapatkan 88%. Maka tes evaluasi hasil belajar siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada tema 6 kelas 4 SD 1 Jepang setelah menggunakan model *problem solving* berbantuan media komik tematik secara individu maupun klasikal. Walaupun ada empat siswa yang belum tuntas secara klasikal, namun presentase yang diperoleh sudah memenuhi batas minimal indikator keberhasilan yang sudah ditentukan, jadi sudah terbukti bahwa penerapan model

problem solving berbantuan media komik tematik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD 1 Jepang Kec. Mejobo Kab. Kudus dapat diupayakan melalui pembelajaran dengan *Problem Solving* berbantuan media komik tematik. Hal ini nampak pada perbandingan ketuntasan klasikal hasil tes evaluasi diperoleh data prasiklus: 8,80% siklus 2: 70,60% siklus II: 88,24.

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, disarankan kepada para guru mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam pembelajaran untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru lebih bisa memperhatikan siswa secara merata dan adil sehingga tidak ada siswa yang tidak ikut berdiskusi saat berkelompok maupun saat pembelajaran berlangsung, dan yang siswa nilainya dibawah rata-rata sebaiknya diberikan perhatian yang lebih baik sehingga siswa mampu mendapatkan nilai diatas rata-rata dengan baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, J., & Wahyu S. 2013. Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-9.
- Ardianti, S.D., Himmatul U. & Erik A.I. 2018. *PAKEM dalam kurikulum 2013*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Ariyanti, Nova Dwi. Haryono., dan Mohammad M. 2017. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Stoikiometri Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Modul Di Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 6(1), 62-68
- Ariyanto, Metta. Firosalia Kristin., dan Indri Anugrahani. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2 (3), 106-115
- Carolyn, Yuvencia. Sulistyo S., dan Agung N.C.S. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Solving* Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X MIA 1 SMA Bhinneka Karya 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(4), 46-53
- Enawaty, Eny & Hilma Sari. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 24-36
- Kojong, Trifena Keke. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Penerapan Model Problem Solving. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 359-366.
- S. Dhita A.P. dan Tri Nova H.Y. 2018. Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Maju*, 5(1), 79-90
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sulistyaningkarti, Lilih. Budi U., dan Haryono. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 5 (2), Hal 1-9.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*: Jakarta: Kencana
- Wati, Yuli Ratna, Suryadi Budi U., dan Tri R. 2014. Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) Dengan Media Komik terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X Sma Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2), Hal 16-21
- Widana, I Nengah Suka. N. Putri Sumaryani., dan Ni Luh W.A.P. 2018. Memicu Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi melalui Model *Blended Learning* Berbantuan Komik Digital. *Emasains*, 7(1), 38-48.
- Yaqin, Ainul & J.A Pramukantoro. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Dasar-Dasar Kelistrikan Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (1), 237-245.

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PERSUASI MELALUI MODEL THINK PAIR AND SHARE BERBANTUAN MEDIA VISUAL

Nuri Arifah¹, Purnomo², Sukarir Nuryanto²

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis persuasi, keterampilan guru dan aktivitas siswa melalui model pembelajaran Think Pair and Share berbantuan media visual yang dilakukan di SD Negeri Sekaran 02. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan nontes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keterampilan menulis di siklus I sebanyak 35,29% (cukup), siklus II sebesar 58,82% (baik), dan siklus III sebesar 88,23% (sangat baik). (2) keterampilan guru di siklus I adalah 19 (cukup), siklus II 23 (baik) dan siklus III sebesar 27 (sangat baik), (3) aktivitas siswa di siklus I adalah 16,23 (cukup), siklus II sebesar 20,76 (baik) dan siklus III sebesar 22,58 (sangat baik). Simpulan penelitian ini adalah melalui model pembelajaran Think Pair and Share berbantuan media visual dapat meningkatkan keterampilan menulis, keterampilan guru, dan aktivitas siswa.

Kata kunci: teks persuasif, menulis, keterampilan, think pair and share,

Abstract

The purpose of this research was to improve of persuasive writing skill through Think Pair and Share model assisted visual media at the four grade of SDN Sekaran 02 Semarang. The design of research used class room action research. This action research consisted of three cycles. Each cycle includes planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques used were test and nontest. The result of research so that data were analyzed by qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that: (1) the students' writing skill in cycle I got 35,29% (fair), in cycle II obtained 58,82% (good) and in cycle III got 88,23% (very good). (2) the teacher skill in cycle I got 19 (fair), in cycle II obtained 23 (good) and in cycle III obtained 27 (very good). (3) The students' behavior in cycle I obtained average score of 16,23 (fair), in cycle II got 20,76 (good) and in cycle III obtained 22,58 (very good). The conclusion of this research is the Think Pair and Share model assisted visual media can improve the students' writing skill, teacher skill and students' activities.

Keywords: *persuasive text; writing, skill; think pair and share, visual*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 bahwa Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini

merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespons situasi lokal, regional, nasional, dan global. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan guru kelas IV pada akhir semester gasal mata pelajaran bahasa

Indonesia dengan hasil belajar menulis menunjukkan bahwa 6 siswa dari 17 siswa di kelas yang mencapai nilai ketuntasan minimal dan 11 siswa masih dibawah KKM. Mayoritas siswa kelas IV belum bisa menulis karangan dengan baik dan dalam proses pembelajaran siswa sulit untuk bekerjasama dalam kelompok. Selain itu, permasalahan tentang masih kurangnya keterampilan siswa dalam menulis merupakan masalah yang mendesak dan memerlukan perbaikan pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif agar siswa mampu mengembangkan daya imajinasinya dalam menulis karangan serta untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dicari alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, diperlukan kemampuan merancang pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran yang berkualitas. Namun kenyataan di lapangan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Persuasi melalui Model *Think Pair and Share* Berbantuan Media Visual pada Siswa Kelas IV SDN Sekaran 02”.

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: (1) Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan menulis persuasi melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02? (2) Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis persuasi melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02? (3) Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02? (4) Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02?

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterampilan menulis persuasi melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02; (2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis persuasi melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02; (3) Mendeskripsikan keterampilan guru melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02; (4) Mendeskripsikan aktivitas siswa melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual pada siswa kelas IV SDN Sekaran 02.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Ngafifi dan Siti Irene Astuti D yang menerapkan model *Think Pair and Share* dalam

pembelajaran yang bertujuan bertujuan untuk meningkatkan: (1) Aktivitas Belajar Siswa, (2) Sikap Siswa, dan (3) Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Sukoharjo, Wonosobo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terlaksana dalam dua siklus dengan menggunakan desain Kemmis & Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: (1) Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa; pada akhir siklus I dengan rata-rata 67,84 menjadi 81,20 pada akhir siklus II. (2) Ada peningkatan nilai sikap siswa. Rata-rata nilai sikap siswa pada akhir siklus I 77,20 menjadi 84,49 pada akhir siklus II. (3) Terjadi Peningkatan hasil belajar dari kondisi awal dengan nilai rata-rata 65,58, pada akhir siklus I menjadi 79,10, dan pada akhir siklus II menjadi 85,90.

Keterampilan menulis persuasi dalam penelitian ini adalah menulis gagasan yang bersifat membujuk atau mengajak seseorang untuk berbuat sesuatu sesuai dengan keinginan penulis yang akan dilakukan siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai menulis karangan persuasi melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual.

Keterampilan mengajar adalah berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas

pembelajaran secara terencana dan profesional (Rusman, 2011:80-93). Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya digambarkan melalui delapan keterampilan mengajar yaitu: (1) ketrampilan membuka pelajaran berupa melakukan apersepsi, menyiapkan media dan pengkondisian kelas, (2) keterampilan menjelaskan berupa menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran, (3) keterampilan bertanya berupa guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari, (4) keterampilan mengelola kelas berupa guru mengarahkan siswa untuk berpasangan dengan teman sebangkunya, (5) keterampilan membimbing diskusi kecil berupa guru membimbing siswa dalam diskusi dengan mengarahkan aturan diskusi, (6) keterampilan memberi penguatan berupa guru memberikan penguatan dan refleksi diri, (7) keterampilan menutup pelajaran berupa guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi.

Aktivitas belajar siswa merupakan aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental yang terjadi pada saat kegiatan belajar berlangsung (Usman, 2009:22). aktivitas belajar siswa adalah semua kegiatan aktif yang dilakukan siswa yang terjadi pada saat melakukan interaksi dengan teman, guru, dan lingkungan belajarnya untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis persuasi di kelas IV SD melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual dengan 3 pokok bahasan yaitu: (1) langkah-langkah

penyusunan persuasi; (2) kerangka karangan persuasi dan; (3) penulisan kerangka persuasi, yang indikatornya meliputi: 1) *emotional activities* berupa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran, 2) *listening activities* berupa siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan oleh guru, 3) *oral activities* berupa siswa menjawab pertanyaan dari guru, 4) *motor activities* berupa siswa berkelompok berpasangan dengan teman sebangku, 5) *listening activities* berupa siswa bertukar pendapat dan mempresentasikan hasil diskusinya kemudian membahas bersama-sama, 6) *emotional activities* berupa motivasi diri terhadap pembelajaran, 7) *mental activities* berupa siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru.

Model pembelajaran *Think Pair and Share* ini termasuk dalam kelompok diskusi kecil karena anggotanya hanya 2 orang dalam satu kelompok atau berpasangan. Pasangan saling bertukar pendapat mengenai materi yang disampaikan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis persuasi di kelas IV SD melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual.

Media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan (Hamdani, 2011: 248). Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak. Media visual dalam penelitian ini adalah media yang

dapat dilihat mata seperti gambar poster yang dapat diamati dengan indra penglihatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui model *Think Pair and Share* berbantuan media visual di kelas IV SD.

2. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru sebagai peneliti yang melaksanakan pembelajaran dan siswa kelas IV SDN Sekaran 02 tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa sebanyak 17 siswa yang terdiri dari siswa perempuan 11 (64,7%) siswa dan siswa laki-laki 6 (35,3%) siswa.

Sumber data penelitian ini berasal dari guru, siswa, data dokumen, dan catatan lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes dan nontes (observasi, catatan lapangan dan dokumentasi). Variabel penelitian meliputi keterampilan menulis, keterampilan guru, dan aktivitas siswa.

Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif dengan menentukan rata-rata hasil menulis siswa dan disajikan dalam bentuk persentase. Data kuantitatif berupa keterampilan menulis persuasi yang diperoleh melalui soal uraian yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui tes tertulis yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan. Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, kuesioner (angket) dan catatan lapangan, dalam

pembelajaran dengan memberikan skor penilaian pada setiap indikator yang dilaksanakan. Hasil perhitungan dikelompokkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan karakter siswa. Adapun langkah-langkah untuk menentukan klasifikasi berdasarkan skor menurut Widoyoko, dkk (2012: 110-111) adalah sebagai berikut: (1) menentukan skor tertinggi, (2) menentukan skor terendah, (3) membagi jumlah kelas menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang, dan (4) menentukan jarak interval dalam penelitian ini berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa. Langkah-langkah untuk menentukan klasifikasi berdasarkan skor menurut Poerwanti, dkk (2008:6.9) adalah sebagai berikut: (1) menentukan skor minimal dan skor maksimal, (2) menentukan jumlah kelas interval atau kategori, (3) menentukan jarak interval dengan rumus jarak interval.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilakukan, model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual merupakan model terbaik dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang. Model *Think Pair and Share* berbantuan media visual yang memiliki 7 sintak, yakni: (1) Persiapan pembelajaran; (2) Menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin

dicapai; (3) Melakukan Tanya jawab mengenai materi/permasalahan; (4) Berkelompok berpasangan (2 orang); (5) Memimpin kelompok kecil diskusi dan mengemukakan hasil diskusinya; (6) Memberikan penguatan; (7) Evaluasi.

Sistem sosial dalam penelitian ini yaitu guru dikehendaki sebagai fasilitator, dan pembimbing siswa, bukan sebagai penyampai materi tunggal. Sedangkan, siswa aktif membangun pengetahuannya dalam pembelajaran tersebut melalui aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan informasi tersebut. Prinsip reaksi penelitian ini menghendaki tidak hanya terjadi satu arah tetapi komunikasi terjadi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa sehingga kelas dibentuk dalam kelompok-kelompok sehingga siswa lebih terarah dalam menulis persuasi berdasarkan bimbingan guru mengenai media yang digunakan yaitu berupa poster. Sistem pendukung yang digunakan dalam penelitian ini yaitu segala sesuatu yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut yang memungkinkan siswa aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuannya. Sistem pendukung tersebut adalah media visual berupa poster, kegiatan diskusi, lembar observasi, lembar catatan lapangan, lembar LKS, dan lembar evaluasi. Model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual seperti ini, mampu meningkatkan karakter anak pada saat pembelajaran, yakni mengembangkan kemampuan

demokratis dan bekerja sama, serta secara interaksional mampu mengembangkan keterampilan menulis

persuasi dengan jumlah skor rata-rata 2,45 (81,67%) dengan kategori sangat baik.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil peningkatan keterampilan menulis persuasi siklus I, II dan III sebagai berikut:

NILAI	Prosentase Siklus I		Prosentase Siklus II		Prosentase Siklus III	
80,5 ≤ skor ≤ 100	-	-	6	35,29%	10	58,82%
62 < skor ≤ 80,5	6	35,29%	10	58,82%	5	29,41%
43,25 < skor ≤ 62	7	41,18%	1	5,89%	2	11,77%
25 ≤ skor ≤ 43,25	4	23,53%	-	-	-	-

Berdasarkan hasil keterampilan menulis persuasi ini diketahui bahwa model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual mampu meningkatkan keterampilan menulis persuasi. Terbukti dengan perolehan prosentase ketuntasan belajar klasikal yaitu pada siklus I sebanyak 6 (35,29%) dengan kategori baik. Pada siklus II,

perolehan mengalami peningkatan menjadi sebanyak 10 (58,82%) dengan kategori baik dan 6 (35,29%) dengan kategori sangat baik. Pada siklus III perolehan meningkat menjadi 10 (58,82%) dengan kategori sangat baik dan sebanyak 5 (29,41%) berkategori baik.

Tabel 2. Rekapitulasi skor Keterampilan Guru siklus I, II dan III

No	Indikator	Sub Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Membuka pelajaran	Melakukan apersepsi, menyiapkan media dan pengkondisian kelas	3	4	4
2	Menjelaskan	Menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran	4	4	4
3	Bertanya	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari	3	3	4
4	Mengelola kelas	Guru mengarahkan siswa untuk berpasangan dengan teman sebangkunya	4	4	4
5	Membimbing diskusi kelompok kecil	Guru membimbing siswa dalam diskusi dengan mengarahkan aturan diskusi	3	3	4
6	Memberi penguatan	Guru memberikan penguatan dan refleksi diri	1	2	3
7	Menutup pelajaran	Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi	1	3	4
Jumlah Skor			19	23	27
Prosentase			67,85%	82,14%	96,43%
Kategori			2,44 Cukup	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil PTK yang telah berbantuan media visual mampu dilaksanakan, diketahui bahwa model meningkatkan keterampilan guru. Hal pembelajaran *Think Pair and Share* tersebut terbukti terjadi peningkatan dari siklus I jumlah skor yang didapatkan 19

(67,85%) dengan kategori cukup, kemudian jumlah skor meningkat pada siklus II menjadi 23 (82,14%) dengan kategori baik, dan jumlah skor meningkat lagi pada siklus III yaitu 27 (96,43%) dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Rekapitulasi skor Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

No	Indikator	Sub Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	<i>emotional activities</i>	Mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran	3	3	3,41
2	<i>listening activities</i>	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan oleh guru	2,23	2,94	3
3	<i>oral activities</i>	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	2,41	3	3,18
4	<i>motor activities</i>	Siswa berkelompok berpasangan dengan teman sebangku	2,12	2,82	3,23
5	<i>listening activities</i>	Siswa bertukar pendapat dan mempresentasikan hasil diskusinya kemudian membahas bersama-sama	2,18	3,18	3,3
6	<i>emotional activities</i>	Motivasi diri terhadap pembelajaran	2,47	3	3,12
7	<i>mental activities</i>	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru	1,9	2,82	3,35
Jumlah Skor			16,23	20,76	22,58
Rata-rata skor			2,34	2,966	3,22
Presentase			57,96%	74,14%	80,64%
Kategori			Cukup	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual mampu meningkatkan aktivitas siswa. Hal tersebut terbukti terjadi peningkatan dari siklus I jumlah skor yang didapatkan 16,23 (57,96%) dengan kategori cukup, kemudian jumlah skor meningkat pada siklus II menjadi 20,76 (74,14%) dengan kategori baik, dan jumlah skor meningkat lagi pada siklus III yaitu 22,58 (80,64%) dengan kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Siburian, Asih Tiur (2013.3(3).30-43)

yang berjudul *Improving Students' Achievement On Writing Descriptive Text Throught Think Pair Share. In the first test, the students get the mean of mark 66,4375. It dramatically increases on the second test, which gets 78,125. Additionally, on the thirth test the mean of students' mark reaches a pick on 87,5625. Observation result showed that the students gave their good attitudes and responses during teaching ang learning by applying the application of TPS (Think air Share) method. Questionnaire and interview report showed that students agree that the application of TPS (Think Pair share)*

method had helped them in writing descriptive text. It can be conclude that the students' achievement is improved when they are taught by TPS method. Pada tes pertama, para siswa mendapatkan rata-rata mark 66,4375. Ini secara dramatis meningkatkan pada tes kedua, yang mendapat 78,125. Selain itu, pada tes ketiga rata-rata mark siswa mencapai memilih pada 87, 5625. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memberikan sikap dan tanggapan yang baik mereka selama proses belajar mengajar dengan menerapkan penerapan TPS (*Think pair share*) metode.

Penelitian ini terbukti telah meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menulis persuasi di SDN Sekaran 02 Semarang yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan menulis, keterampilan guru, dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sampai siklus III. Hasil penelitian ini berimplikasi bagi guru dan sekolah. Implikasi hasil penelitian ini akan diuraikan secara teoretis, praktis, dan pedagogis dalam uraian berikut ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan hasil penelitian, simpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual dapat meningkatkan pembelajaran menulis persuasi di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan menulis, keterampilan guru, aktivitas siswa. Peningkatan pembelajaran tersebut dapat diuraikan dalam uraian berikut ini.

- a. Model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual yang paling baik meningkatkan keterampilan menulis. Guru sebagai fasilitator, yang membantu siswa dalam menulis dan siswa sebagai obyek dengan pola pembelajaran dalam pembelajaran *Think Pair and Share* yaitu pembelajaran bahasa yang menerapkan ke-empat keterampilan berbahasa (membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan) dalam satu kali pertemuan. Dengan sistem pendukung yaitu media visual berupa poster, kegiatan diskusi, lembar observasi, lembar catatan lapangan, lembar LKS, dan lembar evaluasi.
- b. Penerapan model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual seperti ini, mampu meningkatkan karakter anak pada saat pembelajaran, yakni anak lebih aktif dalam proses pembelajaran serta secara interaksional mampu mengembangkan keterampilan menulis persuasi dengan perolehan prosentase ketuntasan belajar klasikal yaitu pada siklus I sebanyak 6 (35,29%) dengan kategori baik. Pada siklus II, perolehan mengalami peningkatan menjadi sebanyak 10 (58,82%) dengan kategori baik. Pada siklus III perolehan meningkat menjadi 10 (58,82%) dengan kategori sangat baik dan sebanyak 5 (29,41%) berkategori baik.
- c. Penerapan model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual dapat meningkatkan keterampilan guru peningkatan dari siklus I jumlah skor yang didapatkan

19 (67,85%) dengan kategori cukup, kemudian jumlah skor meningkat pada siklus II menjadi 23 (82,14%) dengan kategori baik, dan jumlah skor meningkat lagi pada siklus III yaitu 27 (96,43%) dengan kategori sangat baik.

- d. Penerapan model pembelajaran *Think Pair and Share* berbantuan media visual dapat meningkatkan aktifitas siswa peningkatan dari siklus I jumlah skor yang didapatkan 16,25 (57,96%) dengan kategori cukup, kemudian jumlah skor meningkat pada siklus II menjadi 20,76 (74,14%) dengan kategori baik, dan jumlah skor meningkat lagi pada siklus III yaitu 22,58 (80,64%) dengan kategori sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Arsyad, Azar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Anitah, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zaenal. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Yrama Widya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik..* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Doyin, Muhk dan Wagiran. 2011. *Bahasa Indonesia*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Standar Isi Mata Pelajaran SD/MI tahun 2007 Universitas Negeri Semarang
<http://digilib.unimed.ac.id/upayameningkatkan-kemampuanmembaca-siswa-kelas-iimelalui-media-kartu-katapada-mata-pelajaran-bahasaindonesia-di-sdn-negeri-no104252-desa-sei-tuankecamatan-pantai-labu-26698.html>
- <http://digilib.unimed.ac.id/meningkatkan-hasil-belajar-membaca-siswapada-tema-pengalamandengan-menggunakan-mediabermain-kartu-kata-padasiswa-kelas-1-sd-swastaummi-fatimah-medan-tp-20122013-27383.html>
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/viewFile/2428/2016>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK BERBASIS *CIRCUIT TRAINING* TERHADAP KEBUGARAN JASMANI

Amilia Putri Widyowati¹, Isa Ansori², Sutaryono³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

¹E-mail: amiliaputriwidyowati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* terhadap kebugaran jasmani siswa kelas IV SDN Gugus Merpati Kecamatan Jepara. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental* dan bentuk *nonequivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Merpati. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*, dimana siswa kelas IV SDN Panggang 6 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN Panggang 9 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Sedangkan teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang meliputi uji t dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesamaan dua rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ditolak sehingga didapatkan rata-rata kebugaran jasmani kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan N-gain kelas eksperimen (0,5672) > kelas kontrol (0,4167). Simpulan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran taktis berbasis permainan terhadap kebugaran jasmani siswa kelas IV SDN Gugus Merpati Kecamatan Jepara.

Kata Kunci: model pembelajaran atletik; *circuit training*; kebugaran jasmani

Abstract

This study aims to test the effectiveness of the athletic learning model based on circuit training on the physical fitness of the fourth grade students of Gugus Merpati State Elementary School, Jepara District. This type of research is an experimental research with a research design using a quasi experimental and a nonequivalent control group form. The population in this study were all fourth grade students of Gugus Merpati State Elementary School. The sampling technique used cluster sampling, in which grade four of Panggang State Elementary School 6 as the experimental class and grade four of Panggang State Elementary School 9 as the control class. Data collection was done by using test and non-test techniques. Meanwhile, the data analysis technique used normality test, homogeneity test, and hypothesis test which included t-test and N-gain test. The results showed that the similarity of the two means of the experimental class and the control class was rejected so that the average physical fitness of the experimental class was higher than the control class and the N-gain of the experimental class (0.5672) > the control class (0.4167). The conclusion in this study is that the athletic learning model based on circuit training is more effective than the game-based tactical learning model for the fourth grade students' physical fitness of Gugus Merpati State Elementary School, Jepara District.

Keywords: athletic learning model; circuit training; physical fitness

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan membentuk watak dan mengembangkan potensi kemampuan peserta didik agar

mampu memiliki pengetahuan yang tinggi serta berguna bagi kehidupan di masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional

menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan utama dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, dalam pelaksanaannya memiliki tiga jenjang pendidikan diantaranya yaitu, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) diberikan mulai dari jenjang pendidikan dasar. Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 11 menyebutkan bahwa olahraga dalam pendidikan adalah pendidikan yang mengatur pada jasmani siswa dan dilaksanakan secara teratur dan berkelanjutan agar memperoleh suatu pengetahuan, kesehatan, kepribadian, keterampilan dan kebugaran. Oleh sebab itu, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek perilaku hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis.

Menurut Cowell dan Hozeltn (Sukintaka) menyebutkan bahwa mendapatkan tujuan pendidikan perlu untuk melakukan peningkatan dalam

kebugaran jasmani, keadaan sosial, pengembangan mental, dan moral yang baik bagi anak. Oleh sebab itu, kebugaran jasmani menjadi sangat penting dalam mendukung civitas akademika dan aktivitas belajar siswa. Dengan kata lain, aktivitas belajar pada siswa akan menjadi baik bergantung pada kondisi kebugaran jasmani yang baik pula. Tanpa kondisi kebugaran jasmani yang baik, aktivitas belajar akan menjadi kurang maksimal. Permasalahan aktivitas belajar yang kurang maksimal juga ditemukan pada SDN Gugus Merpati, dimana siswa kelas IV sering merasa cepat lelah saat pembelajaran PJOK berlangsung. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru PJOK yang menjelaskan bahwa siswa tidak serius dalam pembelajaran dan sering meminta untuk istirahat.

Hasil pengamatan dan wawancara ditemukan bahwa belum pernah dilaksanakan tes untuk mengukur kebugaran jasmani siswa. Tes pengukuran kebugaran jasmani merupakan hal yang penting untuk dilakukan karena dapat mengetahui kategori tingkat kebugaran siswa. Karena tingkat kebugaran jasmani yang baik adalah sebuah modal awal untuk pencapaian kebugaran jasmani dan secara otomatis akan mempengaruhi juga pada tingkat kondisi siswa dalam kegiatan belajar, karena siswa yang mempunyai tingkat kebugaran jasmani yang baik dapat menambah semangat saat proses pembelajaran. Selain itu, permasalahan yang dijumpai adalah pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran inovatif masih kurang. Guru hanya terbiasa dengan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa bosan selama pembelajaran berlangsung. Model

pembelajaran PJOK memiliki berbagai macam jenis dengan bentuk strategi, teknik, metode, dan langkah pembelajaran yang memperhatikan aspek konteks dan konten. Konteks tersebut adalah lingkungan pembelajaran yang dapat memberikan semangat dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik. Sedangkan konten berarti isi dari materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran PJOK seperti bagian dari gerak, permainan, senam, pendidikan luar kelas dan lain-lain. Salah satu model pembelajaran PJOK adalah model pembelajaran atletik. Model pembelajaran atletik adalah salah satu jenis model pembelajaran PJOK yang mana model pembelajarannya mencakup unsur gerak seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Menurut Mochamad Djumidar A. Widya (2004) menyebutkan bahwa atletik merupakan suatu unsur bagian yang mendominasi dari PJOK dengan mengutamakan kegiatan jasmani, perilaku hidup sehat, dan pengembangan sikap, sosial, mental dan emosional yang seimbang. Memahami hal tersebut maka metode latihan yang baik dan rutin juga akan mempengaruhi perkembangan jasmaninya. Metode latihan memiliki banyak macam, salah satunya adalah program latihan *Circuit Training* yang mudah dalam penerapan dan tidak memerlukan waktu yang lama.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Atletik Berbasis *Circuit Training* Terhadap Kebugaran Jasmani”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* terhadap kebugaran jasmani siswa

kelas IV SDN Gugus Merpati Kecamatan Jepara.

1. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Merpati. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari: (1) variabel bebas yaitu model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* dan model pembelajaran taktis berbasis permainan; (2) variabel terikat yaitu kebugaran jasmani siswa kelas IV pada pelajaran PJOK. Teknik pengumpulan data dengan tes dan non tes meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil belajar tersebut dianalisis dengan uji t dan uji N-gain. Uji t digunakan untuk membuktikan rata-rata tingkat kebugaran jasmani dengan menggunakan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* lebih dari rata-rata tingkat kebugaran jasmani dengan model pembelajaran taktis berbasis permainan. Uji N-gain untuk membuktikan peningkatan rata-rata tingkat kebugaran jasmani dengan menggunakan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* lebih dari peningkatan rata-rata tingkat kebugaran jasmani dengan model pembelajaran taktis berbasis permainan terhadap kebugaran jasmani kelas IV SDN Gugus Merpati.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Awal

Data awal dalam penelitian ini adalah data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1 Data Nilai *Pretest*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	72	40	53,5
Kontrol	72	40	53,57

Analisis data awal yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data nilai *pretest* menggunakan uji chi-kuadrat pada kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,2033$ dan nilai $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Pada kelas kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 7,3539$ dan nilai $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data nilai *pretest* menggunakan Uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,2746912$ dan $F_{tabel} = 1,761368$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima artinya data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Hasil Analisis Data Akhir

Data akhir pada penelitian ini adalah data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2 Data Nilai *Posttest*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	96	60	79,875
Kontrol	88	60	73,368

Sebelum analisis data akhir, data nilai *posttest* diuji dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis 1 yaitu uji perbedaan rata-rata (uji t) dan uji

hipotesis 2 yaitu uji peningkatan rata-rata (uji N-gain). Uji normalitas data nilai *posttest* menggunakan uji chi-kuadrat pada kelas eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,0830$ dan nilai $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Pada kelas kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,1884$ dan nilai $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* menunjukkan H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Uji homogenitas data nilai *posttest* menggunakan Uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,093859$ dan $F_{tabel} = 1,761368$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sehingga data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Kemudian dari data *posttest* yang berdistribusi normal dan homogen tersebut dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata

Kelas	N	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	32	79,875	8,527	1,995
Kontrol	38	61,895		

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,527$ dan $t_{tabel} = 1,995$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_1 diterima. Hal ini menjelaskan bahwa rata-rata hasil tes kebugaran jasmani siswa yang menggunakan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* lebih dari rata-rata hasil tes kebugaran jasmani siswa yang menggunakan model pembelajaran taktis berbasis permainan pada siswa kelas IV SDN Gugus Merpati.

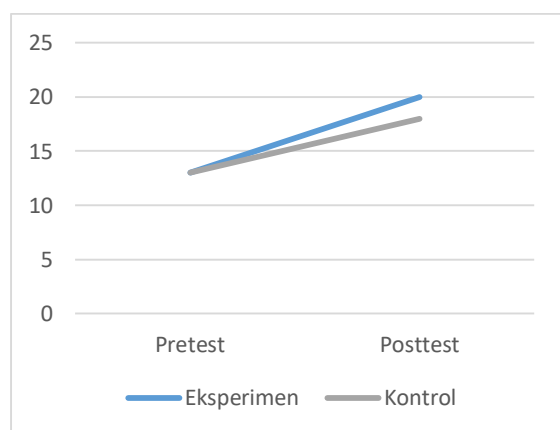
Selanjutnya dilakukan uji peningkatan rata-rata menggunakan uji N-

Gain. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	13,375	19,968	0,567	Sedang
Kontrol	13,314	18,342	0,416	Sedang

Data peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam diagram garis sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram N-Gain

Berdasarkan tabel 4 dan gambar diagram 1, rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 13,375 dan meningkat pada rata-rata *posttest* menjadi 19,968. Hasil N-Gain sebesar 0,567 dengan kriteria sedang. Rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 13,314 dan meningkat pada rata-rata *posttest* menjadi 18,342. Hasil N-Gain kelas kontrol sebesar 0,416 dengan kriteria sedang. Sehingga peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari peningkatan rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Perbedaan hasil tes kebugaran jasmani kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dikarenakan pembelajaran PJOK

menggunakan model pembelajaran taktis berbasis permainan belum dapat menekankan aspek gerak-gerak dasar olahraga kepada siswa. Siswa hanya difokuskan pada bermain dan berlomba. Dalam penerapan permainan membutuhkan banyak waktu untuk persiapan dari mulai pemanasan, pengarahan, pemberian contoh dan pengaplikasian permainan sehingga waktu yang tersisa untuk siswa melakukan permainan sangat terbatas dan siswa hanya bisa bermain dalam waktu yang singkat karena adanya pembagian kelompok sesuai dengan peraturan permainannya. Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kurang tepat jika digunakan untuk materi kebugaran jasmani karena dalam materi kebugaran jasmani siswa dituntut untuk lebih banyak bergerak agar dapat memperoleh tujuan dari latihan kebugaran jasmani salah satunya yaitu untuk meningkatkan daya tahan tubuh. Kelemahan itulah yang menyebabkan pembelajaran di kelas kontrol kurang efektif sehingga hasil tes kebugaran jasmanipun kurang memuaskan.

Menurut Surat Keputusan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (SK Kemendikbud) Nomor: 041/U1987 menjelaskan bahwa atletik adalah ibu dari segala jenis cabang olahraga, hal ini membuat atletik menjadi cabang olahraga yang wajib ada untuk pendidikan di semua jenjang terlebih di sekolah dasar karena pada usia ini gerak dasar atletik dapat membuat siswa menjadi aktif. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran atletik sangat penting untuk dilakukan dalam jenjang sekolah dasar, agar dapat menarik minat siswa diperlukan adanya inovasi guru dalam pembelajaran yang perlu didorong dan inovasi harus sesuai dengan situasi,

kondisi, dan materi yang disampaikan. Menurut Djoko Pekik Irianto (2006:12) latihan kebugaran diartikan sebagai proses sistematis menggunakan gerakan bertujuan meningkatkan atau mempertahankan kualitas fungsi tubuh yang meliputi kualitas daya tahan paru-jantung, kekuatan dan daya tahan otot, kelentukan, dan komposisi tubuh. Menurut Sarwono (2007: 111) *circuit training* adalah suatu bentuk latihan yang terdiri atas rangkaian latihan yang berurutan, dirancang untuk mengembangkan kebugaran fisik dan keterampilan yang berhubungan dengan olahraga tertentu. Dengan menerapkan sistem *circuit training* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kebugaran jasmani sehingga dampak yang ditimbulkanpun menjadi positif.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Akhmad Sobarno (2016:15) menyatakan bahwa model atletik ini dapat digunakan untuk meningkatkan perspektif pedagogic penjas dalam pembelajaran. Penelitian oleh Adi Sumarsono (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran atletik merupakan metode pembelajaran yang bisa dikatakan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Penelitian oleh Imaniar Rachman (2014) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Atletik yang dimodifikasi dengan permainan formula 1 dapat dikatakan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran.

Untuk mendukung penerapan model pembelajaran atletik dengan penguatan konsep, diperlukan adanya suatu metode atau sistem latihan. Salah satu sistem latihan dalam PJOK mengenai kebugaran jasmani yaitu *circuit training*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Suminah (2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari *Circuit Training* terhadap peningkatan kebugaran jasmani sisiwa kelas IV SDN Percobaan 03 Pakem Sleman. Penelitian yang dilakukan oleh Ramandhani Ardi Pratiwi (2016) menyatakan bahwa dengan menggunakan latihan sirkuit dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 7 Merak Batin, Lampung Selatan.

3. SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah rata-rata tingkat kebugaran jasmani menggunakan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* pada kelas eksperimen lebih dari rata-rata tingkat kebugaran jasmani menggunakan model pembelajaran taktis berbasis permainan pada kelas kontrol, dan peningkatan rata-rata tingkat kebugaran jasmani menggunakan model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* pada kelas eksperimen lebih dari peningkatan rata-rata tingkat kebugaran jasmani menggunakan model pembelajaran taktis berbasis permainan pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran atletik berbasis *circuit training* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas IV SDN Gugus Merpati.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: Drs. Isa Ansori, M.Pd. sebagai dosen pembimbing pertama, Dra. Sri Susilaningasih, S.Pd., M.Pd., sebagai Mitra Bestari I, dan Drs. Sutaryono, M.Pd., sebagai Mitra Bestari II, yang telah

memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan manuskrip.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Widya, M. 2004. Gerak-Gerak Dasar Atletik dalam Bermain. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aditya, R. (2019). Development of Athletic Equipment Modifications in PJOK Learning Elementary School. *Journal of Nursing and Midwifery* 2 (1): 153-158.
- Akbaruddin, A. (2018). Pengaruh Kids' Athletics Terhadap Self-Esteem dan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* IV (1): 75-94.
- Hidayat, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Atletik Dengan Menggunakan Metode Sirkuit Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 16 (1): 92-100.
- Hidayat, S. (2019). Kesegaran Jasmani Siswa 10-12 Tahun Se-Kota Gorontalo. *Jambora Journal of Sports Coaching*, 1 (1): 12-21.
- Irianto, D. 2004. Pedoman Praktis Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan. Yogyakarta: ANDI offset.
- Ma'mun, A. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi. *ACTIVE Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations* 4 (10): 2094-2099.
- Margono, A. (2018). The Effect of Game-Based Circuit Training Model and Leg Length on 60-Meter Sprint. *Journal of Physical Education and Sports* 7 (3): 216-220.
- Pratiwi, A. (2013). Pengaruh Aktivitas Olahraga Terhadap Kebugaran Jasmani. *JSSF Journal of Sport Sciences and Fitness* 2 (3): 32-36.
- Sarwono. 2007. Meningkatkan Kelincahan Pemain Bulutangkis dengan Latihan Sirkuit Pliometrik. *Procceding Seminar Nasional PORPERTI*. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.
- Sobarno, A. 2016. Model Pembelajaran Atletik Ditinjau dari Prespektif Pedagogik Penjas (*Athletic Learning Model See From Pedagogi Prespektive*). *Jurnal Motion* VII(1): 15-21.
- Sonchan, W. (2017). The Effects of a Circuit Training Program on Muscle Strength, Agility, Anaerobic Performance and Cardiovascular Endurance. *International Journal of Sport and Health Science* 11 (4): 176-179.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukintaka. 1992. Teori Pendidikan Jasmani. Solo: Esa Grafika.
- Sumarsono, A. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra* 4(2): 070-083.
- Suminah. 2015. Pengaruh *Circuit Training* Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IV Putra SD Negeri Percobaan 3 Pakem Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surat Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 041/U/1987.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat
1 tentang Sistem Pendidikan
Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 3 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1
Ayat 11 tentang Sistem
Keolahragaan Nasional.

PENGEMBANGAN BUKU AJAR *ELINVA* BERBASIS AUDIO, VISUAL, KINESTETIK MUATAN PEMBELAJARAN IPA

Faizatur Rifqiyah¹, Arif Widagdo²

^{1,2} **Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia**

E-mail: faizarifqiyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar elektronik berbasis audio, visual, kinestetik materi macam-macam gaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN 1 Jambu serta menguji keefektifan dan kelayakan buku ajar tersebut. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Alat pengumpulan data berupa angket, dokumentasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, analisis normalitas, uji t-test dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar *ELINVA* mendapatkan nilai kelayakan 90% untuk validasi media dengan kategori sangat layak, dan kelayakan materi sebesar 80% dengan kategori layak, data dilengkapi dengan hasil analisis data akhir pada uji coba pemakaian produk di kelas kecil dan uji coba produk pada kelas besar. Pada uji coba produk kelas besar menunjukkan hasil perhitungan uji t-test dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,62 > -1,67$ maka terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil tes awal dan tes akhir didukung dengan hasil uji n-gain 0,51 dengan kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik materi macam-macam gaya layak dan efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Jambu.

Abstract

This research was aimed to develop an electronic textbook based on audio, visual, kinesthetic material of various styles to improve fourth grade science learning outcomes of SDN 1 Jambu and to examine the effectivity of the textbook. This research used a method from Borg and Gall model with questionnaire, documentation, interview, and examination as a collecting data method. Descriptive statistics, normality analysis, t-test, and n-Gain were used as an analysis data technique. The result found that *ELINVA* textbook gained 90% eligibility value for media validation with a very feasible category, and 80% for material feasibility with a feasible category. The data also complemented by the result of final data analysis on product trialed on the small classes and big classes. On the big classes showed that the test calculation result of t-count value $>$ t-table value, namely $25,62 > -1,67$, therefore there was a significant result from the first and the final test and reinforced by the \neg n-gain value 0,51 with medium category. The conclusion of this research was *ELINVA* textbook wich based on the audio, visual, kinesthetic material of various styles was feasible and effective in improving science learning outcome for fourth grade students of SDN 1 Jambu.

1. PENDAHULUAN

Pelaksanaan kurikulum pendidikandi Indonesia telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 tahun 2014 yang menjelaskan

bahwa kurikulum 2013 terdiri atas Kerangka Dasar Kurikulum, Struktur Kurikulum, Silabus dan Pedoman Pelajaran dan Pembelajaran Tematik Terpadu. Dijelaskan dalam Permendikbud

No. 24 tahun 2016 bahwa tujuan dari sebuah kurikulum pendidikan terdiri dari empat kompetensi dasar yaitu, (1) sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) sikap kognitif; (4) sikap keterampilan, keempat sikap tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kokurikuler.

Pendidikan adalah sebuah proses mempelajari hal-hal yang baru, belajar adalah hal utama yang dilakukan dalam sebuah pendidikan. Pengertian belajar dapat diartikan dengan berbagai kalimat dan juga sudut pandang yang berbeda, dalam Hamalik (2015) menjelaskan bahwa belajar adalah mengubah atau memperteguh kelakuan melalui sebuah pengalaman, sehingga belajar dimaknai sebagai sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Dalam belajar terdapat faktor-faktor yang juga mempengaruhi proses belajar, seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2013) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal yang merupakan faktor dalam individu saat sedang belajar dan faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu. Sehingga selain kesiapan dan motivasi siswa, faktor eksternal merupakan hal yang sangat penting dan sama berpengaruhnya untuk kualitas sebuah pendidikan.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Jambu, pada pembelajaran IPA di kelas IV hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai ulangan tema 3 pada pembelajaran IPA masih terdapat 7 siswa dari total 28 siswa yang belum melampaui KKM dengan rata-rata nilai kelas 71,40. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang bersemangat dan aktif dalam setiap pembelajaran, siswa menganggap bahwa

pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami ketika siswa membaca materi dalam buku ajar. Selain itu hal tersebut juga diperkuat dengan kurangnya sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa yang hanya mengandalkan buku ajar tematik yang diberikan pemerintah.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan buku ajar atau sumber belajar pendamping untuk pembelajaran yang lebih beragam dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Sitepu (2012) bahwa sekumpulan materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan secara tertulis ataupun tidak dan diuraikan secara runtut dapat disebut dengan buku teks pelajaran, dijelaskan lebih lanjut bahwa buku teks pelajaran digunakan sebagai pedoman manual bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dan juga sebagai acuan utama bagi siswa untuk belajar. Dilihat dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa adanya buku teks pelajaran sangat berperan besar terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran. Sependapat dengan hal tersebut menurut Sukerni (2015) manfaat yang diperoleh dengan mengembangkan sebuah buku ajar pendamping yaitu, didapatkan materi dan pembahasan yang lebih luas dan mendetail dari buku ajar pendamping; mendapatkan pengetahuan dan informasi yang lebih banyak; variasi ilmu pengetahuan yang disajikan lebih banyak dan beragam untuk dipelajari siswa. Alasan tersebut yang membuat pengembangan buku ajar penting untuk dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, sebuah buku tidak hanya berbentuk cetak

pada lembaran kertas saja, namun juga dapat terdiri dari berbagai jenis seperti pendapat Prastowo (2016: 42-43) dilihat dari sifatnya buku ajar dibagi menjadi empat jenis yaitu buku ajar berbasis media cetak, buku ajar berbasis teknologi, buku ajar dengan langkah khusus, dan buku ajar interaktif.

Untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa, maka buku ajar interaktif yang memanfaatkan teknologi dianggap lebih efektif digunakan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dkk (2018: 1134) mengungkapkan bahwa anak yang dinilai memiliki kemampuan membaca yang luas baik disekolah dan dirumah didukung dengan adanya teknologi yang mencukupi seperti buku digital.

Pengembangan buku ajar yang dilaksanakan peneliti dilandasi dari keberhasilan penelitianpenelitian yang sebelumnya, penelitian yang telah dilakukan oleh San Lai (2016) yang dimuat dalam jurnal internasional *Journal of Education in Science, Environment and Health* Vol.2 yang mendapatkan hasil bahwa guru sekolah dasar sangat terbantu dengan penggunaan buku elektronik. Penggunaan buku ajar juga didukung dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif, penggunaan model pembelajaran yang berbasis audio, visual, kinestetik dinyatakan baik untuk diterapkan seperti penelitian yang dilakukan oleh Pramuharti dkk, yang diseminarkan dalam *National Seminar on Elementary Education yang kemudain dimuat SHEs : Conference Series* Vol 1, No. 1 tahun 2018 dengan judul “*Application of Somatic Auditory Visualization*

Intellectually Learning Style to Improve the Understanding of the Concept of Struggle to Maintain Independence” yang membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *Somatic Auditory Intellectually Learning Style* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ulia dan Sari dalam Jurnal *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* Vol 5 (2) tahun 2018 yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran tipe Kooperatif Learning Visual, Auditory, kinestetik sangat berpengaruh pada kemampuan siswa sebesar 68,1% korelasinya. Dan juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratomo dkk dalam *Indonesian Journal of Curriculum and education Technology Studies* Vol. 4 (2) tahun 2016 yang mendapatkan hasil berupa pengembangan Buku Pintar Elektronik dengan Model pengembangan Borg and Gall yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu 82,6.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku ajar *ELINVA* (Elektronik, Interaktif, Inovatif) berbasis audio, visual, kinestetik yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi macam-macam Gaya kelas IV SDN 1 Jambu, menguji kelayakan buku ajar elektronik berbasis audio, visual, kinestetik yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Jambu, serta menguji tingkat keefektifan penggunaan buku ajar elektronik berbasis audio, visual, kinestetik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA

materi macam-macam gaya kelas IV SDN 1 Jambu .

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan Pengembangan atau banyak dikenal dengan Research and Development. Borg and Gall dalam Sugiyono (2015) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk baru dan memvalidasi kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah model penelitian pengembangan Borg and Gall 8 dari 10 langkah, yang meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Langkah tersebut diambil oleh peneliti dengan pertimbangan kesesuaian dan kebutuhan dari peneliti, karena pada tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar, mengetahui kelayakan, dan keefektifan dari buku ajar *ELINVA* pada subjek penelitian yang telah ditetapkan, dan juga pertimbangan lainnya adalah dari segi waktu dan biaya yang efisien yang diperlukan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes seperti angket, wawancara, data dokumen, dan dokumentasi. Analisis data yaitu dengan uji kelayakan oleh ahli media, uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda, analisis data awal yaitu uji normalitas kemudian dianalisis menggunakan statistik parametris yaitu uji *t-test* dan *n-gain* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pretest dan posttest.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2016: 37) meliputi: (1) analisis potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan langkah hingga langkah ke delapan menyesuaikan dengan tujuan dan keterbatasan waktu serta sumber dana peneliti, penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa Buku ajar *ELINVA* (Elektronik, Interaktif, Inovatif) berbasis Audio, Visual, Kinestetik materi macam-macam Gaya tanpa memproduksi secara masal dari produk yang telah dibuat. Pengembangan produk buku ajar *ELINVA* berbasis Audio, Visual, Kinestetik bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi pada pembelajaran IPA khususnya materi macam-macam Gaya. Pengembangan buku ajar ini di dasarkan pada teori tentang *Flipbook* yang dilakukan pembaharuan oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan Audio, Visual, Kinestetik untuk memenuhi cara belajar anak yang bervariasi.

Desain buku ajar *ELINVA* berbasis Audio, Visual, Kinestetik telah dinilai dan dilakukan validasi oleh dosen validator ahli Materi dan Media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi kelayakan oleh para dosen ahli bertujuan untuk menilai kelayakan dari buku ajar yang dikembangkan baik dari isi materi dan juga tampilan buku, kemudian peneliti

membuat rancangan dan gambaran awal dari buku yang digabungkan dari berbagai komponen dalam sebuah *prototype* dari buku ajar *ELINVA*. *Prototype* digunakan sebagai gambaran awal dari bentuk dan isi dari buku yang dikembangkan untuk dijadikan acuan dalam membuat produk yang sesungguhnya.

Hasil dari penilaian kelayakan oleh dosen validator ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat Validasi	Presentase
Validator Materi	Kelayakan Materi	80%
Validator Media	Kelayakan Media	91%

Berdasarkan hasil data pada tabel 1 penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa buku ajar *ELINVA* mendapat 80% kelayakan materi dengan kategori layak dan 91% nilai kelayakan media dengan kriteria sangat layak. Penilaian kelayakan yang telah dinyatakan valid sejalan dengan penelitian yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukanto dan Wardani dalam jurnal Mimbar Sekolah Dasar pada tahun 2016 dengan judul “Pembelajaran IPA Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis Lectora Inspire untuk siswa SD” hasil dari penelitian ini adalah produk CD Interaktif dinyatakan valid dan layak oleh ahli kelayakan media dan juga memberikan perubahan hasil belajar pada siswa. Penelitian lain yang juga mendukung hasil dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lawe dkk dalam Journal of

Madrasah Ibtidaiyah Education tahun 2018 dengan judul “Pengembangan e-modul dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” hasil dari penelitian tersebut E-modul yang diancang sebagai bahan ajar digital dapat memudahkan siswa untuk memahami pembahasan materi yang ada.

Hasil dari saran dan masukan yang didapatkan pada penilaian kelayakan digunakan peneliti untuk memperbaiki produk buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik sebelum digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung.

Setelah produk buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik dinyatakan valid dan layak maka dilakukan uji pemakaian pada pembelajaran secara langsung di SDN 1 Jambu. Analisis data hasil *pretest* dan *posttest* di hitung dengan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata signifikan antara skor pemahaman materi macam-macam gaya sebelum menggunakan buku ajar *ELINVA* dan sesudah menggunakan buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik. Berikut merupakan tabel hasil perhitungan Uji *t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired t-test*

Jumlah butir soal	Ratarata <i>posttest-pretest</i>	t hitung	t tabel	Keterangan
25	19,7857	25,6249	-1,67356	Ho ditolak dan Ha diterima

Hasil perhitungan dari data yang telah dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* 2013 yang ditunjukkan pada tabel 2 dapat diperoleh bahwa

data $t_{hitung}(25,6249) > t_{tabel} (-1,67356)$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA kelas IV antara sebelum dan sesudah menggunakan media buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik dengan bantuan *3D Pageflip*.

Hasil pengujian pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mahendra dalam Jurnal Riset Pedagogik tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Flash Book* Sejarah Peradaban Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” hasil dari penelitian ini adalah buku ajar *flash book* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} (3.979) > t_{tabel} (1.673)$.

Penelitian lain yang juga mendukung hasil tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Musafanah dalam Journal Elementary School tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Koran Melalui *Flipbook* Berupa *E-book* pada Materi IPA” hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan dengan keefektifan dalam penggunaannya 97,62% respon positif.

Peneliti melakukan pengujian *N-gain* yang digunakan untuk mengukur peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* melalui perbandingan skor. Berikut adalah hasil perhitungan uji *N-gain*.

Tabel 3. Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

Kategori	Nilai
----------	-------

Rata-rata <i>Pretest</i>	60,14
Rata-rata <i>Posttest</i>	79,9
Rata-rata (Gain)	39,86
Peningkatan rata-rata <i>NGain</i>	0,51
Kriteria	Sedang

Dari data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,51 atau 51%. Sehingga dapat disimpulkan hasil peningkatan rata-rata *N-Gain* penggunaan buku ajar *ELINVA* berbasis audio, visual, kinestetik dalam pembelajaran IPA menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 51% dengan kriteria sedang.

Hasil dari pengujian *N-gain* yang telah dilakukan peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dkk dalam Jurnal BASICEDU Research & Learning in Elementary Education tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” hasil dari penelitian ini adalah skor *N-Gain* hasil tes berpikir kritis siswa adalah 0,7 dengan kategori tinggi, ditunjukkan dengan peningkatan skor pada *pretest* dan *posttest*, hal ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia tersebut berhasil meningkatkan Berpikir Kritis siswa pada materi energi .

4. SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian penggunaan buku ajar *ELINVA* (Elektronik, Interaktif, Inovatif) berbasis audio, visual, kinestetik materi macammacam gaya dalam pembelajaran IPA didapatkan nilai dari validator ahli materi sebesar 80% dengan kategori layak

dan nilai dari validator media sebesar 91% dengan kategori sangat layak, serta penggunaan buku ajar *ELINVA* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,51 dengan kategori sedang dan berdasarkan hasil uji *t-test (Paired Sample Test)* diperoleh *t* hitung sebesar 25,6249 lebih besar dari *t* tabel. Jika *t* hitung > *t* tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar *ELINVA* (Elektronik, Interaktif, Inovatif) Berbasis Audio, Visual, Kinestetik Materi Macam-macam Gaya efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPA kelas IV di SDN 1 Jambu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada: Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing pertama, Drs. Sutaryono, M.Pd. sebagai Mitra Bestari I, dan Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd. sebagai Mitra Bestari II, Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator media dan Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator materi serta Ibu Sulistyowati, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 1 Jambu yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam penyusunan manuskrip.

DAFTAR PUSTAKA

Firdaus, Fandu Zakariya dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education*, 4 (3): 688.

Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lai, Ching San. (2016). Integrating E-Books into Science Teaching by Preservice Elementary School Teacher. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 1(1): 63.

Lawe, Uge Yosefina dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2):144.

Mahendra, Hatma Haris. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Flash Book Sejarah Peradaban Indonesia Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *Dwijacendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 1 (2): 31-42

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Tujuan Kurikulum pada Pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Pramuharti, Marlita dkk. (2018). Application of Somatic Auditory Visualization Intellectually Learning Style to Improve the Understanding of The Concept of Struggle to Maintain Independence. *National Seminar on Elementary*

- Education, 1(1):486.
- Pratomo, Dwi Wahyu. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Curriculum and education Technology*, 4(2).
- Prastowo, Andi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis. Yogyakarta: Prenada Media Grup.
- Saputra, Henry dan Musafanah, Qoriati. 2017. Pengembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-book Pada Materi IPA. *Elementary School Journal*, 4 (2): 205-211.
- Setiawan, dkk. 2018. Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9): 1133-1141.
- Sitepu. 2012. Penulisan Buku Teks Pelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukamto dan Wardani, Asry Kusuma. (2016). Pembelajaran IPA Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis Lectora Inspire Untuk Siswa SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1): 19-28.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukerni, Putu. 2015. Pengembangan Buku Ajar Pendidikan IPA Kelas IV Semester I SD No.4 Kaliuntu Dengan Model Dick and Carey. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1): 395.

KONTRIBUSI KAMUS MENTAL UNTUK PENINGKATAN PEMBELAJARAN BAHASA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Panca Dewi Purwati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Kamus mental manusia merupakan bagian dari neurologi mempunyai peran yang sangat erat dengan bahasa. Kamus mental merupakan bekal kodrati yang diperoleh waktu lahir. Orang tua dan guru sangat penting mengetahui tentang kinerja kamus mental. Tiga tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) mendeskripsi tentang produksi bahasa dalam kamus mental, (2) mendeskripsi perbedaan kamus buatan manusia dengan kamus mental, dan (3) deskripsi tentang aktivitas dalam kamus mental. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang dikemukakan Miles, Huberman, dan Saldana (2014) melalui tujuh kegiatan berikut: membangun kerangka konseptual, merumuskan masalah, memilih dan membatasi sampel, instrumentasi, mengumpulkan data, menganalisis data, dan matriks serta pengujian simpulan. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Produksi berbahasa manusia berlangsung secara mekanik dan mentalistik dalam memori manusia. (2) Kamus mental disusun berdasarkan bunyi dengan memertimbangkan faktor lain, multinetwork, dan isinya selalu diperbaharui. 3) Aktivitas kamus mental meliputi penyimpanan dan retrieval kata. Disarankan orang tua dan guru memacu anak agar lebih banyak memperoleh pengalaman dan mau menceritakan pengalaman tersebut kepada orang lain dalam rangka meningkatkan kualitas kamus mentalnya. Guru sebaiknya membantu proses pembelajaran anak didik dengan menerapkan faktor-faktor yang menjadi dasar mudahnya kegiatan menyimpan dan memanggil kembali/ retrieval kata.

Kata kunci: kamus mental, pembelajaran, bahasa

I. PENDAHULUAN

Negara Indonesia penuh dengan keanekaragaman budaya dari sabang sampai merauke. Era abad ke-21 telah terjadi perkembangan yang sangat pesat khususnya perkembangan teknologi informasi dan otomatisasi. Berkenaan dengan hal tersebut, pendidikan harus mampu mempersiapkan siswa untuk mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan literasi. Orang tua, guru, masyarakat bersama dengan pemerintah bahu-membahu berusaha mewujudkan generasi Indonesia yang setara dengan masyarakat dunia.

Sebagai manusia pembelajar siswa dikatakan berhasil mencapai tujuan pendidikan bila siswa tersebut mampu mengaktualisasikan tiga kecerdasan sekaligus: kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan

spiritual. Ketiga kecerdasan itu diperlukan untuk membangun manusia yang cerdas dan berkarakter.

Generasi Indonesia yang berkarakter memenuhi kriteria 4C (*critical thinking, creative, collaboration, communication*). Upaya mewujudkan generasi muda Indonesia abad 21 berciri 4-C tersebut (kritis, kreatif, bekerja sama, dan mampu berkomunikasi) ternyata masih menghadapi tantangan yang cukup besar. Secara nasional Indonesia masih menghadapi masalah rendahnya angka literasi.

Data hasil laporan tahun 2018 PISA (*Programme for International Student Assessment*) peringkat literasi Indonesia ada di nomor enam (6) dari bawah dengan angka capaian 371; 379; 396 (*reading, mathematic, science*). Capaian nilai literasi *reading* terjadi penurunan sebesar 31 (tahun 2009 capaian *reading* 402). Literasi

matematika dan ilmu pengetahuan juga menurun (tahun 2015 capaiannya 386 dan 403). Fakta sebelumnya bersumber dari data yang dirilis *United Nations Development Programme/UNDP* tanggal 18 Maret 2013 (Rafika 2013) diketahui Indeks Pembangunan Manusia/IPM Indonesia sebesar 0,683. Angka ini [lebih rendah jika dibandingkan nilai rata-rata IPM negara kawasan Asia Timur dan Asia Pasifik](#). Penilaian PISA juga dikenakan pada siswa jenjang sekolah dasar.

Rendahnya angka literasi siswa sekolah dasar menyiratkan bahwa perkembangan kognitif siswa siswa belum berkembang secara maksimal. Artinya siswa masih sangat penting untuk dipacu kognitifnya dalam bentuk pengetahuan, kreativitas, dan imajinatif (Payne dan Isaacs, 2017). Kemampuan perkembangan kognitif tingkat tinggi ditandai dengan adanya kemampuan berpikir dengan menggunakan simbol dan diikuti dengan berkembangnya kemampuan pemahaman mengenai ruang, korelasi sebab akibat, pengenalan diri, pengelompokkan, dan pengenalan angka (Pagani et al., 2013). Adanya penggunaan simbol dalam berpikir sangat membantu siswa sekolah dasar dalam mengingat dan memikirkan hal-hal yang tidak hadir secara fisik. Artinya siswa sangat perlu untuk membangun kamus mentalnya dengan baik agar mampu melakukan proses belajar dengan seksama dan berujung pada hasil belajar yang baik pula. Maka sangat perlu melibatkan psikolinguistik.

Kamus mental atau sering disebut leksikon mental dapat dideskripsikan sebagai gudang tempat menyimpan sejumlah besar kata yang pengaturannya sangat unik dan rapi. Peristiwa masuknya informasi dalam kamus mental dan penyimpanannya sangat baik untuk dipahami semua pihak, khususnya orang tua dan guru sekolah dasar. Sayangnya masih banyak guru sekolah

dasar yang belum memahami dan memanfaatkannya dalam pembelajaran.

Maka dirasa penting untuk melakukan penelitian kualitatif tentang kamus mental. Sebenarnya siswa sangat cepat dalam memberikan respons, misalnya aktivitas mengucapkan serangkaian kata-kata sebagai bentuk teks lisan. Padahal sebenarnya proses mental hingga menghasilkan ujaran tersebut sangat panjang dan kompleks (Dardjowidjojo, 2005:84).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan proses mental siswa sekolah dasar dalam pembelajaran. Siswa pada jenjang sekolah dasar (Nawawi 2020) menyatakan bahwa umumnya mereka sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan kata-kata, gambar, membangun konsep, dan mulai memberikan alasan yang tetap. Pengembangan *physical literacy* siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional menjadikan mereka mampu untuk mengenali dirinya dengan lebih baik. Melalui pendekatan *physical literacy* dan siswa mengalami proses belajar yang sangat penting sehingga kognitif mereka, memori gerak dan memori bahasa mengalami perkembangan.

Syaparuddin (2020) menyatakan dalam pembelajaran terjadi proses mental yang sangat penting. Pembelajaran proses mental pendidikan pada hakikatnya adalah membangun manusia seutuhnya seperti yang tertera pada GBHN. Tujuan pendidikan adalah membentuk manusia secara utuh, meliputi aspek intelektual, aspek emosi, dan spiritual. Pendidikan saat ini tidak mengutamakan aspek intelektual saja. Dalam pendidikan harus ada interaksi antara proses pembelajaran dengan proses penyimpanan informasi yang dialami siswa dengan melibatkan banyak aspek, salah satunya adalah aspek mental.

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Dewi dan Primayana (2019). Jika bangsa Indonesia ingin berkiprah dalam arus globalisasi, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menata SDM, baik dari aspek

intelektual, emosional, spiritual, kreativitas, moral, maupun tanggung jawabnya. Agar arus global dapat diatasi dengan baik maka membutuhkan keterlibatan aspek mental anak bangsa yang tertata sehingga menjadi bangsa yang kuat dan berkarakter.

Elihami (2020) menyatakan bahwa revolusi mental dalam mendidik anak usia dini maupun yang berada pada jenjang pendidikan dasar sangat penting dilakukan pendampingan oleh semua pihak. Pendampingan dari orang tua dan guru disertai dengan studi lapangan, demonstrasi teori inovasi, serta evaluasi untuk melihat keefektivas satu program inovasi sangatlah penting sehingga berjalan secara efektif dan efisien.

Siswa wajib terus ditingkatkan kualitasnya dengan mengaktualisasikan kecerdasan mental, emosi, dan spiritual. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Pora (2004) yang berbunyi: “Nilai manusia sepenuhnya tergantung pada empat hal fisik, mental, emosi, dan spiritual. Masing-masing itu memiliki sifat pertumbuhan yang berbeda-beda. Bertumbuh menjadi manusia berarti memainkan keempat unsur tersebut dengan baik. Sehingga sesungguhnya adalah pendidikan yang *concern* dengan keempat unsur tersebut.”

Siswa harusnya terus digali intelektualnya, dieksplorasi kecerdasan mental, emosional, dan spiritual. Siswa adalah harta yang paling berharga dari satu bangsa. Hal ini membuat setiap orang tua, guru, masyarakat, dan negara berusaha memberikan yang terbaik bagi anak bangsa. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, membahas tentang pentingnya peningkatan aspek mental dalam proses pembelajaran. Namun penelitian ini lebih spesifik membahas tentang kinerja kamus mental dalam pembelajaran.

Hal-hal yang berkaitan dengan kamus mental dibahas dalam penelitian ini. Struktur aktivitas kamus mental

meliputi proses persepsi memori, penyimpanan kata, dan pemanggilan kembali kata yang telah disimpan. Hasil kegiatan kamus mental tersimpan dalam memori kata. Berkenaan dengan hal itu maka dalam penelitian ini ada tiga rumusan masalah. (1) Bagaimanakah produksi bahasa yang dilakukan manusia dalam kamus mental? (2) Bagaimanakah perbedaan kamus buatan manusia dengan kamus mental? 3) Bagaimanakah aktivitas kamus mental dalam otak manusia?

Ada tiga manfaat penelitian ini: 1) sebagai bahan acuan pendekatan orang tua, guru, maupun masyarakat dalam memberikan perlakuan positif yang berdampak pada kamus mental siswa, khususnya siswa jenjang sekolah dasar yang sangat membutuhkan pendampingan dan pembimbingan orang dewasa.; 2) menambah perbendaharaan wawasan dan pengetahuan dalam hal kamus mental dan model perlakuan inovatif dan kreatif, dan 3) bahan untuk melaksanakan penelitian tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini *library research* yaitu penelitian yang dilakukan bersumber dari kajian pustaka (Fathoni 2006). Data dihimpun dan dianalisis berdasarkan sumber pustaka (buku, jurnal, majalah, kisah, dokumen, dll). Teknik pengumpulan data yakni studi dokumentasi dari literatur dan referensi yang terbaru dan relevan. Teknik analisis adalah aktivitas analisis data model reduksi data (*reduction*), display data dan gambaran konklusi atau verifikasi (*conclusion drawing/ verification*). Data yang diperoleh dilakukan analisis konten (*content analysis*) terhadap tema agar ditemukan jawaban (solusi) yang tepat.

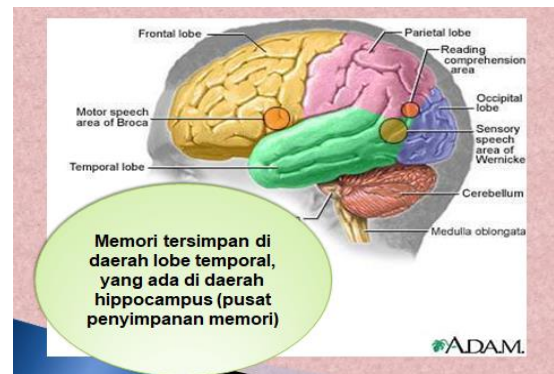
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produksi Bahasa dalam Kamus Mental

Kecerdasan menurut Sperman dan Wynn Jones (dalam Fazari 2017) disebut pula dengan *intelligence* (dalam bahasa latin *intecus* dan *intellegenta*) yang berarti kekuatan yang melengkapi akal pikiran manusia dengan gagasan abstrak yang universal. Sampai saat ini istilah intelegensi sangat populer. Jika orang di tanya tentang apa yang dimaksud dengan intelegensi, maka pada umumnya akan menjawab otak encer, cerdas, pandai, berpikir cepat dan cemerlang. Intelegensi berhubungan dengan kemampuan menerima, menyimpan, dan mereproduksi informasi dalam kinerja otak.

Otak manusia sudah terdapat fokus-fokus berbahasa yang dalam istilah ini dalam otak manusia sudah terdapat semacam “kamus mental.” Selanjutnya cukup disebut dengan kamus mental. Ibarat kamus yang berfungsi sebagai alat untuk mencari arti kata.frasa dalam sebuah kalimat, maka kamus mental juga terjadi dalam otak manusia. Kamus mental yang ada di otak manusia sangat kompleks kinerjanya. Pendalaman tentang kinerja otak berkaitan dengan produksi bahasa untuk pembelajaran secara umum perlu diketahui guru. Salah satunya melalui pembelajaran psikolinguistik.

Psikolinguistik tidak berdiri sebagai ilmu yang terpisah dari ilmu-ilmu lain, karena pemerolehan dan penggunaan bahasa manusia menyangkut banyak cabang ilmu pengetahuan. Psikolinguistik adalah perilaku berbahasa yang disebabkan oleh interaksinya dengan cara berpikir manusia. Psikolinguistik menurut Dardjowidjojo (2009) merupakan suatu studi yang mempelajari proses-proses mental dalam pemakaian bahasa.



Gbr. 1 *Lobe Temporal* Lokasi Simpan Memori (Sumber: [google.com.search?q=](https://www.google.com/search?q=))

Psikolinguistik mencakup ilmu psiko, linguistik, neurologi, filsafat, primatologi, dan genetika. Neurologi mempunyai peran yang sangat erat dengan bahasa, karena kemampuan manusia berbahasa ternyata bukan semata-mata pengaruh lingkungan, tetapi karena kodrat neurologis yang dibawa manusia sejak lahir. Tanpa otak dengan fungsi-fungsinya, mustahil manusia dapat berbahasa. Salah satu bagian yang ada dalam otak adalah memori/ ingatan.

Kegiatan berbahasa tidak hanya berlangsung pada proses mekanistik, tetapi juga mentalistik yang berarti berbahasa terjadi akibat proses kegiatan mental (otak) yang memiliki bagian memori. Berkaitan dengan memori, para ahli filsafat (Dardjowidjojo 2009:270) menjawab bahwa manusia dapat memperoleh dan menyimpan memori dengan tiga cara sebagai berikut: (1) introspeksi/ belajar; (2) analisis yang logis/ pemecahan masalah; dan (3) berpendapat. Pengaplikasian psikolinguistik di pembelajaran jenjang pendidikan dasar sangat membantu guru untuk memberikan perlakuan siswa secara tepat yang berkaitan dengan bahasa. Maka guru penting mengetahui jenis memori.

Memori (Dardjowidjojo 2005:274) dibedakan memori menjadi tiga, yaitu: memori pengalaman, memori konseptual, dan memori kata. Aktivitas menyimpan dan memanggil kembali kata merupakan peristiwa mental manusia yang masuk pada wilayah memori kata. Sementara itu tokoh Squire dan Kandel membagi memori

menjadi memori nondeklaratif (memori bersifat instingtif dari pengalaman) dan memori deklaratif (memori untuk peristiwa, fakta, kata, muka, dan musik).

Aktivitas yang berlangsung dalam kamus mental lebih sempit bila dibandingkan dengan aktivitas yang berlangsung dalam memori. Memori dapat diperoleh melalui penglihatan (ikonik) dan pendengaran (ekoik). Memori atau daya ingat (2019:35) dapat ditingkatkan dengan strategi yang baik. Memori kata merupakan bagian dari memori secara keseluruhan. Memori kata adalah memori yang mengaitkan konsep dengan wujud bunyi/ortografi dari konsep tersebut, merupakan hasil dari aktivitas kamus mental.

Struktur aktivitas kamus mental meliputi proses persepsi memori, penyimpanan kata, dan pemanggilan kembali kata yang telah disimpan. Dari bukti-bukti linguistik (Dardjowidjojo 2005:277) ada tiga tingkatan memori. Ketiga tingkatan memori tersebut adalah memori permukaan/ *surface memory*, IJPE/ memori dangkal/ *shallow memory*, dan IJPA/memori dalam/ *deep memory*.

Manusia sadar adanya persepsi sensori, misalnya berupa informasi kata. Informasi kata yang diperoleh dari penglihatan (ekonik) dan dari pendengaran (ekoik) ditampung dalam memori permukaan beberapa saat. Selanjutnya informasi tersebut dipindah lagi ke ingatan jangka pendek/ memori dangkal. Bila informasi kata tersebut dalam waktu dekat dipanggil, maka akan lagi lebih cepat.

Apabila informasi dalam memori dangkal tersebut dianggap penting, maka proses penyimpanan masih ada satu tahap lagi yakni pemindahan informasi tersebut ke ingatan jangka panjang atau sering disebut memori dalam. Memori disimpan dalam waktu lama. Bila memori tersebut jarang dimunculkan lalu sewaktu-waktu dipanggil lagi, maka proses pemanggilan tersebut hasilnya kurang akurat, karena tertimbun.



Gbr. 2 Hemisfer Kanan dan Kiri
(sumber: id.m.wikipedia.org/wil)

Kamus mental juga disebut leksikon mental. Sebelum masuk pada penjelasan leksikon mental. Merujuk pada Aitchison (1997) leksikon/kata didefinisikan sebagai satuan yang memiliki entri tersendiri dalam leksikon mental dan mengandung informasi fonologis, ortografis, dan semantis. Jadi, satuan kata seperti *lari*, *pelari*, *pelarian*, *berlari*, *berlari-lari*, *berlarian*, *berlari-larian*, *melarikan*, dan *dilarikan* merupakan kata yang memiliki entri tersendiri dalam kamus mental.

Kamus mental dapat dideskripsikan sebagai gudang tempat menyimpan sejumlah besar kata yang pengaturannya sangat unik dan rapi. Kita dapat menemukan kata yang kita cari untuk berbagai permintaan yang masuk: permintaan berupa bunyi, wujud fisik, wujud grafik, atau hubungan satu kata dengan kata lain. Semua kata tertata dengan teratur dan hebatnya suatu kata dapat dengan cepat kita temukan.

Hasil kegiatan kamus mental tersimpan dalam memori kata. Mengenai daerah penyimpanan memori, termasuk memori kata, ditemukan secara bertahap dalam penelitian-penelitian. Karl Lasdley (1890-1958) menyatakan bahwa memori tidak berada pada satu titik saja dalam otak, tapi banyak bagian dari otak yang terlibat.

Selanjutnya ahli bedah syaraf menemukan bahwa memori tersimpan di daerah lobe temporal. Lebih lanjut oleh sebagian peneliti diperkirakan *hippocampus* sebagai pusat penyimpanan memori. Tulving dan Lepage (2000) dengan memakai alat PET lebih jelas lagi hasil penelitiannya menunjukkan bahwa memori memang tidak berada di satu tempat saja.

Kapur dan Cabeza menemukan bahwa penyimpanan dan retrieval memori, termasuk memori kata, berada di tempat yang berbeda (Dardjowidjojo 2005:274). Penyimpanan memori dilakukan oleh hemisfer (gambar 2). Hemisfer kiri khususnya di korteks prafrontal, korteks cingulate anterior, dan girus parahippocampal. Sedangkan retrieval memori dilakukan oleh hemisfer kanan pada daerah yang sama seperti tersebut di atas, yang dikenal dengan nama wilayah HERA (*Hemisfer Encoding/Retrieval Asymmetry*).

Organisasi kata atau leksikon disimpan di dalam otak manusia tampaknya disusun dalam bentuk yang sangat kompleks. Format tersebut tidak dapat dianalogikan dengan daftar kata dalam kamus dalam bentuk cetak atau kamus elektronik yang sering kita gunakan dalam menerjemahkan kata. Perbedaan antara keduanya dapat digambarkan sebagai berikut.

Perbedaan Kamus Buatan Manusia dengan Kamus Mental

Kamus mental meliputi pengetahuan yang dipunyai pemakai bahasa, yang berhubungan dengan kata-kata dalam khasanah perbendaharaan kata atau kata-kata lain, arti kata-kata, ciri-ciri morfologi, ciri-ciri sintaksis, cara pengucapan, dan cara mengeja (Musdalifah 2019:217). Hal ini berbeda dengan kamus biasa buatan manusia, yang proses penyimpanannya masih bersifat konvensional, isinya merupakan informasi yang pasif, dan memiliki keterbatasan. Dua hal ini tidak bisa

dibandingkan, tetapi dalam penelitian ini sengaja diidentifikasi perbedaannya untuk memudahkan memperoleh gambaran tentang kamus mental sesuatu yang dinamis dan kinerjanya tak terbatas.

Pembahasan kamus mental yang didasarkan pada representasi telah dilakukan oleh banyak tokoh, misalnya Emmorey, Fromkim, Levelt, Schwarz, juga Handke. Beberapa opini mereka menyatakan bahwa organisasi kamus mental dan jumlah leksikal/ kata dimiliki orang sangat luar biasa banyaknya. Tentang jumlah kosa kata yang dimiliki orang dewasa telah dilakukan beberapa penelitian. Waktu yang digunakan untuk mengucapkan kata-kata tersebut juga tergolong fantastis, cepat sekali. Maka aktivitas kamus mental tidak sekadar proses penyimpanan kata, tetapi juga proses mere retrieval kata.

Kamus mental adalah kata benda abstrak yang tidak dapat dijangkau mata telanjang. Perlu ada upaya memperoleh gambaran yang lebih nyata tentang kamus mental tersebut dengan cara membandingkan dengan kamus buatan manusia yang memiliki keterbatasan. Perbedaan itu dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 1 Penyusunan Kamus Mental

Penyusunan Kamus/e_kamus	Penyusunan Kamus Mental
Disusun dengan cara alfabetis.	Disusun dengan memanfaatkan kesamaan bunyi, tetapi ada faktor lain yang harus dipertimbangkan pula. Misalnya pertimbangan kemiripan bunyi dan medan semantis. Kalau hanya berdasarkan bunyi saja, akan ada kilir lidah.
Keterkaitan satu kata dengan kata yang berdekatan dilakukan berdasarkan kesamaan bunyi atau huruf saja.	Kilir lidah karena kemiripan bunyi, misalnya kata <i>masa</i> dan <i>massa</i> , kata <i>masa</i> 'waktu' dengan <i>massa</i> 'sejumlah orang yang berkumpul.'
Contoh1: masa, masabo, masak, masalah, ma, sam, masehi,dst. (Kamus Pelajar 2004:449)	Kilir lidah karena kekeliruan menyeleksi kata dalam satu medan semantis, misalnya dalam kalimat berikut. 1.Tapi kalau membaca buku-buku mengenai Pak Bung, Bung Bung Harto. Bung Harto. Eh Bung Karno. (berbicara tentang Bung Karno). 2.Belian saya mangga, ya (padahal maksudnya minta dibelian jeruk).
Contoh2: mangga, manga, manggar, manggis, mangsa, manifes,dst.(Kamus Pelajar, 2004)	

Kilir lidan merupakan kekeliruan berbicara yang sering terjadi di tengah masyarakat. Kilir lidah merupakan hal yang biasa terjadi ketika berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Kilir lidah termasuk kekeliruan berbicara karena tidak menghasilkan kata yang sebenarnya dikehendaki (Dardjowidjojo 2014:147). Menurut Soenjono (2012:147) kilir lidah disebabkan oleh dua hal: kekeliruan seleksi dan kekeliruan assembling yang dapat dijelaskan sebagai berikut. Kekeliruan seleksi terjadi karena tiga kekeliruan, yaitu: pemilihan pemilihan bentuk semantic, malapropism, dan kata-kata yang dicampur (*blends*). Perbedaan berikutnya adalah masalah jaringan yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2 Jaringan Kamus Mental

Jaringan Kamus/ e_kamus	Jaringan Kamus Mental
Tidak berupa jaringan (<i>network</i>) antara satu konsep dengan konsep lainnya. Tidak ada nada dalam kamus biasa informasi yang mengaitkan PSIS dengan Partai Demokrat karena, dari segi ilmu perkamusian, kedua benda tersebut tidak langsung memiliki fitur yang sama. Misal: tidak ada informasi yang mengaitkan antara kata PSIS dengan partai demokrat.	Makna dalam kamus mental merupakan jaringan (<i>network</i>) antara satu konsep dengan konsep lainnya. Misal: bila mendengar PSIS maka muncul fitur-fitur bola, Semarang, lapangan hijau, dan warna biru. Konsep lain, Partai Demokrat (sering disebut sebagai Mobil Politik SBY) identik dengan warna biru. Suatu ketika kita melihat kaos berwarna dasar biru, misalnya, bisa saja muncul ujaran: "Lho, ini supporter PSIS atau wakil dari SBY?"

Jaringan kamus cetak atau kamus elektronik yang dibuat manusia sangat terbatas. Hal ini berbeda dengan kamus kamus mental yang jaringannya tidak terbatas, dapat dikatakan 'sangat liar' berdasarkan kekuatan pemilik memori tersebut. Antara satu orang dengan orang lain jaringannya tidak sama. Perbedaan berikutnya adalah isi kamus sebagai berikut.

Tabel 3 Isi Kamus Mental

Isi Kamus Cetak/Elektronik	Isi Kamus Mental
Isinya tetap, sehingga selalu ketinggalan zaman, sehingga selalu perlu direvisi. Kamus cetak atau elektronik umumnya digunakan di konteks umum. Contohnya sebagai berikut. 1) makna <i>buku</i> : lembaran kertas yang berjilid (bertuliskan atau tidak); 2) <i>kutu loncat</i> : binatang yang merusak tanaman petani. 3) Umumnya kata digunakan dalam konteks umum, misalnya: Farhan bekerja sebagai <i>tukang parkir</i> di pasar Peterongan. (<i>tukang parkir</i> di Indonesia lazimnya dilakukan kaum pria). Kumpulan kata disusun berdasarkan kurun waktu tertentu. Deretan frasa: <i>gaya bahasa</i> ; <i>gaya bicara</i> , <i>gaya berenang</i> , dst. Frasa ' <i>taman kanak-kanak</i> ' mengacu pada satu lembaga pendidikan pra sekolah.	Isinya selalu berubah. Kamus mental selalu mutakhir dengan perkembangan bahasa yang ada dalam masyarakat. Misalnya kata <i>buku</i> sebelum <i>kasus bom buku</i> tahun 2011 di Indonesia <i>buku</i> adalah lembaran kertas berjilid (bermakna netral), tetapi sesudah 'bom buku' maka <i>buku</i> memiliki makna tambahan 'benda yang dapat digunakan untuk menyimpan bom' (berkonotasi negatif). <i>Kutu loncat</i> bermakna 'binatang kecil yang merusak tanaman petani', berkembang menjadi 'anggota partai yang mudah berpindah dari satu partai ke partai lain' 'Fatimah menjadi <i>tukang parkir</i> di pasar Meteseh.' Nomina ' <i>tukang parkir</i> ' sekarang tidak harus dilakukan oleh pria saja.
	Kamus mental memungkinkan kita menciptakan kata yang sesuai dengan aturan bahasa tersebut pada waktu yang paling aktual. Berdasarkan deretan frasa tersebut muncul frasa: " <i>gaya gayus</i> " yang berarti "tampilan dandanan dll. oknum koruptor fenomenal Indonesia bernama Gayus." ' <i>Taman Kanak-kanak</i> ' yang pernah diujarkan Gus Dur mengacu beberapa anggota Lembaga Legislatif Negara RI yang sikapnya kurang dewasa.

Dari dekripsi pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3 dapatlah disimpulkan bahwa kamus mental memiliki informasi yang jauh lebih banyak, lebih lengkap, dan lebih rinci karena pembaharuan dilakukan pemiliknya sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan.

Aktivitas Kamus Mental

Dalam berbahasa kita memproduksi beribu kosakata yang tentunya sudah tersimpan dalam memori kata. Betapa banyak kata yang disimpan sebagai hasil aktivitas kamus mental manusia. Semakin

banyak pengalaman seseorang disertai mental yang baik akan memengaruhi frekuensi yang dibutuhkan dalam proses belajar (Subyantoro, 2009:33). Hal yang lebih menakutkan lagi dalam penggunaan bahasa adalah kecepatan orang 'memanggil' kata-kata yang tersimpan dalam kamus mental untuk menanggapi makna kata maupun kecepatannya dalam mengucapkan kata tersebut.

Lebih lanjut berikut ini diuraikan teori untuk menjelaskan proses mental penyimpanan dan retrieval kata terjadi pada aktivitas mental manusia.

1) Teori Penyimpanan Kata

Cara penyimpanan leksikon/kata dalam benak manusia telah menjadi salah satu topik yang menarik perhatian para ahli linguistik, psikologi, dan kognitif. Menurut Aitchison menyatakan bahwa leksikon tidak ditempatkan secara sembarangan di dalam otak manusia. Menurut Aitchison, paling tidak penempatan leksikon didasarkan pada dua alasan. (1) Kata-kata berjumlah teramat banyak. (2) Manusia mampu mencari, menemukan, dan memanggilnya secara cepat ketika mereka membutuhkan. Kedua alasan tersebut menunjukkan keberadaan leksikon mental yang tersusun amat rapi.

Pertanyaan lebih lanjut yang menarik untuk dikaji adalah bagaimana manusia menyimpan kata-kata, dengan segala macam informasi yang berkaitan dalam kamus mental. Pada dasarnya ada dua teori mengenai hal ini (Dardjowidjojo, 2005:166). Teori pertama adalah bahwa setiap kata disimpan sebagai kata yang terpisah (*word-based theory*). Teori kedua membantah pernyataan tersebut dan menyatakan bahwa penyimpanan kata berdasarkan morfem (*morpheme-based theory*).

Teori tersebut dapat dijelaskan dalam contoh berikut. Kata *jatuh*, *terjatuh*, *menjatuhi*, *menjatuhkan*, dan

kejatuhan disimpan sebagai lima kata yang terpisah. Argumentasi untuk teori ini adalah bahwa retrieval yang dapat dengan cepat dilakukan itu adalah karena kita tinggal '*mencomot*' saja kata yang kita inginkan. Namun pandangan ini sangatlah boros, karena memori kata kita harus menyimpan ribuan kata (50.000 sampai 80.000 kata).

Teori kedua menyatakan bahwa kata disimpan berdasarkan proses penyimpanan morfem. Ini berarti apabila ada contoh kata-kata yang berkaitan (*jatuh*, *terjatuh*, *menjatuhi*, *menjatuhkan*, dan *kejatuhan*) hanya kata *jatuh* yang disimpan. Afiks *meN-*, *ke-*, *-kan*, *-i*, dan *-an* disimpan tersendiri. Argumentasi pertama untuk mendukung teori ini adalah bahwa penyimpanan seperti ini lebih hemat. Untuk suatu konsep cukup satu saja yang disimpan. Konsep lain yang berkaitan diramu dengan mencampur morfem utama dengan afiks yang relevan. Afiks-afiks ini tidak hanya ditempelkan pada satu morfem saja, tetapi juga dengan morfem lain yang memenuhi persyaratan tertentu. Konfiks *ke-an* tidak hanya dapat berkolokasi dengan *jatuh* saja, tetapi juga dengan kata dengan *siang*, *keras*, *satu*, *sabar* sehingga terbentuk kata *kesiangan*, *kekerasan*, *kesatuan*, dan *kesabaran*.

Argumentasi kedua teori ini adalah bahwa waktu yang diperlukan untuk meretrif kata multi-morfemik lebih lama dari pada yang bermorfem satu. Pada tes yang telah dilakukan kata *hunter* diproses lebih lama dari pada *daughter*, karena *hunter* terdiri dari morfem *hunt* dan sufiks *-er* sedangkan *daughter* berasal dari satu morfem. Contoh dalam bahasa Indonesia misalnya mula-mula orang mendengar kata '*ras*' (suku), lalu berikutnya mendengar kata '*beras*' (bahan makanan), maka orang tersebut cenderung mengaitkan morfem terikat '*ber*' dengan morfem bebas '*ras*'. Apabila konsep yang diperoleh ternyata tidak sesuai dengan konteks yang sedang dianalisis, maka barulah orang tersebut mencari makna '*beras*' sebagai satu morfem bebas. Hal ini menunjukkan bahwa kata tersimpan sebagai morfem dalam

leksikon mental manusia. Begitu juga kata yang kelihatannya multi-morfemik tetapi sebenarnya tunggal, seperti *berkas*, *beruang*, *berandal*, *berangkat*, *belibis*, *diesel*, dan lainnya.

Argumentasi ketiga untuk mendukung teori kedua ini adalah dukungan dari kilir lidah. Orang dapat mengalami kilir kilir lidah dari bentuk '*meminta pembayaran*' menjadi melafalkan '*membayar permintaan*' bentuk morfem bebas *minta* dan *bayar* berpindah tempat, morfem terikat {*meN-*} dan {*peN-an*} masih berada pada tempatnya semula. Ini menunjukkan bahwa morfem terikat tersebut tersimpan tersendiri. Dengan kata lain, yang tersimpan adalah morfem bebas *minta* dan *bayar*, serta morfem terikat {*meN-*}, tidak {*peN-an*}, bukan sederet kata yang banyak (*minta*, *meminta*, *bayar*, *membayar*, *bayaran*, dan *pembayaran*).

Bentuk kata *tong seng*, *lubang jarum*, dan lainnya ternyata disimpan sebagai satu konsep karena perpaduan antara *tong* dan *seng* misalnya, tidak memunculkan makna dari kata *tong* dan *seng*. Sedangkan kata *tong* dan *seng* sebagai morfem tunggal juga disimpan sendiri dalam leksikon mental dengan maknanya masing-masing.

Ada beberapa faktor yang turut mempengaruhi pemerolehan memori deklaratif (peristiwa, fakta, kata, muka, musik): (1) keseringan dan keteraturan, makin sering dan teratur suatu kata diulang, makin besar kemungkinan memori kata tersebut tertanam; (2) relevansi, kata yang disimpan sesuai kebutuhan atau sangat berkesan; (3) signifikansi, kata yang signifikan lebih lama diingat; (4) dan urgensi, adanya persiapan tampil membuat orang lebih mengingat kata-kata yang akan ditampilkan.

Selain itu, ada tiga faktor mempengaruhi daya simpan (Pratama 2019), yaitu (1) pribadi seseorang, meliputi sifat bawaan lahir dan motivasi; (2) jenis informasi, meliputi nonverbal

(bunyi, lihatan) dan verbal/bahasa (kata bermakna atau tidak bermakna), dan (3) tingkat pembelajaran. Proses penyimpanan yang beraturan dari mulai persepsi sensori, penyimpanan secara bertahap dari memori permukaan, dangkal, hingga memori dalam bisa menyimpan memori kata lebih lama. Namun apabila tidak sempurna, maka satu kata mungkin saja hanya sampai pada memori dangkal saja.

2) Teori Retrival Kata

Hal berikutnya yang akan dibahas adalah retrieval, yaitu proses pemanggilan kembali informasi, yang sering disebut pengingatan. Seseorang yang berhasil melakukan kegiatan pemanggilan kembali informasi kata yang tersimpan dalam ingatan berarti ia berhasil mengingat kembali kata tersebut. Pengingatan kata juga dikenal dengan istilah retrieval kata.

Proses retrieval kata berjalan sangat cepat, namun prosesnya sangat panjang dan kompleks (Dardjowidjojo, 2015:84). Ada empat tahap yang harus dilakukan manusia dalam memproses pemanggilan kata. Pertama, kita menentukan apakah kata yang didengar adalah kata dalam bahasa kita atau bukan. Misalnya kata /*m/e/l/a/t/i*/. Penentuan ini didasarkan pada kompetensi kita secara intuitif tahu bahwa urutan bunyi mengikuti kaidah fonotaktik bahasa kita atau tidak. Kedua, kita mengumpulkan fitur-fitur apa yang secara alami melekat pada benda itu, misalnya: fisiknya, ukurannya, baunya, fungsinya, warnanya, dsb. Kata melati yang sudah kita terima sebagai bahasa kita (tahap pertama) kemudian dihubungkan dengan warna putih, bentuknya kecil, baunya harum, biasanya fungsinya untuk menambah keindahan. Untuk kata kerja perlu dipertimbangkan fitur semantik pula. Misalnya kata *menikahi* dalam bahasa Indonesia dilakukan oleh kaum pria. Langkah ketiga adalah membandingkan dengan benda-benda lain yang fiturnya tumpang tindih dengan fitur yang dimaksud. Tumpang tindih fisik (*spidol*, *kapur*, *stabilo*, dll) maupun tumpang tindih bentuk fisik yang mirip (*masa*, *massa*,

massal, dll). Langkah keempat kita harus memilih di antara benda-benda yang sama itu dengan yang memenuhi semua syarat. Dari gambaran di atas tampak bahwa proses untuk meretriv kata sangatlah kompleks.

Retrival kata dipengaruhi oleh berbagai faktor (Dardjowidjojo 2015). Faktor yang menjadi dasar mudahnya kegiatan retriaval kata adalah sebagai berikut. Faktor pertama adalah frekuensi kata. Kata-kata tersebut sering digunakan, maka semakin cepat dipanggilnya. Pada dasarnya suatu kata akan mudah diretrif/ dipanggil kembali apabila kata tersebut sering dipakai. Dalam bahasa Indonesia kita dengan mudah menggunakan kata *hidangan* atau *makanan*, namun kata *kudapan* yang jarang digunakan mungkin bisa akan keliru penggunaannya. Demikian juga kata mati dan meninggal lebih mudah diretrif dalam komunikasi keseharian daripada kata *mangkat* atau *gugur*.

Faktor kedua adalah ketergambaran. Kata yang konkrit lebih mudah diretrif daripada yang abstrak. Kata yang lebih konkrit umumnya lebih mudah diretrif daripada yang abstrak. Kata *memberi* lebih mudah digunakan dari pada kata *menghargai*. Kata *batu* lebih mudah digunakan/ dipanggil kembali dari pada kata *membatu*.

Faktor ketiga adalah keterkaitan semantik. Kata tertentu membawa keterkaitan makna yang lebih dekat kepada kata tertentu yang. Lain dan bukan kepada kata tertentu lainnya lagi. Kalau kita bicara dengan kata *pria*, maka dengan cepat kita dapat dengan cepat meretriv kata *wanita*. Bila kita diberi kata *binatang piaraan*, kita akan cepat mengasosiasikannya dengan *sapi*, *kambing*, *kerbau*, *ayam*, dan lainnya. Cara meretrif kata dapat dengan mudah dilakukan dengan mengelompokkannya dalam satu medan semantik yang sama. Dari kilir lidah seperti *semangka* untuk *melon*, *siang* untuk *malam*, dapat disimpulkan bahwa morfem disimpan

berdasarkan medan semantiknya. Seorang ibu yang mempunyai beberapa putra sering mengalami kilir lidah manakala akan memanggil salah satu putranya. Ibu tersebut mengucapkan '*Adit*' padahal yang dimaksud adalah '*Surya*', tidak mungkin tertukar '*sandal*'. Dalam medan semantik kata-kata yang memiliki suatu ciri tertentu dimasukkan dalam satu medan yang sama. Kata-kata jeruk, nangka, apel, semangka, melon, mangga termasuk dalam satu medan yang sama. Kat dini hari, pagi, siang, sore, malam, larut masuk pada medan makna yang lain. Kilir lidah hany akan terjadi antara satu kata dengan kata lain yang ada dalam satu medan makna. Misalnya seseorang ingin mengatakan '*Aku pesan semangka*' yang dimaksud adalah '*aku pesan melon*' mungkin saja terjadi. Tidak akan pernah terjadi kilir lidah pernyataan tersebut dengan mengatakan '*Aku pesan pagi*' karena kata semangka dan pagi tidak dalam satu medan makna. Medan semantik juga dapat berupa kata-kata yang berlawanan. Kata *besar*, *sedang*, dan *kecil* dalam satu medan makna. Kata *kotor* dan *bersih* ada di medan makna lainnya. Ketika meretrif kata, mungkin saja terjadi kilir lidah, kata *besar* tertukar dengan kata *kecil*, misalnya '*Saya minta yang besar, eh maksudku, yang kecil saja.*' Tidak mungkin terjadi kilir lidah pada teks '*Saya minta yang besar saja, eh maksudku minta yang pagi saja.*'

Faktor keempat adalah kategori gramatikal. Ada kecenderungan bahwa kata-kata disimpan berdasarkan kategori sintaktiknya. Hal ini terlihat dari kilir lidah yang selalu terwujud dalam kategori sintaktik yang sama. Suatu kata yang terkilir selalu digantikan oleh kata yang memiliki kategori sintaktik yang sama, misalnya nomina terkilir lidah dengan nomina, verba dengan verba, dan sebagainya. Contohnya suatu ketika kita akan bertutur '*mencari buku*', maka bisa saja kemudian kita aterkilir lidah '*mencuri buku.*' Tidak akan mungkin kata '*mencari*' tertukar dengan '*pencari*, *pencuri*, *pencurian*, *kecurian*, dan lainnya. Selain

medan semantik, orang tampaknya memanfaatkan pula kesamaan kategori sintaktik saat meretrif kata. Dalam peristiwa kilir lidah yang terkilir pastilah berasal dari kategori sintaktik yang sama. Misalnya yang terkilir adalah verba, maka verba pulalah yang menggantikannya seperti berikut ini: 'Saya mau **mencuci**, maksud saya, **menjemur** cucian. Demikian pula apabila yang terkilir adalah kategori sintaktik nomina, maka kata yang menggantikan adalah nomina pula. Contohnya: Saya mau membeli **sapi**, maksud saya, **kerbau**' dan tidak mungkin akan terjadi kilir lidah 'Saya mau membeli **sapi**, maksud saya, **berenang**.' Pembagian kata menjadi kata utama (*content words*) dan kata fungsi (*function words*) tampaknya juga mempunyai pengaruh terhadap proses retrieval kata. Kata-kata utama seperti nomina *air*, verba *tidur*, dan adjektiva *besar* tampaknya disimpan terpisah dari kata fungsi seperti *ke*, *yang*, *dengan*, *bahwa*, *untuk*, dan lain-lain. Ini terbukti dari penderita afasia Broca yang mengalami kehilangan kemampuan untuk meretrif kata fungsi tetapi dapat meretrif kata utama.

Faktor kelima adalah fonologi. Morfem yang bunyinya sama atau mirip disimpan pada tempat-tempat yang berdekatan. Hal ini terbukti pada gejala 'lupa-lupa ingat' (*tip of the tongue*). Kata yang kita lupa-lupa ingat memiliki ciri-ciri berikut: (a) jumlah suku katanya sama dengan kata yang sebenarnya; (b) konsonan pertama untuk kata itu selalu sama dengan konsonan pertama aslinya; (c) bunyi kata itu mirip dengan bunyi kata aslinya. Kekeliruan bunyi seperti itu menunjukkan bahwa dalam leksikon mental kita kata-kata yang mirip bunyinya disimpan berdekatan.

Selain faktor-faktor tersebut, ada satu informasi baru yang patut diketahui. Sebuah studi terbaru, yang diterbitkan dalam *Journal of Neuroscience* oleh para peneliti di Universitas York dan Harvard

Medical School, menunjukkan bahwa tidur dapat membantu manusia mengingat kata yang baru yang dipelajari dan memasukkan kosa kata baru ke "leksikon mental" mereka.

Selama studi yang didanai oleh Dewan Penelitian Ekonomi dan Sosial, para peneliti mengajari para relawan kata-kata baru pada malam hari, diikuti dengan sebuah tes malam itu dan keesokan harinya. Para relawan tidur semalaman di laboratorium sementara aktivitas otak mereka direkam dengan menggunakan *electroencephalogram/ EEG*. Tes keesokan harinya mengungkapkan bahwa mereka dapat mengingat kata-kata lebih dari yang mereka lakukan segera setelah mempelajarinya, dan mereka bisa mengenalinya lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa tidur telah memperkuat memori kata dan mempercepat meretrif kata tersebut. Ini tidak terjadi pada kelompok kontrol relawan yang dilatih pada pagi hari dan kembali diuji pada malam harinya. Pemeriksaan terhadap gelombang otak relawan tidur menunjukkan bahwa tidur nyenyak/*slow-wave* (bukan tidur dengan gerakan mata cepat/*REM* atau tidur ringan) membantu dalam memperkuat memori kata baru.

Ketika para peneliti memeriksa apakah kata-kata baru telah diintegrasikan dengan pengetahuan yang ada dalam leksikon mental, mereka menemukan keterlibatan tipe yang berbeda dari aktivitas pada otak tidur. Poros tidur adalah ledakan aktivitas otak yang singkat namun intens, yang mencerminkan transfer informasi di antara gudang memori yang berbeda di dalam otak – *hippocampus* di kedalaman otak dan *neokorteks* di permukaan otak. Memori pada *hippocampus* tersimpan secara terpisah dari memori lain, sedangkan memori pada *neokorteks* terhubung ke pengetahuan lain. Relawan yang mengalami lebih banyak poros tidur semalaman lebih berhasil dalam menghubungkan kata-kata baru ke seluruh kata-kata dalam leksikon mental mereka,

menunjukkan bahwa kata-kata baru dikomunikasikan dari *hippocampus* ke *neokorteks* selama tidur.

Hal ini menunjukkan bahwa tidur dengan cara yang benar (tidur nyenyak/ *slow-wave*), perlu dilakukan untuk lebih cepat menyimpan dan meretriv kata. Hasil ini menyoroti pentingnya tidur dan proses otak yang mendasarinya untuk memperluas kosa kata.

Dalam kaitannya dengan akuisisi bahasa (pekerjaan otak), faktor lingkungan turut menentukan (Pateda, 1990:77). Jadi bantuan orang di sekitar kehidupan anak sebaiknya diarahkan untuk membantu anak dalam pemerolehan bahasa siswa jenjang sekolah dasar. Orang di sekitar anak yang membantu siswa dalam memperkaya kamus mentalnya antara lain orang tua dan anggota keluarga dewasa lainnya, masyarakat sekitar, serta guru. Orang dewasa bisa memberikan bantuan dengan cara menciptakan situasi dan merespons terhadap sikap para siswa dalam berbahasa.

Guru sebaiknya membantu proses pembelajaran siswa jenjang sekolah dasar dengan menerapkan faktor-faktor yang menjadi dasar mudahnya kegiatan menyimpan dan memanggil kembali/ retrieval kata. Misalnya sebagai berikut. (1) Menyusun materi dari konkrit ke abstrak, mudah ke susah, umum ke khusus. (2) Membuatkan titian ingatan untuk konsep yang ada dalam satu medan semantik. Misalnya untk menghafal jenis paragraph deduktif dan induktif, kata '*duk* dan *iku*' dapat dijadikan titian ingatan untuk menguasai konsep tersebut. (3) Dalam pembelajaran bahasa (terutama bahasa asing), sebaiknya lebih sering mengulang kata-kata, sehingga siswa lebih familiar. Frekuensi pengulangan sangat berguna untuk memantapkan kedudukan kata dalam kamus leksikal. (4) Siswa dibantu membuat bagan-bagan berisi ringkasan materi. (5) Menyarankan siswa yang

akan ujian untuk belajar secukupnya serta tidur nyengak agar lebih mudah meretriv kata/ memorinya.

Prinsip-prinsip penyusunan bahan ajar dapat disebutkan sebagai berikut. (1) Bahan ajar disusun dari yang konkrit menuju ke bahan abstrak yang lebih sulit dipahami. (2) Pengulangan bahan ajar penting untuk memperkuat pemahaman, semakin sering digunakan, maka akan semakin mudah diretriv. (3) Untuk mencapai tujuan harus dilakukan setahap demi setahap dengan mengelompokkan bahan ajar secara tertata yang memberikan kemudahan siswa memaksimalkan aktivitas leksikon mentalnya. (4) Umpan balik positif yang menguatkan, misalnya dengan umpan berupa kata yang berlawanan, kata yang bunyinya mirip, atau yang satu kategori sintaktik. (5) Motivasi belajar yang lebih tinggi. (f) Hasil yang telah dicapai diberitahukan untuk mendorong siswa agar berusaha mencapai tujuan berikutnya.

IV. SIMPULAN

Produksi berbahasa berlangsung secara mekanik dan mentalistik dalam memori manusia. Kamus mental seseorang akan bertambah tinggi aktivitasnya (menyimpan dan meretriv kata) apabila orang tersebut kaya pengalaman, baik dari yang dilihat maupun yang didengar.

Kamus mental disusun berdasarkan bunyi dan faktor lainnya yang bersifat *multinetwork*, dan selalu mengalami pembaharuan sesuai dengan bertambahnya pengalamannya. Penyimpanan kata dalam kamus mental tak lepas dari keterlibatan aspek semantik (kebermaknaan kata yang diperoleh).

Kamus mental setidaknya meliputi penyimpanan dan retrieval kata. Kemudahan proses pemanggilan kembali satu kata/ retrieval kata dalam kamus mental dipengaruhi oleh sejumlah faktor.

Maka faktor-faktor tersebut bila diterapkan dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran siswa tentu akan lebih

baik pula. Semakin beragam pengalaman yang mereka punyai, semakin banyak pula proses penyimpanan dan retrieval kata dalam kamus mentalnya. Demikian juga apabila anak lebih banyak bertanya dalam aktivitas keseharian, sebaiknya kita respons dengan lebih baik, jangan sampai malah kita bentak. Sebisa mungkin kita memberikan jawaban setiap pertanyaan dari anak tersebut dengan uraian sederhana dan konkrit (anak masih dalam tahap pra operasional dan operasional konkrit), agar konsep kata tersebut dapat tersimpan dalam kamus leksikon lebih berkualitas.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Dardjowidjojo, Soenjono. 2000. *ECHA Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2009. *ECHA: Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2015. *Psikolinguistik pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dewi, Putu Yulia Angga dan Kadek Hengki Primayana. 2019. Peranan Total Quality Management (TQM) di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu LPM Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*. Volume 5 Nomor 2, Agustus 2019. ISSN 2407-912X. *ISSM online* 2548-3110.
- Elihami, Elihami dan Ekawati. 2020. Persepsi Revolusi Mental Orang Tuan terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol. 1 No. 2 Yean (2020) ISSN 2715-2634.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fazari, M. Damayanti dan Rahayu N. I. 2017. Hubungan Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EQ) dengan Keterampilan Bermain dalam Cabang Olahraga Bulu Tangkis. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 82 (6) Hlm. 33-37.
- Mar'at, Samsunuwiati. 2009. *Psikolinguistik suatu Pengantar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Musdalifah, Ririn. 2019. Pemrosesan dan Penyimpanan Informasi pada Otak Anak dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 17 No. 2 Tahun 2019.
- Nawawi, Bansir Laut. 2020. Permainan Tradisional: Suatu Pendekatan dalam Mengembangkan Physical Literacy Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sportif Jurnal Penelitian Pembelajaran* Vol. 6 No. 1, April 2020.
- Novindra, Rudi. 2019. Ingatan, Lupa, dan transfer dalam Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Rokania* Vol. IV ISSN 2527-6018.
- Pateda, Mansoer. 1990. *Aspek-aspek Psikolinguistik*. Flores: Nusa Indah.
- Pora, Yusran. 2004. *Selamat Tinggal Sekolah*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Pratama, Wildan Yogie. 2019. Penggunaan Struktur Berbahasa terhadap Produksi Ujaran Penderita Kilir Lidah. *Prosiding SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa Sastra)* Volume 3 Nomor 2 Tahun 2019.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: bumi Aksara.
- Subyantoro. 2009. *Pelangi Pembelajaran Bahasa (Tinjauan Semata Burung Psikolinguistik)*. Semarang: UNNES Press.

Syaparuddin dan Elihami. 2020.
Peningkatan Kecerdasan
Emosional (EQ) dan Kecerdasan
Spiritual (SQ) Siswa Sekolah

Dasar sebagai Upaya Meningkatkan
Diri dalam Proses Pembelajaran
PKN. *Mahaguru Jurnal Pendidikan
Guru Sekolah Dasar*. 2020.